

# «El mundo animal y las Silly Symphonies (1929-1939)»



Ruth Villalón Flores

NIUB: 16510675 · DNI: 41609126-X



UNIVERSITAT DE  
BARCELONA

Trabajo de Fin de Máster- Máster Estudios Avanzados en Historia del Arte

Tutora: Dra. Marta Piñol Lloret

Curso: 2017-2018

*“No hay locura de los animales de este mundo que no quede  
infinitamente superada por la locura de los hombres”*

*-Herman Melville, Moby Dick, 1851-*

## **ÍNDICE:**

1. Introducción: .....	3
1.1. Resumen	
1.2. Planteamiento del tema	
1.3. Objetivos	
1.4. Diseño metodológico	
1.5. Estado de la cuestión	
1.6. Contextualización y marco teórico	
2. Las <i>Silly Symphonies</i> : .....	10
2.1. Origen y desarrollo	
2.2. Relevancia	
3. Los protagonistas animales en la animación Disney: .....	28
3.1. Los Estados Unidos y sus animales	
3.2. Antropomorfismo y domesticación	
3.3. Animales pequeños, mundos diminutos	
3.4. El Pato Donald	
4. Casos de estudio: .....	56
- <i>Springtime</i> (Walt Disney, 1929)	
- <i>Playful Pan</i> (Burt Gillett, 1930)	
- <i>El patito feo</i> (The Ugly Duckling; Wilfred Jackson, 1931)	
- <i>Bugs in Love</i> (Burt Gillett, 1932)	
- <i>El arca del padre Noé</i> (Father Noah's Ark; Wilfred Jackson, 1933)	
- <i>Los tres cerditos</i> (The Big Bad Wolf; Burt Gillett, 1934)	
- <i>El saltamontes y las hormigas</i> (The Grasshopper and the Ants; Wilfred Jackson, 1934)	
- <i>La gallinita sabia</i> (The Wise Little Hen; Wilfred Jackson, 1934)	
- <i>La tortuga y la liebre</i> (The Tortoise and the Hare; Wilfred Jackson, 1935)	
- <i>¿Quién mató al petirrojo?</i> (Who Killed Cock Robin?; David Hand, 1935)	
- <i>Mamá Pluto</i> (Mother Pluto; David Hand, 1936)	
- <i>El pequeño Hiawatha</i> (Little Hiawatha; David Hand, 1937)	
- <i>El viejo molino</i> (The Old Mill; Graham Heid - Wilfred Jackson, 1937)	
- <i>El patito feo</i> (The Ugly Duckling; Jack Cutting, 1939)	
5. Conclusión .....	83
6. Anexos: .....	85
6.1. Bibliografía y hemerografía	
6.2. Listado de las <i>Silly Symphonies</i>	
7. Agradecimientos .....	92

## **1. INTRODUCCIÓN:**

### **1.1. Resumen:**

Trabajo centrado en las diversas formas de representación de los animales en los cortometrajes llamados *Silly Symphonies*, entre 1929 y 1939, producidas por los Estudios Disney. Estas formas se entienden en el ámbito técnico o visual y en las diversas significaciones que pudieran tener las concepciones de los animales en esos films, al igual que aquellos sentidos que se les dio durante las décadas siguientes.

Asimismo, se trata de analizar y comprender las referencias visuales que originaron estos modelos y las herencias que han mantenido las posteriores animaciones del estudio.

## 1.2. Planteamiento del tema:

Finalizaba la década de los años veinte y el cine animado comenzaba a despuntar y la compañía Disney a posicionarse como un ejemplo a seguir en la cinematografía mundial. En este contexto surgieron algunos de los primeros cortometrajes animados de la factoría, englobados en la serie *Silly Symphonies*, iniciada en 1929 y desarrollada a partir de 75 films durante una década.

A lo largo de los años, se han dedicado a la animación Disney diversas investigaciones en profundidad pero los trabajos sobre esta serie siempre lo han abordado de manera algo tangencial, desarrollando temas diversos en relación a la música, al uso del color o al cambio en las técnicas de animación. Con esta base se plantea en esta investigación desarrollar un aspecto presente en la gran mayoría de los films y por ello se le ha dotado con el título «El mundo animal y las *Silly Symphonies* (1929-1939)». La representación de animales en la filmografía animada del estudio es un ítem presente a lo largo de su historia, siendo estos mismos cortometrajes un punto inicial en esta trayectoria. La formulación del título se ha planteado de manera simple, destacando el material con el que se trabajará: las *Silly Symphonies*; y el aspecto concreto que interesa desarrollar en profundidad: el reino animal. La introducción de la cronología concreta de éstas resulta útil a la hora de situar de manera directa al lector en unas maneras y contextos puntuales, de igual modo que ayuda a la concreción de los films que interesan para esta investigación, puesto que a lo largo de las producciones de corta duración del estudio, se ha tendido a llamar de la misma manera a todas ellas; de hecho tanto durante como después de esta serie, hubo otras que podían compartir temáticas y creadores.

La inclinación por este planteamiento surge por diversas motivaciones. A nivel personal, el interés que me suscita la animación Disney ha estado presente ya en otras de mis investigaciones y, conociendo no solo la producción filmica de este estudio sino parte del material literario que ha suscitado, mi mirada fue guiada en esta dirección desde un principio. La concreción más exacta del tema conecta con las carencias que he observado a la hora de investigar el tema, las cuales se redactarán en diversos puntos de este apartado introductorio.

### 1.3. Objetivos:

Los objetivos que han guiado el inicio de esta pesquisa han sido formulados a partir de la lectura y visionado de ciertos materiales convenientes al tema tratado. Desde este conocimiento general se han planteado propósitos en relación a cuestiones y preguntas que surgen a partir de este momento.

- ¿De qué diversas maneras son representados los animales en estos cortometrajes?
- ¿Qué influencias visuales podrían tener a la hora de plasmar las tipologías típicas de estos animales?
- ¿Es Beatrix Potter un referente aquí, tanto como lo es en los largometrajes posteriores?
- ¿Qué influencia tienen las configuraciones de animales propuestas en las *Silly Symphonies* para las posteriores realizaciones de Disney?
- ¿Qué suponen en el marco de la animación del momento en el que surgen?

Estos ejemplos son algunos de los interrogantes que planteamos en un inicio en relación a las tipologías de animales que se pueden encontrar en estos films, ya que no existe una línea única en este aspecto; conectando de este modo con las referencias visuales que pudieran haber representado un ejemplo y modelo. El caso concreto de la ilustradora y escritora Beatrix Potter resulta claro, conociendo como se conoce su influencia en trabajos del estudio en décadas posteriores, tales como *La Cenicienta* (Cinderella; Clyde Geronimi - Hamilton Luske - Wilfred Jackson, 1950) o *Los aristogatos* (The Aristocats; Wolfgang Reitherman, 1970), pero sin dejar de lado otras referencias del mundo de la pintura o la ilustración que representen un caso significativo. Esta cuestión no ha de entenderse solamente en terminos formales y visuales, sino también en la concepción del mundo animal que comenzará a gestarse en estos trabajos y que luego ha representado un modelo dentro de la industria y fuera de ésta a nivel social. Por ello nos interrogamos acerca de lo siguiente:

- ¿Son tratados con respeto o superioridad?
- ¿Pueden hacerse lecturas animalistas? ¿o directamente contrarias?
- ¿Plantea modelos que se seguirá después en la factoría?

Habiendo conocido ya de primera mano ciertos materiales que trabajan el tema en relación a la sociología y antropología, surgen cuestiones nuevas. La manera simbólica de trabajar esta concepción de los animales puede haberse hecho a un nivel más o menos positivo, por ello resulta necesario plantearse el sentimiento de superioridad con el que se trabajara o la visión más animalista y ecologista que pudieran tener. En relación a este último dato, concretar la visión contemporánea desde la que se redactan estas líneas, cuyo objetivo más esencial es empoderar estas imágenes de valores positivos de convivencia y conocer aquellos que representan una visión más negativa.

- ¿El hecho de plantear a los animales como niños en gran parte de las historias no es un ejemplo de la visión ególatra del hombre adulto norteamericano? ¿Se consideran a los animales como niños o al revés?
- ¿Es más fácil empatizar con un animal que con una persona en pantalla?

Hay algunas obras que centran la mirada hacia el marco desde el que se realizaron estas obras, hechas en un contexto claro y específico, de modo que algunas han advertido en ellas una visión, en cierta medida, colonizadora o dominante. Por ello las cuestiones en relación a la comparativa entre infantes y animales, ya que las *Silly Symphonies* plasman un modelo que se seguirá a este respecto.

Estas preguntas formulan las dudas e hipótesis que se tienen de manera preestablecida para así desarrollar la investigación, devolviendo y creando un discurso organizado siguiendo los preceptos e ideales de la mano ejecutora.

#### **1.4. Diseño metodológico:**

La investigación comienza con el visionado completo de los 75 films que conforman la serie *Silly Symphonies* y un conocimiento de los contenidos visuales y argumentales de todos ellos. A partir de este punto, se seleccionan ciertos números de éstos para ser trabajados en profundidad y que corresponden a aquellos en los que se centrará el punto 4 del índice.

De estos más de setenta cortometrajes, no todos contienen personajes del mundo animal, por ello, esta selección se lleva a cabo siguiendo la prima de escoger trabajos que contengan un alto contenido de personajes y temáticas animales, que se complementen entre ellos para ejemplificar maneras diversas y, en ciertos casos títulos que, tanto desde la historia como por parte de la redacción de este texto se consideran imprescindibles.

Conociendo ya el material directo en el que se centra este trabajo, el siguiente paso consiste en la lectura de los escritos existentes sobre el tema para configurar el esqueleto de todo este relato. Así, hemos comenzado con la consulta de textos específicos sobre estos films, algunos ya directamente centrados en la naturaleza y las *Silly Symphonies*. Después hemos pasado de este estudio a un nivel algo más general, trabajando a partir de los libros y artículos en relación a la representación de los animales y de la naturaleza en toda la filmografía de los Estudios Walt Disney.

Conocidos ya éstos, la mirada puede comenzar a ampliarse con la consulta de estudios más generales sobre historia del cine e historia de la animación, al igual que trabajos sobre cine y naturaleza o arte y naturaleza. Estos ejemplos más difícilmente aportarán casos e información concreta al tema trabajado, pero configurarán un discurso más limpio y claro sobre la línea que guía el trabajo.

Teniendo estos estadios completados y la redacción de un contenido argumentado y refutado por las teorías y trabajos precedentes, puede introducirse una visión más personal y concreta sobre el interés primordial de toda la indagación.

### 1.5. Estado de la cuestión:

La bibliografía y hemerografía dedicada al arte de la animación es extensa. Para este estudio es interesante conocer aquellos trabajos que han centrado la mirada en la compañía Disney durante un período concreto, pues el aporte que pueden generar resulta completo ya que el enfoque es panorámico y es fácil captar y comprender la trayectoria y desarrollo de manera global. Los trabajos de Paul Wells resultan imprescindibles, ya que como director de la Animation Academy en la School of Art and Design de Loughborough es conocedor de todas las facetas que engloban la animación, en este caso su obra *Understanding Animation* ayuda a adentrarse en distintos aspectos del medio sin olvidar al Estudio que aquí nos interesa. Al igual que la reeditada compilación de Christopher Finch, estos textos también implican un acercamiento a las imágenes y su evolución a lo largo de los años, ya que en esta investigación se desea tener la visión total con respecto a la representación animal. Jorge Fonte y Olga Mataix han editado juntos diversos tomos dedicados a la filmografía Disney y, para esta investigación, resulta muy interesante el acercamiento a multitud de temas que plantean en *Walt Disney. El hombre, el mito*.

Conocidos estos trabajos más generales y que ayudan a captar ciertas atmósferas concretas, libros como *Para leer al Pato Donald* o *Walt Disney's Silly Symphonies: A Companion to the Classic Cartoon Series* se adentran de manera clara en el campo de estudio; el primero en relación a un personaje relevante que se desarrollará en profundidad, y el segundo se constituye en libro de referencia en relación a datos y anécdotas acerca de las producciones sobre las que versa este texto.

Por ello, conocidos los personajes y sus historias, otros dos títulos que resultan imprescindibles para profundizar en el tema, y poder crear lazos y puentes entre films y teorías son: *The Animated Bestiary*, de Paul Wells y *The Idea of Nature in Disney Animation*, de David Whitley. Este último título completará lo expuesto en el primero, ya que Whitley trabaja sobre todo sobre los films más recientes del Estudio, obviando por completo la producción de cortometrajes inicial; por ello complementa y ayuda a comprender el papel primordial de las *Silly Symphonies* en la producción posterior. Y, como libro mesiánico, se encuentra la obra de Paul Wells, recopilatorio y reflexión en relación a los animales

animados, tanto formal como simbólicamente y, abarcando una extensa filmografía que conecta tendencias y artistas de todo el mundo en esta mirada común hacia la bestia que en adelante relataremos.

## 1.6. Contextualización y marco teórico:

En relación al marco teórico, es importante contextualizar tanto los films en sí como los estudios que se han llevado a cabo.

Los cortometrajes se desarrollaron durante la década de los años 30 en Estados Unidos, donde eran distribuidos y exhibidos de manera regular, mientras que fuera del país fueron exportándose de manera más pausada. Por lo tanto, se sitúan en un período de descubrimiento en el cine de Hollywood, aún hoy gran centro de producción cinematográfica mundial. En sus producciones continuaron las modas y nuevos descubrimientos tecnológicos en el campo, siendo los pioneros en la creación de propuestas en color a partir de *Árboles y flores* (Flowers and Trees; Burt Gillett, 1932), o desarrollando un trabajo primordial en el binomio cine y música que da nombre a la saga. Estos avances técnicos, tan atractivos para el público norteamericano sediento de entretenimiento y novedad, representaron un imán para todo tipo de espectadores. En consecuencia, las salas de cine no sólo se llenaban a base de una asistencia infantil, sino que también los adultos las visionaban. Este aspecto puede llevar a la comprensión de ciertos guiños y referencias de lectura más adulta, ya que no solo se creaban por manos maduras sino que también se dirigían a este público.

Asimismo destaca el interés político que tienen algunas de estas imágenes. El país productor comenzaba a introducirse en algunos de los combates armados que se estaban gestando en Europa y, tanto la factoría Disney como su mismo creador, fueron agentes activos en la publicitación del “poder americano” en todo el enfrentamiento.

Los trabajos escritos en referencia al tema tratado pueden dividirse en dos grandes bloques: aquellos que siguen un marco teórico occidental y escriben al respecto de manera formal y reverencial en gran medida; y aquellos cuyo marco teórico proviene del “exterior” de los Estados Unidos, correspondiendo a autores que parten de contextos diversos e intereses más afectados. Esta división entre la visión bucólica y la visión radical no se da en todos los casos de manera tan visible, pero es clara la búsqueda minuciosa en los significados y significantes a partir de los ojos de aquellos que parten de un contexto distinto al anglosajón: un claro ejemplo es *Para leer al Pato Donald. Comunicación de masas y colonialismo* publicado originalmente en 1971 por A. Dorfman y A. Mattelart.

## 2. LAS *SILLY SYMPHONIES*:

### 2.1. Origen y desarrollo:

Aún hoy sigue sorprendiendo que fuera de la mano de un artista no tan sobresaliente, de donde surgieron los mundos e ideales que configuran el universo Disney; tanto como se conoció en sus orígenes como hoy en día lo entendemos.

El contexto en el que surgen las *Silly Symphonies* ha de entenderse como el momento de calma tras la tormenta que supuso la figura de Mickey Mouse para el Estudio. Este ratón que se conoce como la marca Disney por antonomasia, hubo de vivir diversas andanzas para recibir el reconocimiento dado a lo largo de los años. Fue concebido en marzo de 1928 con el nombre de Mortimer, rebautizado posteriormente con el nombre de Mickey y modelado y diseñado por el animador Ub Iwerks<sup>1</sup>. El mismo Disney dejó constancia de su interés por crear este personaje en concreto: “Tengo especial predilección por los ratones. Los ratones se reunían en mi papelería cuando me quedaba hasta tarde trabajando en el pequeño estudio de Kansas City. Yo los sacaba y los ponía en pequeñas jaulas sobre mi mesa. Uno de ellos era mi amigo particular. Luego, antes de salir de Kansas City, lo llevé a un campo y lo dejé en libertad”<sup>2</sup>. Esta declaración representa un ítem de gran interés para entender la visión de Disney con respecto a los animales y en adelante lo desarrollaremos.

Hay que entender a Mickey Mouse como un segundo plato inicial para Disney, puesto que resultaba reciente la pérdida de su anterior gran personaje, Oswald el conejo afortunado, del cual había perdido los derechos a manos de su anterior productora, la Universal Studios. Escarmentado como estaba por lo ocurrido, en cuanto hubieron terminado de darle los últimos retoques al nuevo personaje, el 21 de mayo de 1928 Walt Disney lo registró en las oficinas del United States Patent<sup>3</sup>. Es así como comienzan las peripecias de este famoso animalito, presentándose al público ese mismo año en *Loco por los aviones* (*Plane Crazy*; Walt Disney - Ub Iwerks, 1928), cortometraje en el que se contaba la historia de un simpático ratón que quería pilotar el pequeño avión que había construido con ayuda de todos los animales de la granja. Cuando ha de subirse al aeroplano un largo perro salchicha le sirve como escalera y, después, este mismo perro se introduce dentro del aparato para ser el resorte

---

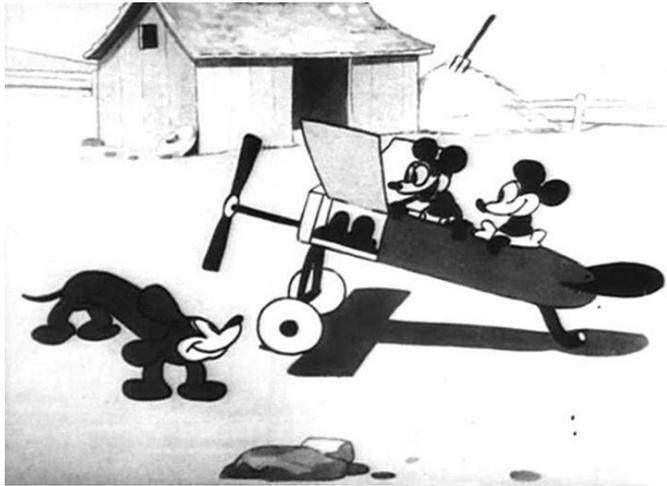
<sup>1</sup> FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Walt Disney. El hombre, el mito*. Madrid: T&B Editores, 2001, pág. 53.

<sup>2</sup> Citado en: DISNEY MILLER, Diane. *Walt Disney*. Madrid: Ediciones Rialp, 1961, pág. 130.

<sup>3</sup> FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Op. Cit.*, pág. 54.

que le dé potencia a la hélice. Esta es una muestra de la brutalidad con la que en las primeras animaciones trataba a los animales, elemento que irá perdiéndose con el paso de los años<sup>4</sup>.

De esta manera Mickey fue consiguiendo fortuna y fama, logrando el reconocimiento especialmente por su aparición en *El botero Willie* (Steamboat Willie; Walt Disney - Ub



Iwerks, 1928), puesto que los gags cómicos y la inclusión de sonido sincronizado en estos films resultaba un gran atractivo para el público norteamericano que pudo conocer el surgimiento de esta novedad en sus salas de proyección. Los films Disney se convirtieron en el modelo de aquello que los films sonoros tendrían de ser<sup>5</sup>.

Fotograma de *Loco por los aviones*

De este modo, Disney y su compañía, lejos de querer estancarse en la creación de cortos sobre Mickey Mouse exclusivamente, ya en 1929 comenzó a producir las denominadas *Silly Symphonies*. De esta manera se expandirían las fronteras creativas de los animadores en plantilla, creando otra serie con la que podrían experimentar en otros campos de la animación. La idea inicial vino del compositor y arreglista de la compañía Carl Stalling, quien sugirió la producción de un film basado directamente en una pieza musical clásica<sup>6</sup>. Las primeras menciones de las *Silly Symphonies* se encuentran en dos cartas que Disney escribió a su hermano Roy y a Ub Iwerks. En la primera, de 20 de septiembre de 1928, comenta la idea inicial que estaba teniendo para una “novedad musical”, es decir, alguna combinación entre música y animación. La segunda fue escrita tres días después y en ella habló con mayor precisión sobre el que después sería el primer corto de la serie: “La idea de Carl sobre ‘Skeleton Dance’ para una Novedad Musical ha ido calando en mí. Creo que tiene excelentes posibilidades”<sup>7</sup>.

<sup>4</sup> FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Op. Cit.*, pág. 54.

<sup>5</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Walt Disney's Silly Symphonies: A Companion to the Classic Cartoon Series*. Indiana: Indiana University Press, 2006, pág. 5.

<sup>6</sup> FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Op. Cit.*, pág. 72.

<sup>7</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 5.

Así pues, mientras se producía la histórica proyección de *El botero Willie* en el Colony Theatre a mediados de noviembre, Iwerks y Disney ya estaban trabajando con Stalling en crear el primer film de la serie. Las *Silly Symphonies* se plantearon como una nueva serie de cortometrajes inspirados en la naturaleza, en los que las plantas, los insectos y los animales campestres serían los principales protagonistas.

El “bautizo” de la propuesta surgió después de que los bocetos preliminares de Iwerks ya se hubieran debatido entre el equipo, y es Carl Stalling quien lo describió *a posteriori*: “Para el nombre o título de la serie, yo sugerí que no se usara la palabra “música” o “musical”[...] pero sí podríamos usar la palabra “symphony” junto con una palabra humorística. No sé quien lo sugirió, pero Walt me preguntó: ¿Carl, cómo te suena ‘Silly Symphony’? Yo dije: ¡Perfecto!”<sup>8</sup>. Por ello cada animación contaría con su propia pieza musical y, a diferencia de los films de Mickey Mouse, la acción sería combinada con la música<sup>9</sup>.

Las *Silly Symphonies* representaban una oportunidad para separarse de los dibujos animados centrados en el gag cómico en favor de piezas enfocadas en la ambientación<sup>10</sup>; de igual manera Disney podría aprovechar el talento de algunos de sus dibujantes, puesto que no todos podían diseñar personajes con tanta brillantez como animaban hojas de rocío o flores cantarinas. Ahora estas habilidades tendrían cabida en las fábulas de animales y plantas a los que Disney infundiría sentimientos, gustos y reacciones que los aproximarían al ser humano<sup>11</sup> puesto que la esencia de la serie se basaba en una premisa principal: cualquier cosa puede convertirse en un instrumento musical.

Setenta y cinco son el número de obras de esta serie que la compañía produjo desde 1929 durante una década. En un principio, la serie tuvo serios problemas a la hora de encontrar exhibidores. Éstos no querían nada más que cortos de Mickey Mouse y rechazaban estos nuevos arguyendo que la falta de protagonista y trama únicos no interesaría al público. Gracias a la insistencia de Disney se consiguieron estrenar en salas. Y así fue como Fred Miller, principal empresario de la costa Oeste, compró *El baile de los esqueletos* (The

---

<sup>8</sup> FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Op. Cit.*, pág. 72. Cita original: HOLLISS, Richard et SIBLEY, Brian. *The Disney Studio Story*. Londres: Octopus, 1988, pág. 18.

<sup>9</sup> FINCH, Christopher. *The Art of Walt Disney. From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms and Beyond*. Nueva York: Abrams, 2011, pág. 55.

<sup>10</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 6.

<sup>11</sup> FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Op. Cit.*, pág. 72.

Skeleton Dance; Walt Disney, 1929) para proyectarlo en el Carthay Circle Theatre, uno de los cines más importantes de Los Ángeles<sup>12</sup>. El éxito fue inmediato y el film se mantuvo en cartelera durante varias semanas consecutivas, algo insólito para una pieza de animación, coincidiendo curiosamente con el estreno de *Los cuatro diablos* (4 Devils, F.W. Murnau, 1928)<sup>13</sup>.

*El baile de los esqueletos* personifica en gran medida la esencia de estas cintas. Se trata del piloto de la saga y Ub Iwerks animó prácticamente toda la pieza<sup>14</sup> fijándose en diversas referencias culturales y artísticas que marcaron la idea y el ritmo del metraje. Uno de los primeros films de la historia es *Skeleton Dance, Marionettes* de 1898 dirigido por Edison, protagonizado por Gray's Royal Marionettes o *Le squelette joyeux* de Louis Lumière ese mismo año; siete años después Georges Méliès introdujo un baile de esqueletos en *Les Palais des Mille et une Nuits* (1905)<sup>15</sup>. Tanto estas piezas pioneras como el film Disney recibieron la mayor influencia de la imaginería del melodrama gótico del siglo XIX. Los fantasmas y demonios de las leyendas populares se instauran como material estable en la literatura e ilustración de la época, desde Dickens y su primer ilustrador George Cruikshank, hasta Edgar Allan Poe y su “goticismo”<sup>16</sup>.

*El baile de los esqueletos* comienza con el aullido de un perro y la disputa de dos gatos en un cementerio por la noche, evidenciándose el tenebrismo del escenario. Los animales que pueblan ese espacio son interrumpidos por cuatro esqueletos que emergen de sus tumbas. Los esqueletos comienzan bailar complicadas danzas fantásticas y, al alba se apresuran a volver a sus sepulturas. El leitmotiv de los bailes en grupo será repetido en muchas de las producciones de la serie, puesto que resultaba un elemento de fantasía cómica que arraigó en el público con gran éxito, al igual que una expresión de caos controlado que se replicará en casos posteriores como en *The Clock Store* (Wilfred Jackson, 1931)<sup>17</sup>.

Toda la pieza está organizada a través de una música sepulcral. La melodía fue compuesta por Stalling, quien utilizó elementos de la *Marcha de los enanos N<sup>o</sup> 4* de Edvard Grieg,

---

<sup>12</sup> FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Op. Cit.*, pág. 73.

<sup>13</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 6.

<sup>14</sup> ALLAN, Robin. *Walt Disney and Europe. European influences on the animated feature films of Walt Disney*. Londres: John Libbey & Company Ltd., 1999, pág. 25.

<sup>15</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 6.

<sup>16</sup> ALLAN, Robin. *Op. Cit.*, pág. 25.

<sup>17</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 7.

compuesta entre 1889 y 1891 perteneciente a la Suite lírica Op. 54<sup>18</sup>. El problema de identificación de la pieza musical y sus influencias sigue abierto por parte de diversas fuentes, puesto que Christopher Finch defiende lo antes comentado, mientras que otros estudiosos como Jorge Fonte u Olga Mataix continúan incluyendo la tradicional idea de que el mayor crédito habría de llevarselo la *Danza Macabra* de Camille de Saint-Saëns<sup>19</sup>. En el trabajo monográfico de Marritt y Kauffman no se especifica una pieza musical concreta, puesto que les interesa más encontrar las influencias de manera genérica: el film se creó al término de la década de los años 20, un momento de estabilidad para ciertos referentes como los bailes cómicos de esqueletos y fantasmas; y las tonadas como *Tain't No Sin (To Dance Around in Your Bones)* de Walter Donaldson y Edgar Leslie o el *Mysterious Mose* de Johnny Mercer<sup>20</sup>, en cuya letra se puede apreciar una temática similar a esta neófita *Silly Symphony*<sup>21</sup>. Independientemente de las diferencias de opinión a este respecto, lo que sí ha quedado confirmado es la voluntad personal de los artistas implicados en crear esta pieza: “Desde que era un niño, he deseado ver esqueletos de verdad bailando y siempre he disfrutado viendo esqueletos bailar en actos de vodevil”, comentó Carl Stalling en 1971 recordando el film<sup>22</sup>.



Fotogramas de *El baile de los esqueletos*

También resulta este corto un elemento clave en la configuración de las maneras de hacer de las *Silly Symphonies* en relación a las metamorfosis de los cuerpos, tanto animales, humanos, plantas u objetos. Se trata de un aspecto que representaba un gag cómico recurrente y en *La*

<sup>18</sup> FINCH, Christopher. *Op. Cit.*, pág. 55.

<sup>19</sup> FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Op. Cit.*, pág. 72.

<sup>20</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 6.

<sup>21</sup> “If your path at midnight dark by a graveyard goes,/ Someone whistles [yodel],/ That’s Mysterious Mose” (versos de la canción *Mysterious Mose* de J. Mercer).

<sup>22</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 6.

*danza de los esqueletos* se puede observar en la mutación de piel de los gatos durante la reyerta inicial o en el alargamiento o encogimiento de los huesos de los esqueletos mientras bailan. De igual manera se repite el tratamiento violento e interesado hacia los animales que ya se mostró en *Loco por los aviones*, en este caso utilizando la cola de un gato como instrumento de cuerda.

A lo largo de los años Disney estrenó veintiséis *Silly Symphonies* a través de la Columbia desde 1929 hasta finales de 1931. La gran popularidad de los cortos chocó con la demanda en aumento de Mickey Mouse e impidió a Disney crecer drásticamente y por ello tuvo que cambiar de distribuidores, dejando la Columbia por la United Artists. En el proceso perdió inesperadamente a Ub Iwerks y a Carl Stalling en enero de 1931. Esta dramática pérdida fue rápidamente subsanada por el crecimiento de la plantilla del Estudio. De esta manera entronó a Wilfred Jackson, Burt Gillett, Dave Hand y Ben Sharpsteen como los directores de la serie, al igual que se le adhirieron algunos de los mejores animadores de la industria provenientes de otros estudios<sup>23</sup>.

Así fue como estos cortos, de carácter sencillo y asequible en un principio, comenzaron su ascenso a las altas esferas de la cinematografía estadounidense de esos años, consiguiendo superarse en cada nuevo proyecto. Eso sí, lo que verdaderamente lanzó al mercado a las *Silly Symphonies* fue el uso del color<sup>24</sup>. Y como Fonte y Mataix describen: “En ellos se fusionaban perfectamente lo real y lo ilusorio, lo lógico y lo fabuloso, provocaban en el espectador tal sugestión artística que daba por cierto todo cuanto veía en la pantalla. Por muy inverosímil que pudiera parecer, el ingenio, la plasticidad y la belleza de las imágenes provocaban un natural sentimiento de aceptación espontánea. De esta forma, le dieron vida a objetos inanimados, concediéndoles diversos roles que los hacían susceptibles de emociones, lo mismo que los humanos”<sup>25</sup>. El tema de la identificación con el dibujo animado y el papel fundamental de estos cortos para crear las bases para los films posteriores del Estudio también fue defendido por el animador Valentín Amador Díaz en la conferencia “Disney el arte de contar historias” en el marco de la exposición *Disney el arte de contar historias*

---

<sup>23</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 9.

<sup>24</sup> FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Op. Cit.*, pág. 73.

<sup>25</sup> *Ibidem*, pág. 73.

(CaixaForum Barcelona, 6 de abril de 2018), insistiendo en la necesidad de crear uniones entre el espectador y la imagen proyectada; para tal fin, la inclusión del color será el mayor punto de inflexión. Esta innovación se debería a un nuevo contrato entre Disney y la United Artists, así como a las mejoras en la técnica del Technicolor, casa fundada en 1915 para lograr un sistema de emulsión fotográfica en color que fuera útil para el cine<sup>26</sup>. Technicolor había introducido ya un sistema de dos franjas de color a principios de 1929, pero fue utilizado con frugalidad por los grandes estudios que pensaban que no tendría más valor que la novedad que representaba. Superando las limitaciones de este primer sistema, en 1932 Technicolor ya había creado el sistema de tres franjas de color, el cual ofrecía la reproducción de un color más preciso que embelesó a Disney<sup>27</sup>.

En 1932 se trabajaría en *Árboles y flores*, el primero en contar con el proceso tricolor, y de cuyo resultado Walt Disney no daba crédito: “Esto es lo que habíamos estado esperando. Cuando vi aquellos tres colores, ricos y reales, en la misma película, me dieron ganas de gritar. Era caro, pero quise probarlo enseguida. Teníamos en marcha un dibujo en blanco y negro llamado *Árboles y flores*. Ya había fotografiado la mitad, pero estaba tan seguro de que el color sería la salvación de los dibujos animados que decidí repetir toda la película en color”

28



Fotograma de *Árboles y flores*

*Árboles y flores* relata el romance entre dos jóvenes árboles, cuyo cortejo se verá perturbado por un gruñón tocón que inicia un incendio que pone en peligro el bosque. Los pájaros

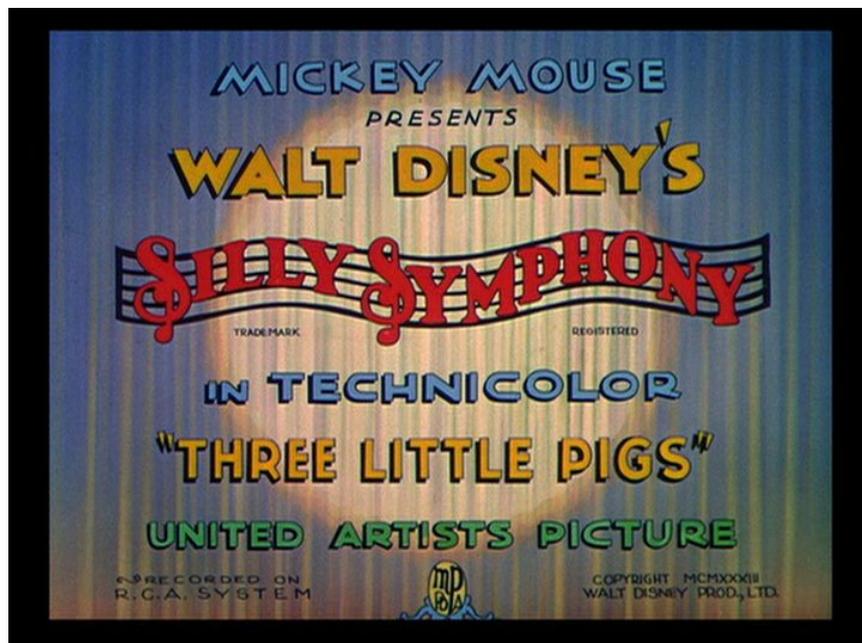
<sup>26</sup> FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Op. Cit.*, pág. 73.

<sup>27</sup> FINCH, Christopher. *Op. Cit.*, pág. 64.

<sup>28</sup> DISNEY MILLER, Diane. *Op. Cit.*, pág. 157.

perforan las nubes para que llueva y el fuego se apague. El viejo tocón será destruido y los amantes se casarán mientras las flores que los rodean celebran las nupcias<sup>29</sup>.

Fue gracias a la inclusión del color que Disney relató con tanto arrebató que convertiría piezas como ésta en las obras maestras que se han considerado, ya que cualquiera que fuera la debilidad o fuerza de estas animaciones, el color las transformó en propiedad valiosa en sí mismas. A partir de este film, todas las Silly Symphonies se hicieron completamente cromadas, ya que Disney hizo un ventajoso trato con Technicolor que le proporcionó los derechos exclusivos para la explotación del sistema de tres colores para animación durante dos años<sup>30</sup>. Se puede observar el orgullo con el que se portaba esta nueva técnica y su exclusividad al inicio de los cortometrajes a partir de 1932, anunciando la técnica como tanto o más protagonista que el contenido de la narración.



Fotograma de la portada de *Los tres cerditos*

*Árboles y flores* fue seguido por *El rey Neptuno* (King Neptune; Burt Gillett, 1932) y *Niños en el bosque* (Babes in the Woods; Burt Gillett, 1932), los dos muestra de la capacidad de crear finas estructuras y vivarachas acciones sin precedentes; ya que los artistas de la compañía fueron los primeros en utilizar ángulos de cámara y complicadas perspectivas,

<sup>29</sup> FINCH, Christopher. *Op. Cit.*, pág. 64.

<sup>30</sup> *Ibidem*, pág. 64.

desarrollando nuevas técnicas de animación, para dar un aspecto cada vez más natural a los reflejos en el agua, la lluvia y las llamas del fuego. El uso de las sombras aumentó la sensación de profundidad y, el perfeccionamiento del movimiento y las expresiones configuró la mágica idea de que los artistas de Disney eran capaces de animar cualquier cosa

<sup>31</sup>.

---

<sup>31</sup> FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Op. Cit.*, pág. 73.

## 2.2. Relevancia:

Ya en la mitad de los años 30, Disney no era solo un nombre, sino una palabra mágica que convocaba imágenes de árboles danzantes, demonios bufones, paisajes a todo color y personajes entrañables.

Junto al característico ratón de la compañía, cuyas aventuras inspiraron todo aquello que se haría en el Estudio durante estos años inaugurales, surgieron aquellos cortometrajes que crearon mundos fantásticos más intrépidos, rápidos y diversos. Aunque las *Silly Symphonies* siguieron a Mickey Mouse por menos de un año, fue por ellas que numerosos críticos describieron a Disney no solo como un pionero, sino como un “animador popular trabajando en los márgenes de un arte serio”<sup>32</sup>.

Es verdad que la historia ha mostrado que son las andanzas de Mickey Mouse las que han trascendido a lo largo de los años, aunque algunas entregas de las *Silly Symphonies* también han trascendido: *Los tres cerditos* (*Three Little Pigs*; Burt Gillett, 1933), *El viejo molino* (*The Old Mill*; Graham Heid - Wilfred Jackson, 1937), *Árboles y flores* y *El baile de los esqueletos* se pueden considerar famosos, pero pocos más. Este hecho se puede entender comprendiendo las reticencias con las que las salas de proyección rechazaron estos cortometrajes inicialmente, arguyendo la falta de personajes únicos. A parte de los seres que pueblan los títulos citados en líneas anteriores, el Pato Donald y Pluto serán los únicos que deambularan entre las *Silly Symphonies* y otros trabajos y series. El Pato Donald es el caso más paradigmático, manteniéndose aún hoy en el panteón de la animación, más allá de los Estudios Disney; eso sí, en general entendido como el gruñón acompañante de Mickey Mouse. El resto, desde Elmer el elefante<sup>33</sup> hasta Max Hare<sup>34</sup> se recuerdan como fuentes indirectas de personajes posteriores más famosos, como Dumbo o Bugs Bunny<sup>35</sup>.

En adelante desarrollaremos esta característica, ya que las *Silly Symphonies* resultan tan indicativas por su papel como trabajos previos para el desarrollo de cantidad de films animados subsiguientes.

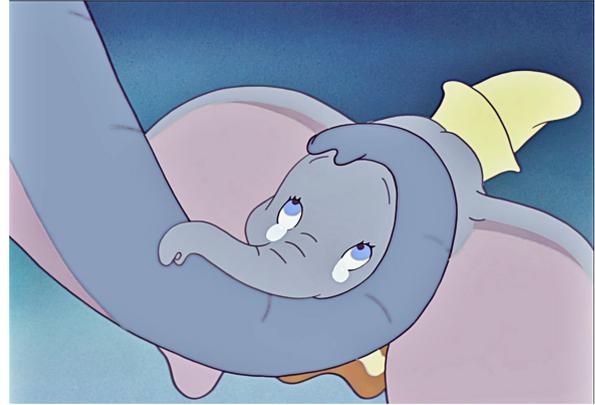
---

<sup>32</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 3.

<sup>33</sup> Protagonista absoluto de *Elmer el elefante* (*Elmer elephant*; Wilfred Jackson, 1936).

<sup>34</sup> Personaje de la liebre en *La tortuga y la liebre* (*The Tortoise and the Hare*; Wilfred Jackson, 1935).

<sup>35</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 3.



Fotogramas de *Elmer el elefante* y *Dumbo*



Fotograma de *La liebre y la tortuga* y Bugs Bunny en su forma más representativa

Si bien son los *Looney Tunes* (1930 - actualidad) o las *Merrie Melodies* (1931-1969) aquellas series que a lo largo de los años han perdurado en mayor medida, libros y artículos siguen proliferando acerca de las propuestas de Disney de la etapa anterior a la Segunda Guerra Mundial; desde sus comienzos fueron estos trabajos observados como la obra más emocionante e interesante del Estudio. A principios de 1930, Paul Rotha, famoso historiador de cine británico escribió: “Para muchos escritores actualmente, las animaciones de Disney son las producciones más ingeniosas y satisfactorias del cine moderno. Su mayor mérito reside en su atractivo inmediato para cualquier público, simplemente porque están basadas en el ritmo. Han sido compradas con los primeros trabajos de Chaplin, y la inesperada forma en

que aparecieron y gradualmente consiguieron la aprobación internacional, no se diferencia mucho de los primeros trabajos de los grandes comediantes”<sup>36</sup>.

También el distinguido historiador del arte Erwin Panofsky se expresó al respecto de estos cortometrajes, pues buscando lo fundamental del cine dijo haberlo encontrado en Disney: “Los films Disney son, en parte, la manifestación ideal de las posibilidades de un film ya que conservan el elemento folclórico, al mismo tiempo que se percatan del principio de ‘integración del espacio y el tiempo’ hasta llegar a una culminación absoluta” (1937)<sup>37</sup>.

De esta manera grandes nombres como los mentados se expresaron con respecto a las renovadoras producciones de esta serie, puesto que por muy veloz que fuera el cambio y renovación del medio en la época, Disney ostentaba la palma como pionero absoluto, capaz de unir artisticidad y negocio.

Con esta revolución crítica surgida por la innovación de las *Silly Symphonies*, Marco Giusti defiende que estos films surgen para experimentar con registros y animadores para así crear unas bases sólidas que trasladar a los largometrajes que Walt Disney ya planeaba<sup>38</sup>. Se trata, pues de los peldaños que les guiaban hasta los grandes títulos, ya que fue con las *Silly Symphonies* con las que se adaptó el primer cuento<sup>39</sup>, al igual que se desarrollaron personajes típicos y reutilizables.

Estos elementos que elaboraban para después trasladar a los metrajes más extensos, se pueden apreciar de diversas maneras. El trabajo de los escenarios y fondos, resulta un ítem muy destacable en las *Silly Symphonies*, ya que la mejorada ambientación es una de sus características principales; se podrá observar la traslación de esto a todos los trabajos que se harán. Los gustos cambiarán y se desarrollarán, pero la semilla la plantaron con las *Silly Symphonies*. La representación del reino animal en todas sus vertientes será el ingrediente estrella de todos estos films, introduciéndose en prácticamente todos los productos de la casa en esa época y heredándose a lo largo del siglo hasta llegar a la animación actual, en la que el

---

<sup>36</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 3 (T. del A.).

<sup>37</sup> *Ibidem*, pág. 3 (T. del A.).

<sup>38</sup> LASAGNA, Roberto. *Walt Disney. Una storia del cinema*. Alessandria: Edizione Falsopiano, 2011, pág. 52.

<sup>39</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 4.

animal continúa ostentando el papel principal en muchos estrenos. Este elemento será desarrollado más adelante en esta investigación; sin embargo, como ejemplo se podría ilustrar con los conejos en *Bambi* (David Hand, 1942) increíblemente similares a los que habitan cortos como *El pequeño Hiawatha* (Little Hiawatha; David Hand, 1937).

Y como foco de interés esencial es el trabajo que se consiguió con estos “experimentos” en relación al realismo del movimiento y la figura humana (o humanizada). *La Diosa de la Primavera* (The Goddess of Spring; Wilfred Jackson, 1934) es uno de los casos más destacables: se trata de una revisitación del mito griego sobre el rapto de Perséfone y la explicación que de éste se extrae para demostrar el funcionamiento de las estaciones y el florecer de la primavera. En el trabajo de Disney la historia es releída comenzando con una danza en la que participan la diosa, las plantas y animales junto a una cohorte de gnomos. Este primer estadio de placidez es interrumpido por un demonio que rapta a la joven para convertirla en su reina. Después de deliberarlo, la diosa será devuelta a su tierra, la cual despertará tras el letargo invernal. No solamente las danzas y los personajes resultan paradigmáticos y familiares, sino también la figura femenina humana. Se trata de uno de los primeros casos en los que el Estudio se atrevió a representar la figura humana. Observada desde el imaginario actual y como el animador Valentín Amador defiende, “no ha envejecido positivamente”<sup>40</sup>. Con estas palabras defendía el estadio inicial en el que se encontraban los animadores y las técnicas para comprender y plasmar movimientos reales, algo que se puede observar especialmente durante el baile. La protagonista mueve unos brazos y piernas que poco se asemejan a miembros humanos, puesto que carecen de estructura ósea o flexibilidad articular, moviéndose como si de mangueras o telas se tratase.



Fotogramas de *La Diosa de la Primavera*

<sup>40</sup> Valentín Amador Díaz en la conferencia “Disney el arte de contar historias” en el marco de la exposición *Disney el arte de contar historias* (CaixaForum Barcelona, 6 de abril de 2018).

Esta característica fue puliéndose a lo largo de los proyectos y dentro de las *Silly Symphonies* también se desarrolló una mejora en las figuras humanizadas. En *El carnaval de las galletas* (*The Cookie Carnival*; Ben Sharpsteen, 1935) ya se muestra una figura algo más completa en cuanto a cuerpo se refiere; pero no será hasta la creación del grandioso proyecto *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the Seven Dwarfs*; David Hand, 1937) cuando se consolidará.

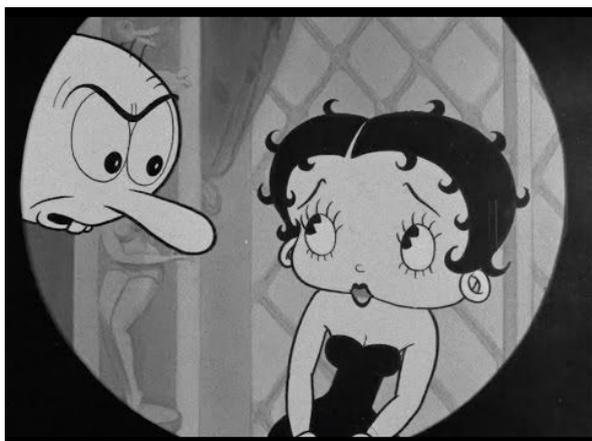
Con *El carnaval de las galletas* aún se mantuvo la tradicional animación Rubber-hose<sup>41</sup> y los personajes genéricos y fantasiosos, pero al llegar al final de la cinta la Reina (protagonista femenina) ha evolucionado hasta convertirse en un personaje relativamente bien desarrollado, siendo la única en toda la pieza en conseguirlo. Este cambio también viene dado por un interés narrativo, puesto que se desea transformar por completo al personaje desde “pobre galleta” a “reina”. Este personaje tiene semblanzas con Betty Boop<sup>42</sup>, imagen exagerada del ideal de belleza femenino que se seguía en los años 30. Son estas protagonistas las que conforman los precedentes de la *Blancanieves* de años después. Mostrar rostros aniñados, semejando más muñecas que personas y desarrollar cuerpos íntegros a través de los cuales configurar movimientos reales se convirtió en una máxima que se trabajaría a lo largo de los años y estrenos. Interesaba no solamente por una cuestión artística, sino como estrategia y comprensión de este cine; para crear una conexión e interés con el espectador se podía trabajar con historias fantasiosas y personajes estrambóticos, pero siempre desde un punto de vista de mimético con la realidad, puesto que es así como se es capaz de conectar el dibujo con la materialidad que envuelve.

*Blancanieves y los siete enanitos* resulta un cénit de lo expuesto, ya que continuando con un modelo de belleza que interesaba (y que a lo largo de los proyectos se dejará de lado, también por las transformaciones en los cánones estadounidenses), es capaz de configurar un personaje y un ambiente creíbles y redondos, cuya perdurabilidad ha sido probada mayor que la de las protagonistas de las *Silly Symphonies*.

---

<sup>41</sup>Estilo de animación primigenio caracterizado por los denominados “brazos de manguera”, personajes cuyos miembros resultan simples y sin articulaciones que configuren unas formas realistas.

<sup>42</sup>FURNISS, Maureen. *Animation: The Global History*. Londres: Thames & Hudson, 2017, pág. 104.



Fotograma de *Betty Boop: Blancanieves* (Betty Boop: Snow-White; Dave Fleischer, 1933) y del *El carnaval de las galletas*



Arte conceptual del rostro de Blancanieves para *Blancanieves y los siete enanitos* por Dave Fleischer

Por consiguiente, es demostrable el papel como precursor no sólo de técnicas (sonido sincronizado, Technicolor, etc.) sino de formas e imaginarios animados comunes que representan estos cortometrajes de los años 30. A lo largo del tiempo se reconoció, pero también en su rabiosa contemporaneidad, ganando el premio de la Academia para films animados cada año durante aquella década, contando con unas tres animaciones nominadas por año.<sup>43</sup>.

<sup>43</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 4.

En relación a las temáticas tratadas en las *Silly Symphonies* también se pueden establecer lazos con trabajos subsiguientes, puesto que materias desarrolladas en cortos se repetirán. Uno de estos es la proliferación de padres protectores. Las madres tienden a moverse dentro de los estereotipos convencionales, pero las figuras paternas de Disney tienden a ser crípticas, empezando por Sandman en *El país de las nanas* (Lullaby Land; Wilfred Jackson, 1933). Cinco años después de este, se vuelve a encontrar una figura similar en *Wynken, Blynken and Nod* (Graham Heid; 1938), fantasía onírica en la que tres bebés flotan entre las estrellas. En la cresta de la acción, los niños, que viajan en un zapato gigante por el cielo, serán empujados por unas nubes humanizadas. La mirada tierna y sabia en las nubes mientras golpean suavemente a los niños a través del cielo sugiere una sensación de comunión entre un espíritu benevolente que preside y los niños, de la misma manera en que Santa Claus interacciona con los niños de sus historias en las *Silly Symphonies* navideñas<sup>44</sup>. Son personajes enigmáticos a la par que siniestros, puesto que se divierten a expensas de los infantes. Las nubes de este episodio reflejan el ejemplo de un tipo de padre que observa a sus hijos desde la distancia, narrando desde afuera o entrando en escena en el último minuto como figura salvadora. Sus actos de benevolencia aparecen como actos de magia, para luego desaparecer<sup>45</sup>.



Fotogramas de *Wynken, Blynken and Nod* y de *La noche antes de Navidad*



<sup>44</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 20.

<sup>45</sup> *Ibidem*, pág. 20.

Los padres pueden no ser especialmente solícitos en algunas de estas historias, pero es justo por el deseo de mostrar que los niños están al cuidado de sus padres por un período de tiempo pequeño; no son posesiones permanentes; por el contrario, los niños que pueblan estos relatos están siempre listos para volar del nido<sup>46</sup>. De esta manera se defiende la importancia del hogar como base segura, pero sin olvidar la capacidad de exploración y aventura de los más pequeños.

De igual modo la figura femenina puede leerse de diversas maneras, pero es interesante la falta de referentes en cuanto a figuras maternas en las *Silly Symphonies*. *Mamá Pluto* (Mother Pluto; David Hand, 1936) es un caso casi único por su desafío hacia los estereotipos de género. Una gallina irresponsable incuba sus huevos en la caseta de Pluto y después distraídamente huye persiguiendo una mariposa. De esta manera se invierte el rol de madre sacrificada que pasa a la figura de Pluto<sup>47</sup>. Así, los pollitos serán adoptados por el perro quién los protegerá ocupando el papel de la madre desaparecida, hasta que ésta retorna y consigue recuperar a sus polluelos.

Estos elementos denominadores son algunos ejemplos a través de los cuales cabe entender las *Silly Symphonies* como referentes de toda la mentalidad Disney, puesto que los aquí expuestos y numerosos más contienen elementos técnicos y narrativos que se repetirán; se demuestra así el carácter cíclico de la animación del Estudio, al igual que el constante *work in progress* en que consistían los proyectos.



Fotograma de *Mamá Pluto*

---

<sup>46</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 20.

<sup>47</sup> *Ibidem*, pág. 21.

### 3. LOS PROTAGONISTAS ANIMALES EN LA ANIMACIÓN DISNEY:

#### 3.1. Contexto. Los Estados Unidos y sus animales:

Para poder teorizar sobre las maneras de entender y plantear el mundo animal en las *Silly Symphonies* y, por consiguiente, en la producción animada de los Estudios Disney, es conveniente captar el contexto desde el que se implican estas maneras, preguntándonos lo siguiente:

¿Cómo aprecian los norteamericanos la naturaleza y los animales? En el origen de su historia, la naturaleza era una competición, un territorio salvaje al que subyugar. Una vez bajo control, ya no suponía una amenaza sino una oportunidad para la recreación estética y la exploración<sup>48</sup>. La concepción utilitaria de la naturaleza tuvo un gran papel, pero con el paso del tiempo, ésta ha pasado a un plano tan secundario que las distancias entre los ciudadanos y la naturaleza son casi insalvables.

Ya en 1937 el presidente Franklin D. Roosevelt declaró: “Una nación que destruye su tierra, se destruye a sí misma”<sup>49</sup>. Esta frase es elocuente a la hora de entender la gran división que existe hoy en día entre la sociedad moderna y la naturaleza, entendida en este contexto como la norteamericana, pero extrapolable al resto de las culturas occidentales (u occidentalizadas). El periodista George Page sostiene que este distanciamiento es una consecuencia inevitable debida a la pérdida de contacto con aquello “pre-existente”: “Íntimas conexiones con el mundo natural pueden ser nuestra herencia primaria y más importante, pero también es correcto decir que hoy en día solo podemos recordarlo vagamente. Necesitamos trabajar duro para seguir en contacto, a través de nuestras mascotas en un comienzo, pero sobre todo con palabras. Recogemos el mundo natural con vocablos populares como ‘Madre Tierra’ y ‘Madre Naturaleza’, aunque ‘Madrstra Tierra’ y ‘Madrstra Naturaleza’ serían más acertados al final de este milenio. Parques naturales, jardines privados, zos municipales,

---

<sup>48</sup> KING, Margaret J. “The Audience in the Wilderness: The Disney Nature Films”. En: *Journal of Popular Film and Television: Screen Studies Collection*, 1996, n°24, 2, pág. 60.

<sup>49</sup> Frase extraída de la “Carta para los Gobernadores Estatales sobre una Ley Uniforme de Conservación de la Tierra” del 26 de febrero de 1937. Texto completo en: <http://www.presidency.ucsb.edu/ws/?pid=15373> [Última consulta 10 junio 2018]

mascotas familiares y films de historia natural son lo más cerca que algunos de nosotros podemos estar de la Madre Naturaleza”<sup>50</sup>.

La naturaleza, especialmente la naturaleza salvaje, jugó un papel crucial en la forja del imaginario que soporta la definición de la identidad estadounidense<sup>51</sup>. La naturaleza salvaje no solo sirvió para formar la personalidad americana, sino que en los aspectos económicos, la prosperidad provenía de la tierra y los animales. Así es como la dominación del territorio y la domesticación del animal se convierten en una máxima que perdura en las representaciones, inclusive en la animación. Henry Giroux defiende que “Disney se inscribe como el instructor de las vidas de los niños y forma con fuerza las maneras en que el paisaje cultural americano es imaginado”<sup>52</sup>. Se trata de un argumento firme, pero la formación de un “paisaje cultural” es un proceso interactivo más que una imposición, y la interacción que resulta se encuentra entre el resultado del film y las ideas/imágenes que se ponen al corriente durante el proceso de su creación<sup>53</sup>.

Debemos comprender que la visión norteamericana de la naturaleza se ha ido modificando con el tiempo, es decir no resultaron el mismo efecto las lecturas de *Bambi* en su momento de estreno que años después. El momento histórico en que *Bambi* fue llevado a los cines en primera instancia coincidió con la entrada de los Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial como consecuencia del bombardeo de Pearl Harbour, significativo hecho que transformó la observación de esta cinta. Fue recibida con tibio entusiasmo, y como Whitley defiende, es posible comprender que el choque entre la cruda realidad y el mundo pacífico, inocente y natural que *Bambi* evoca fue un impedimento<sup>54</sup>. Sería después, en la década de los 50, en su reestreno cuando el film comenzó a leerse con una mirada medioambiental; y

---

<sup>50</sup> WELLS, Paul. *The Animated Bestiary. Animals, Cartoons, and Culture*. Nueva Jersey: Rutgers University Press, 2009, pág. 100. Cita original: PAGE, George. *The Singing Gorilla: Understanding Animal Intelligence*. Londres: Headline Books, 1990, pág. 13.

<sup>51</sup> WHITLEY, David. *The Idea of Nature in Disney Animation. From Snow White to WALL-E*. Cambridge: Ashgate, 2012, pág. 33.

<sup>52</sup> Ibidem, pág. 4. Cita original: GIROUX, Henry. *The Mouse That Roared: Disney and the End of Innocence*. Lanham: Rowman and Littlefield Publishers Inc., 1999, pág. 168 (T. del A.).

<sup>53</sup> Ibidem, pág. 4.

<sup>54</sup> Ibidem, pág. 4.

aquellos jóvenes y niños que lo visionaron en ese momento fueron expuestos e influenciados hacia una crítica más radical respecto a las prácticas medioambientales.

De esta y muchas otras maneras pueden intentar atisbarse los modos en que los Estados Unidos y Disney han captado el elemento animal y natural, y por ende como aquellos que fuimos criados observando sus producciones e influencias fuimos arrastrados con ellos.

### 3.2. Antropomorfismo y domesticación:

La representación del animal tiene una rica tradición en el arte y la literatura. La animación ha acogido esta tradición de numerosas maneras.

Erica Fudge defiende que “los animales han sido presentados en muchas de las culturas occidentales por su uso práctico, y es en el uso -en la relación material con el animal- en que debe basarse la representación”<sup>55</sup>. Este uso al que la autora se refiere se relaciona con la forma en que los animales presentados pueden significar un cambio social: “Si va a tener un impacto en las preguntas sobre las formas en que tratamos a los animales hoy, si se trata de agregar al debate sobre agricultura industrial, deportes crueles, granjeros de pieles, vivisecciones y los numerosos otros abusos de los animales en nuestras culturas, la historia de los animales no pueden decirnos lo que ha sido, lo que los humanos pensaron en el pasado; debe intervenir, hacernos pensar nuevamente sobre nuestro pasado y, lo más importante, sobre nosotros mismos”<sup>56</sup>. Asociado al cine de animación, éste ha tenido un papel principal en la historia de los animales por su constante representación y reinención de éstos a lo largo de la era moderna.

Focalizando la mirada en la factoría Disney y sus animales, los cuales han poblado sus historias desde las ideas más primitivas, ha de comprenderse esa manera de representarlos desde el antropomorfismo. En algunos casos resulta de lo más sutil, al igual que los protagonistas animales de otros trabajos confluyen en un limbo entre especies de gran interés. El cineasta Sergei Eisenstein comenta este aspecto de esta manera: “Es interesante que la misma ‘trayectoria’ hacia la piel de un animal y la humanización de los animales es aparentemente característica durante varias décadas, y es especialmente expresada en la falta de humanidad en sistemas de política social y filosofía”<sup>57</sup>; de esta manera Eisenstein reconoce el papel que estas representaciones de los animales han tenido a la hora de liberar a los humanos de sus inhibiciones y limitaciones en ciertos momentos.

---

<sup>55</sup> WELLS, Paul. *Op. Cit.*, pág. 61. Cita original: FUDGE, Erica. “A Left-Handed Blow: Writing the History of Animals”. En: *Rothfels*, 2002, pág. 7.

<sup>56</sup> *Ibidem*, pág. 15.

<sup>57</sup> *Ibidem*, pág. 62. Cita original: LEYDA, Jay (Ed.). *Eisenstein on Disney*. Londres: Methuen, 1988, pág. 33.

Disney comprendía la importancia que debía ceder a esa unión a la hora de decidir convertir animales humanizados en sus protagonistas; él veía en las pinturas de la cueva de Lascaux las maneras en las que los primeros hombres comprendieron la conexión existente en los encuentros entre personas y bestias, elemento que fue perdiéndose con el desarrollo y evolución de las infraestructuras sociales<sup>58</sup>. Tiempo atrás, ya grandes escritores como Perrault, los hermanos Grimm o Hans Christian Andersen reconocieron el poder surgido de la conciencia de los animales como una lengua principal para el desafío a la rectitud social, al igual que se accedía a hablar sobre actos y temas más complejos y contradictorios en relación a la acción humana<sup>59</sup>. Mencionando a estos autores, ya presentamos así la importancia que mantienen los textos originales de las fábulas y cuentos populares en relación a la animación Disney, pues dentro de las *Silly Symphonies* varias fueron adaptadas de escritos ya preexistentes, y a posteriori gran parte de la trayectoria del Estudio ha estado ligada a los preceptos que éstos impusieron.

La metamorfosis animal ha resultado un elemento clave en la animación y dentro del caso Disney es destacable la transformación ocurrida en *La Bella y la Bestia* (*Beauty and the Beast*; Kirk Wise - Gary Trousdale; 1991): en ella el príncipe pasa de humano a bestia y viceversa, ocurriendo de una manera que privilegia la mezcla de especies y la representación de la identidad como método a través del cual situaciones imposibles y ambientes irreales se utilicen para tratar asuntos de interés contemporáneo. Incluyendo interrogantes acerca de la sexualidad, los estratos sociales, la diferencia, y en gran medida la animalidad que une a las bestias con las personas<sup>60</sup>. Kevin Sandler ha sugerido a este respecto la paradoja de la representación del género en los animales animados, puesto la idea del género en sí ya es una ficción. Por lo tanto, esa copia de lo humano que interesa a la hora de crear el personaje resulta, de una manera u otra, una “imitación de una imitación de una imitación”. Reproduciendo el antropomorfismo, pues, los animadores no hacen más que repetir la ilusión ya presente en la idea de género, reiterando el esquema de los cuerpos como hechos y no ficciones<sup>61</sup>. Por supuesto no ha de olvidarse que en el proceso de imitación y configuración de

---

<sup>58</sup> WELLS, Paul. *Op. Cit.*, pág. 64.

<sup>59</sup> *Ibidem*, pág. 65.

<sup>60</sup> *Ibidem*, pág. 66.

<sup>61</sup> SANDLER, Kevin (Ed.). *Reading the Rabbit: Explorations in Warner Bros. Animation*. Nuevo Brunswick, 1998, pág. 159.

estos personajes, los animadores cumplen un papel mayor que el de un autómatas, también interpretan esa naturaleza del animal al igual que utilizan los rasgos principales del ser unidos a esas figuras con género para así crear una identidad para el personaje.

Esta mixtura ha sido definida por Steve Baker como “imágenes teriantrópicas”, es decir, aquellas capaces de combinar la forma de una bestia con la de un humano; así, los personajes bucean entre un estado de control y conciencia y otro de pura alienación<sup>62</sup>. Resulta más interesante tratar el tema en relación a los aspectos más complejos y borrosos y no quedarse en la designación de “animales encantadoramente antropomorfizados”<sup>63</sup>, ya que las formas en que esta antropomorfización se lleva a cabo acaban siendo una conveniente ficción para luchar contra la incerteza, y trabajar con la predictibilidad y comprensión de los personajes. En esencia puede simbolizar un “miedo hacia lo desconocido e inclasificable”<sup>64</sup>.

Los mismos animadores tienen una fuerte relación con los animales, la cual se evidencia en la observación y el crítico registro de éstos en las cintas. Ya durante los años en que se desarrollaron los cortometrajes iniciales, tanto las *Silly Symphonies* como otras sagas, Walt Disney comprendió la importancia que residía en moldear personajes completos y atractivos. La creación de protagonistas divertidos y simples fue parte de los inicios del medio, pero con la mejora de sus creadores y de las técnicas, visionarios como Disney comenzaron a mirar hacia una animación con un cariz más realista y mimético. Para ello, la captación de las formas y movimientos de los seres vivos resultó ser la máxima de los Estudios y el trabajo en relación a la figura humana se desarrollaría más pausadamente, ya que el mayor interés durante los primeros años residía en los protagonistas zoomórficos y en los escenarios naturales.

Al montar su propia escuela de animadores dentro del Estudio, profesores como Don Graham comenzaron las reconocidas visitas al zoológico del Griffith Park con los estudiantes para dibujar animales vivos<sup>65</sup>. Esto se convirtió en parte imprescindible del trabajo del animador en Disney, un proceso especialmente importante para su fundador puesto que su

---

<sup>62</sup> WELLS, Paul. *Op. Cit.*, pág. 70-71.

<sup>63</sup> FURNISS, Maureen. *Op. Cit.*, pág. 104.

<sup>64</sup> WELLS, Paul. *Op. Cit.*, pág. 98. Cita original: SANDLER, Kevin. “Pogs, Dogs or Ferrets: Anthropomorphism and ‘Animaniacs’”. En: *Animation Journal*, 6, n°1, 1997, pág. 48.

<sup>65</sup> FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Op. Cit.*, pág. 93.

interés por entender el reino animal le llevó a enviar a camarógrafos a filmar animales en libertad para después comprender y reproducir las maneras de éstos en el estudio. Un caso paradigmático es *Bambi*, film definido por Valentín Amador como “prácticamente un documental sobre animales”<sup>66</sup>, durante la producción del cual se llevaron animales vivos al Estudio, como ciervos y conejos, para que los animadores estudiaran sus movimientos<sup>67</sup>; se consiguió así uno de los resultados más notables en relación a la mimesis en este ámbito, humanizando solamente las caras.

Fuera de Disney esta técnica caló, y según las palabras del animador Christopher Hart: “Es importante tener imágenes de referencia a mano para dibujar animales. Sino, estarás dibujando caricaturas de animales basadas en el recuerdo de otros animales animados, y tus dibujos carecerán de dominio [...]. Conseguirás entender mejor la anatomía animal comparando las articulaciones de éstos con articulaciones similares en los humanos”<sup>68</sup>.

De esta suerte la estética Disney se ató irremediabilmente con la definición de animación, este realismo tan particular junto a cierto conservadurismo republicano impactó tanto al público por las posibilidades que imponía cada novedad y por conocer el gusto de la población estadounidense y su sentimentalismo<sup>69</sup>. Hasta el momento hemos tratado el tema con el nombre de realismo, pero la historiografía asocia un creciente hiperrealismo<sup>70</sup> a la figura y estética de los Estudios Disney. Este desarrollo se sustentó en la convicción de Walt Disney de que los animales cuentan con una fuerte personalidad que se expresa a través de sus cuerpos y es trabajo obligado del animador entenderlo, abrazarlo y recrearlo. En sus propias palabras:

---

<sup>66</sup> Valentín Amador Díaz en la conferencia “Disney el arte de contar historias” en el marco de la exposición *Disney el arte de contar historias* (CaixaForum Barcelona, 6 de abril de 2018).

<sup>67</sup> FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Op. Cit.*, pág. 94.

<sup>68</sup> WELLS, Paul. *Op. Cit.*, pág. 109. Cita original: HART, Christopher. *How to Draw Animation*. Nueva York: Watson Guptill, 1997, pág. 58.

<sup>69</sup> *Ibidem*, pág. 94. Información original en: WELLS, Paul. *Animation and America*. Nueva Brunswick: Rutgers University Press, 2002.

<sup>70</sup> Sabemos que el término hiperrealismo se emplea referido a aquella pintura y escultura que busca parecerse a la fotografía; así, se aplica a un estilo de arte surgido a finales de 1960 y principios de 1970. Sin embargo, en este trabajo lo empleamos para expresar la voluntad extrema de Disney por representar y reproducir las formas animales.

“A menudo el cuerpo entero participa. Coge a un perro alegre. Su cola se mueve, su torso serpentea, sus orejas se sacuden. Puede que te salude saltado en tu regazo o corriendo en círculos por la habitación, sin dejar silla o diván si bordear. Continúa ladrando, y esa es una forma de expresión física también. Pero, ¿cómo reacciona un ser humano a los estímulos? El juego ha perdido el sentido que un día tuvo para él, e inhibe su expresión física. Es una víctima de una civilización cuyo ideal es el hombre indiferente e inexpresivo y la mujer atractiva y sosegada. Incluso los gestos han de ser calculados. Lo llaman elegancia. La espontaneidad de los animales -la encuentras en niños pequeños, pero gradualmente es sustraída. Entonces aparece el problema de las masas plásticas, como nuestros animadores lo plantean -la masa de la cara, el torso, y en adelante. Los animadores necesitan esas masas. Éstas pueden ser exageradas y modificadas de cierta manera que contribuyan a la ilusión de movimiento, algo así como las orejas caídas y blandas encías de un sabueso o los rechonchos carrillos y anchos torsos de las ardillas. Observen al Pato Donald. Tiene una gran boca, grandes ojos beligerantes, un cuello torcido y un trasero sustancial muy flexible. El pato se acerca a ser el objeto ideal para el animador. Tiene un plus de plasticidad. Por el contrario, piensen en el ser humano como lo ve un animador... El típico hombre de hoy tiene una cara fina, torso y piernas. No hay espacio para la animación, demasiado rígido, demasiado limitado”<sup>71</sup>.

Algunos aspectos importantes se pueden sustraer de esta intervención, caso de la reactivación del animal encarnado como vehículo para la visualización de las emociones humanas, pues aquello a lo que Disney se refiere cuando comenta la gran expresividad de los animales es a un nivel menos hondo que la humana pero le interesa especialmente la capacidad de “estar vivos”. La espontaneidad y creatividad humanas, y la pérdida de ellas con el paso del tiempo es otro punto relevante, puesto que esa vida emocional expresada la ve más claramente en los animales y no tanto en las personas. También puede relacionarse con lo que el renombrado animador de la Warner Bros., Chuck Jones, comenta en uno de sus

---

<sup>71</sup> WELLS, Paul. *Op. Cit.*, pág. 94. Citado en: SCHICKEL, Richard. *The Disney Version*. Londres: Michael Joseph, 1986 (1968), pág. 180-181.

libros: “Me interesan los personajes que no puedan verse en la vida real. [...] es más fácil humanizar a los animales que humanizar a los humanos”<sup>72</sup>.

Retornando a la cita de Walt Disney, menciona la pureza de los niños, cuya naturaleza se asemeja más a la del animal que a la del adulto. A partir de este ítem se puede comenzar a plantear la lectura presente hacia los animales en relación a su estrecha unión con los infantes. Una parte importante del poder de Disney proviene de su habilidad para explorar la compleja y pasional vida de los niños. Ellen Handler Spitz desarrolla este aspecto en relación con la narrativa que influenciará posteriormente a los films Disney, comentando la notable capacidad de estas historias (inclúyanse las creadas por el Estudio) para tratar importantes asuntos para los niños, atreviéndose a adentrarse en la psicología infantil y hacerse notar con sutileza y destreza<sup>73</sup>. En las *Silly Symphonies* ya se desarrolla ampliamente toda esta psique infantil, convirtiendo a los animadores del Estudio en unos reconocidos conocedores de su público más joven. Eso sí, gran parte de aquello que Disney explora en estos cortos -la vergüenza infantil, los problemas de la separación, la lucha por controlar los impulsos, el miedo a la derrota y el amor por la aventura- se desarrollará y refinará en largometrajes como *Blancanieves y los siete enanitos*, *Pinocho* (Pinocchio; Ben Sharpsteen - Hamilton Luske, 1940), *Fantasia* (Fantasia; James Algar et alt., 1940) o *Dumbo*.

Una conveniente frase de Sigmund Freud puede ayudar a comprender la relación existente entre los niños y los animales: “El niño no muestra todavía ninguna huella de esa arrogancia que luego moverá al hombre adulto de la cultura a deslindar con una frontera tajante su propia naturaleza frente a todo lo animal. Concede sin reparos al animal una igualdad de nobleza; y por su desinhibida confesión de sus necesidades, se siente sin duda más emparentado con el animal que con el adulto, probablemente enigmático para él”<sup>74</sup>.

La falta de presunción del párvulo es directamente asociable al concepto de libertad, al igual que en parte se puede entender en el animal. Existe cierta noción del animal como poseedor de una particular libertad intrínseca<sup>75</sup> que como defiende Freud el infante también tiene; es la mirada adulta la que observa este aspecto con sorpresa y admiración,

---

<sup>72</sup> WELLS, Paul. *Op. Cit.*, pág. 108. Cita original: JONES, Chuck. *Chuck Amuck*. Londres: Simon and Schuster, 1990, pág. 227.

<sup>73</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 4-5. Fuente original: SPITZ, Ellen Handler. *Inside Picture Books*. New Haven: Yale University Press, 1999, pág. 8.

<sup>74</sup> FREUD, Sigmund. *Tótem y tabú*. Madrid: Alianza Editorial, 2011 (1913), pág. 130.

<sup>75</sup> WELLS, Paul. *Op. Cit.*, pág. 77.

consecuencia del constreñimiento de la sociedad, que aliena toda naturalidad en la toma de decisiones y en las maneras en que vivimos nuestra vida.

La relación entre Disney y su público infantil no solamente se ha entendido a partir de la idílica comprensión con la que se observa al niño, sino comprendiendo que el Estudio combina la artísticidad con la capacidad de negocio, por ello conoce muy bien la audiencia a la que desea complacer. En general, el público se compone por familias a las cuales se les presentan historias y personajes que son capaces de incorporar lecturas complejas y maduras a la par que entretener y educar. Por ello no solamente se representan animales como niños, sino que se apela la capacidad del niño para comprender la pulsión animal. Ambos comparten una relación primaria, no tienen escrúpulos para comprenderse como iguales; y así como Wells lo describe: “un recuerdo existente de vínculos primigenios y conocimiento perdido”<sup>76</sup>.

Resulta importante comprender de primera mano cómo estos niños observan a los animales, puesto que queda claro que el reino animal es amplio y la animación Disney ha trabajado con muchos de los seres existentes, siendo el resultado y efecto siempre distintos. La capacidad de asociar características y sentimientos positivos o negativos a un animal u otro, ha de remontarse tanto a la literatura e ilustración, las cuales han delimitado todo un imaginario colectivo; y a las formas mismas de estos animales, creando algunos un efecto de atracción o rechazo mayor que otros. El zoólogo Desmond Morris realizó un estudio durante la década de los setenta para comprender cuáles eran los 10 animales favoritos de los niños británicos. El resultado fue: chimpancés, monos, caballos, galagidae, pandas, osos, elefantes, leones, perros y jirafas; llevándole a concluir que todos ellos comparten características humanoides. No habían sido escogidos por su valor económico o estético, sino por la forma en que se asemejaban a las personas según los ojos de los niños<sup>77</sup>. Las conclusiones de Morris resultan ilustrativas acerca de la psique del niño, en relación a qué observa como agradable y que no, teniendo siempre el modelo humano como referente; pero no habría de obviarse el factor estético que Morris descarta, puesto que el infante cuenta con gran cantidad de referencias que guían su mirada hacia cierto tipo de animal u otro, sea por las convenciones de los libros ilustrados infantiles o los documentales sobre animales.

---

<sup>76</sup> WELLS, Paul. *Op. Cit.*, pág. 77.

<sup>77</sup> *Ibidem*. pág. 79. Texto original: MORRIS, Desmond. *Manwatching*. Londres: Triad Panther, 1977, pág. 263.

También Morris reflexiona y sugiere: “los niños más pequeños buscan grandes animales simbólicos -presumiblemente sustitutos de los padres- y los más mayores buscan animales menos simbólicos -presumiblemente sustitutos de los niños. Por lo tanto el animal no ha de ser solamente humanoide, ha de representar cierto tipo de humanoide”<sup>78</sup>



Fotograma de *El país de las nanas*

Por ello el trabajo de hiperrealismo que Disney deseó para sus obras, se veía unido a una necesidad de aportar antropomorfismo a los rostros animales, para así conectar en mayor medida con el público, especialmente el adulto, el cual también había de disfrutar de estas cintas. El divulgador Stephen Jay Gould juzgó el proceso de juvenilización en los personajes, que nivela a los animales con los niños: “Muchos animales, por razones ajenas a la inspiración de afecto en los humanos, poseen ciertas características compartidas con los bebés y no con los adultos [...]. Nos sentimos atraídos por ellos, los criamos como mascotas, nos paramos a admirarlos en su hábitat”<sup>79</sup>.

Con esta frase podemos adentrarnos en el concepto de la alienación del animal en la animación Disney a través de la domesticación. Para ello es imprescindible mencionar uno de los casos primarios en el asunto, por su desarrollo del concepto y por su importancia caudal en la filmografía animada mundial: *Blancanieves y los siete enanitos*. Blancanieves resulta un personaje complejo por la doble vertiente que comporta: puede domesticar al igual que es

---

<sup>78</sup> WELLS, Paul. Op. Cit., pág. 79. Texto original: MORRIS, Desmond. *Manwatching*. Londres: Triad Panther, 1977, pág. 263-265.

<sup>79</sup> Ibidem, pág. 81. Cita original: COMLEY, Nancy L. (Ed.). *Fields of Writing*. Nueva York: St. Martins Press, 1987, pág. 504.

domesticada. Como los conejos, ardillas y pájaros, consigue su transformación doméstica a través de su confianza en el cuerpo. Domestica a los animales salvajes del bosque a través de su canto, transforma la cabaña abandonada con la ayuda de sus nuevos animales domesticados, los cuales usan sus cuerpos para realizar tareas domésticas de la forma en que lo harían las máquinas americanas de los años 50. De igual manera se comporta con los enanos, a los cuales directamente se refiere como “siete niños muy desordenados”, y con los cuales se puede comprender lo anteriormente desarrollado en relación a la estrecha unión que reside en la animación entre niños y animales: los enanitos de esta historia, por su físico y personalidad, han de englobarse en este bloque. Por ello Blancanieves no parece hacer distinciones y continúa con su labor de domesticación de los salvajes, obligando a los enanos a limpiarse y a comportarse de manera gentil. La protagonista incluso consigue dominar a la muerte con un beso<sup>80</sup>. Blancanieves, al igual que Disney, transforma la ordinaria casa en un castillo a través de una concertada y programada domesticación, la cual refleja la propia técnica del Estudio, entrenando animales para ser humanos y enseñando a los chicos a mantenerse limpios.

El ejemplo de Blancanieves puede extrapolarse de diversas maneras, el elemento domesticador es asociable a la personalidad maternal que la joven mantiene durante el film, característica que puede reflejar la falta de infancia del personaje y la idealización de una vida adulta. Para el elemento maternal son otros films del Estudio aún más característicos: *Peter Pan* (Clyde Geronimi et alt., 1953) y *La dama y el vagabundo* (Lady and the Tramp; Clyde Geronimi et alt., 1955).

En *Peter Pan* existen ciertos momentos y diálogos de interés para plasmar la confusión que existe en sus personajes a la hora de diferenciar lo maternal de lo animal; y es con este film y otros de la época con los que se puede trazar el desarrollo y cambio en la función de la domesticación en Disney. Antes de la batalla final entre Peter Pan y el Capitán Garfio toda la acción se detiene para escuchar a Wendy cantar una canción que alaba a las madres. Está cantando a los niños, todos vestidos con pieles simulando ser animales salvajes y, combinado con el descuidado hogar, se separa en este caso de los tradicionales domesticados entornos Disney. Wendy contestará al deseo de los niños de permanecer en Nunca Jamás y “vivir

---

<sup>80</sup> BYRNE, Eleanor et MCQUILLAN, Martin. *Deconstructing Disney*. Londres: Pluto Press, 2000, pág. 62.

como salvajes” con la réplica: “Pero no podemos, necesitamos una madre”<sup>81</sup>. La respuesta de su hermano Miguel es preguntarle si ella no es su madre, mientras ella le desviste y prepara para dormir solícitamente. De igual manera Peter se refiere a ella en momentos anteriores a la escena como “pequeña madre”. A parte del claro rol de sustituta y la constante actitud de Wendy como madre de todos los personajes con los que se cruza, ella insiste en el valor de la madre verdadera: “Pero Miguel, ¿acaso has olvidado a nuestra madre?”, le pregunta sorprendida ya que parece ser ella la única capaz de mantener cierta personalidad anterior a su llegada a Nunca Jamás, donde sus hermanos se han mimetizado hasta tal punto con los Niños Perdidos. Miguel continúa preguntando si su madre tiene orejas suaves y viste un vestido peludo, haciendo referencia a Nana, otro particular personaje de este film. Nana es el perro de la familia, haciendo de niñera de los tres hermanos. Si el estatus de Nana como perro madre es ambiguo, los Niños Perdidos tienen problemas similares distinguiendo lo animal de lo maternal<sup>82</sup>. Se puede observar en esa misma secuencia, en el momento en que uno de los niños comenta que cree tener una madre, pero no recuerda cómo era, a lo que otro niño dice: “¡Yo tenía una ardilla!”<sup>83</sup>, a lo que el primer niño responde enfadado “¡Eso no es una mamá!”. La pelea que surge de esto tiene menos sentido que ninguna de las que se desarrollan en el film, puesto que se lucha por un concepto que todos ellos comparten, que es la falta de referencias maternas que se mezclan con los únicos ejemplos que pueden encontrar: los animales.

Por el contrario, en el próximo film que Disney produjo, *La dama y el vagabundo*, los personajes apenas salen de los confines de la casa, la mayoría de la trama transcurre dentro del hogar de los dueños de Dama o en el terreno colindante. Elemento que contrasta con los perros abandonados que enfrentan la muerte en la perrera. En este caso la domesticación adquiere un valor completamente positivo, puesto que son los perros que son aceptados por sus dueños aquellos que sobreviven. Ser reclamado supone ser una mascota domesticada, vestir orgullosamente un collar, la marca que significa pertenecer a una familia<sup>84</sup>.

---

<sup>81</sup> En la versión original: “But you can’t, you need a mother, we all do”.

<sup>82</sup> BYRNE, Eleanor et MCQUILLAN, Martin. *Op. Cit.*, pág. 63-64.

<sup>83</sup> La versión doblada al castellano lo tradujo como ardilla, aunque la frase original es “I had a white rat!”.

<sup>84</sup> BYRNE, Eleanor et MCQUILLAN, Martin. *Op. Cit.*, pág. 64.

Así pues, la cinta no da cabida a ninguna doble moral en relación a la domesticación de los animales: éstos han de seguir cierta regla, que parece agradaarle, puesto que es la única manera de sobrevivir.



Fotogramas de *Peter Pan* y *La dama y el vagabundo*

Comentadas las mascotas, ha de plantearse ahora la problemática en relación a los animales de granja. En este caso hay que remontarse a un tiempo anterior a los primeros trabajos Disney y Andrew Isenberg ha localizado ciertos elementos preexistentes en la literatura y las formas sociales que expresan la sentimentalización del animal de granja y de las mascotas. Encuentra el origen de este fenómeno en el siglo XIX, cuya sociedad industrial romantiza el pasado rural, aunque la preocupación por los animales salvajes es clara durante el siglo XX. Fue ejemplificado a principios de siglo por escritores como Ernest Thomas Seton y Jack London y continuó reformulándose gracias a la ciencia y ética, hasta la creación de legislaturas y conciencias acerca de la protección de las especies en peligro a finales del siglo <sup>85</sup>. Tanto Seton, como Felix Salten (autor de *Bambi, una vida en el bosque*, 1923) y Walt Disney siguieron pensando que los animales salvajes habitan en un universo moral y la gente haría bien en emular la moralidad innata de la naturaleza. Asumiendo y afirmando que el orden de la naturaleza constituye un orden superior, moral y científicamente integrado<sup>86</sup>.

---

<sup>85</sup> WELLS, Paul. *Op. Cit.*, pág. 75. Información original: ISENBERG, Andrew. “The Moral Ecology of Wildlife”. En: *Rothfels*, 2002, pág. 48-49.

<sup>86</sup> *Ibidem*, pág. 76.

Ilustrando con otro ejemplo de la filmografía Disney, *La cenicienta* (Cinderella; Clyde Geronimi et al., 1950) resulta un caso paradigmático para ejemplificar gran parte de los elementos que se han desarrollado en páginas anteriores. En esta historia encontramos un extenso grupo de animales cuya naturaleza ha sido exterminada por completo, asumiendo un rol de acompañante de aventuras de la protagonista; hablan y piensan como humanos, y lo más destacable es que visten como ellos. Este patrón, que ya se trabaja durante las décadas anteriores en el Estudio, resulta herencia directa de la ilustración de cuentos, y en concreto es necesaria la mención a Beatrix Potter. Esta famosa ilustradora y escritora de cuentos infantiles, creó toda una tendencia en la que sus personajes, siempre animales humanizados, habitantes de un jardín, conviven y se comportan como las personas. Whitley pone en relación el estilo visual de *La Cenicienta* con Potter, y su “desvergonzado placer en vestir a pequeñas criaturas en cursis vestimentas al estilo victoriano”<sup>87</sup>. La desdichada protagonista de la cinta de 1950 continúa esta tendencia, vistiendo a los pequeños animales que le hacen compañía, y tratándolos como personas. Eso sí, los animales de Potter combinan ropajes humanos con vestigios de sus instintos animales, e incluso a veces sus destinos. Aspecto que queda encubierto en la cinta.

Igualmente es interesante destacar la muy probable influencia de los dibujos de Potter con respecto a otros trabajos de Disney, los ambientes idílicos que rodean a sus pequeños animales, y que luego influenciaron a otros artistas como Jill Barklem, están muy cerca de las ambientaciones de *Bambi* o *Robin Hood* (Robin Hood; Wolfgang Reitherman, 1973).



Benjamin Bunny por B. Potter y fotograma de *Los conejitos*

<sup>87</sup> WHITLEY, David. *Op. Cit.*, pág. 35.

Numerosos son los ejemplos dentro de la ilustración que reflejan arquetipos adoptados por Disney, más adelante se trabajará a este respecto.

En conclusión, la animación, animismo, antropomorfismo o automatismo de cualquier clase constituyen la obra completa animada de Disney. Cada film animado de la compañía es una versión de cómo convertirse en doméstico para convivir en la civilización moderna.

### 3.3. Animales pequeños, mundos diminutos:

Los insectos poseen un papel fundamental en los cortometrajes animados creados en los inicios del Estudio, siendo las *Silly Symphonies* un caso paradigmático a este respecto, por su abundante trabajo en relación a estos animales. Con el paso de las producciones éstos perderán protagonismo hasta resultar prácticamente inexistentes o asumirán papeles esporádicos tales como el grillo de *Mulan* (Barry Cook et Tony Bancroft, 1998) o el polifacético Pepito Grillo que pululará por diversas cintas.

Cuando Disney aún no había desarrollado sus primeros cortos, y por ende no incluía en su repertorio insectos y animales diminutos, otros pioneros de la animación ya trabajaban apasionadamente con estos elementos: Vladislav Starévich fue un incansable precursor del arte de la animación en stop-motion.

El interés infantil de Starévich por la entomología se vio satisfecho cuando se convirtió en director del Museo de Historia Natural de Kaunas (Lituania) y que después reflejó en sus primeros dos cortometrajes animados con stop-motion protagonizados por insectos: *La cigarra y la hormiga* (Strekova i Muravei; Vladislav Starévich, 1911) y *La venganza del camarógrafo* (Miest Kinomatograficheskovo Operatora; Vladislav Starévich, 1911). Comenzó con estas producciones cinematográficas con la intención de explorar el comportamiento de los insectos, en un principio intentó filmar insectos reales en el estudio, pero viendo que éstos no sobrevivían bajo el calor de los focos, cambió a modelos animados. Los resultados fueron tan realistas que desde *The Times* insistieron en la teoría de que se trataba de insectos amaestrados por científicos rusos, fruto de la paranoia en los países más occidentales en relación a las capacidades técnicas y creativas del tercio oriental europeo<sup>88</sup>. En sus historias fue capaz de desarrollar la técnica de manera única, a la vez que trabajaba con la expresión del folclore europeo, consiguiendo un efecto con los insectos prácticamente kafkaniano. Jugaba con la aparente otredad del insecto para aludir a la perversidad humana y su ilimitado deseo. Vio en los insectos y animales características que podrían ser proyectadas en la humanidad, en una práctica casi contraria al antropomorfismo<sup>89</sup>. Por ejemplo, en *La*

---

<sup>88</sup> WELLS, Paul. *Op. Cit.*, pág. 67.

<sup>89</sup> *Ibidem*, pág. 68.

*venganza del camarógrafo*, hace uso de la percepción del insecto que habita en un mundo poco sensible caracterizado por la indiferencia y la claustrofobia de un cuento de hadas surrealista.

Por todas estas características la influencia de Starévich puede encontrarse en diversas piezas animadas posteriores y sus personajes: Pepito Grillo en *Pinocho*, *Saltarín va a la ciudad* (Mr. Bug Goes to Town; Dave Fleischer - Shamus Culhane, 1941), *The Grasshopper and the Ant* (Lotte Reiniger, 1954) o *Bichos* (A Bug's Life; John Lasseter, 1997).



Fotogramas de *La cigarra y la hormiga* (1911), *Pinocho* y *The Grasshopper and the Ant* (1954)

Aunque el insecto parece potencialmente diferente del animal vertebrado, las condiciones que se presentan a través de la animación a menudo los hacen similares, pero tienden a usar la naturaleza exoesquelética esencial de muchos insectos para pronunciar un mayor grado de diferencia u otredad en los personajes clave: la idea de que los insectos pueden movilizarse en

mayor número o la noción de que los insectos sufren los mayores desafíos y la indiferencia humana. En muchos sentidos, el insecto representa una fase de transición entre lo humano y lo animal, una identidad aparentemente alienígena basada en estados de existencia más puros y singulares<sup>90</sup>.

Es importante comprender las influencias visuales que condicionan los resultados en relación a los insectos y animales diversos dentro de los films Disney. Como se ha comentado, animadores pioneros como Starévich resultan ejemplos imprescindibles. Pero fuera del contexto cinematográfico, la animación ha de comprenderse unida irrefutablemente a la ilustración. Gran parte de las historias que Disney adapta a lo largo de su trayectoria, y en concreto durante las primeras décadas, son narraciones surgidas en Europa a partir de la tradición oral y el folclore. Muchas de estas fábulas, cuentos y novelas se han mantenido y han llegado a los Estados Unidos a través de las versiones transcritas por los nombres más representativos del sector: los hermanos Grimm, Perrault o Hans Christian Andersen. Por ello mucha de esta literatura, que en esencia se asocia a un público infantil, por su naturaleza pedagógica, se ha reeditado y transformado gracias a la ilustración del texto a partir de grabados o dibujos. El contacto que Disney genera con estas imágenes se encuentra ya en su tierra natal, pues era un ávido lector de historias juveniles, pero el punto de inflexión surge a mediados de la década de los treinta.

En la primavera de 1935, Walt Disney, quien llevaba sufriendo crisis nerviosas desde 1931<sup>91</sup>, aprovechó que la Sociedad de Naciones le iba a entregar un diploma en París en el que nombraban a Mickey Mouse como Símbolo Internacional de Buena Voluntad, para realizar un largo viaje por casi toda Europa. Con su hermano Roy y con sus respectivas esposas visitaron Inglaterra, Francia, Italia, Holanda y Suiza. En todas las paradas de este idílico viaje Disney descubrió fuentes de inspiración para el modelaje de figuras, recolectando objetos y láminas “en cada puerto”<sup>92</sup>. Regresó al hogar con gran cantidad de libros de ilustradores europeos para la biblioteca del Estudio, sin contar todos aquellos que fueron encargados y enviados a lo largo de los meses, ascendiendo la suma a: 90 título de Francia, 81 de

---

<sup>90</sup> WELLS, Paul. *Op. Cit.*, pág. 68.

<sup>91</sup> ALLAN, Robin. *Op. Cit.*, pág. 31.

<sup>92</sup> FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Op. Cit.*, pág. 119.

Inglaterra, 149 de Alemania y 15 de Italia<sup>93</sup>. Historias fantásticas como *Mamá Oca*, *Little Boy Blue*, *Wynken, Blynken and Nod*, *El gato con botas*, entre otras que luego serían muy útiles para las *Silly Symphonies* y los largometrajes.

De igual manera la semilla de la obsesión de Disney por la simulación mecánica de la realidad puede remontarse a este viaje por Europa; se puede observar en films como *Inventos modernos* (*Modern Inventions*; Jack King, 1937), tal como lo recuerda Bill Cottrell: “Trajo un autómata, admiraba ese hombre mecánico que era capaz de silbar como los pájaros”<sup>94</sup>.



*Steam Harp* por J.J. Grandville (½ siglo XIX) y fotograma de *Inventos modernos*

Con testimonios como los que el mismo Disney dejó podemos afirmar la relevancia máxima de lo recolectado durante aquellas vacaciones con respecto a la configuración de personajes y ambientes. En un memorándum datado del 23 de diciembre de 1935 Disney comentó a Ted Sears: “Algunos de estos libritos que traje de Europa me fascinaron por sus ilustraciones de pequeñas personas, abejas y diminutos insectos que viven en champiñones, calabazas, etc. Esta pintoresca atmósfera me fascina, y he estado pensando en cómo podríamos construir pequeñas historias que incorporaran todos estos minúsculos y adorables personajes [...]”<sup>95</sup>.

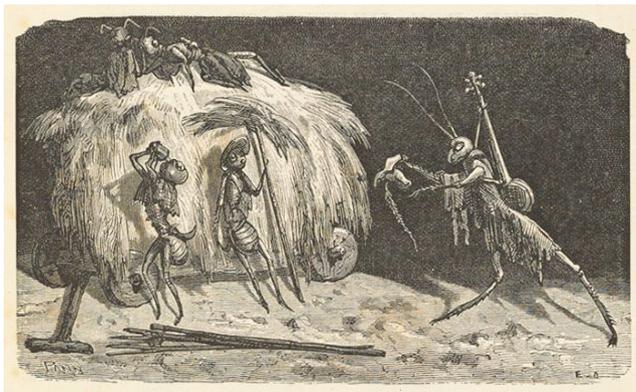
A partir de esta recopilación pueden rastrearse algunos de los artistas a los que tanto admiró, otras ilustraciones surgen a partir de las suposiciones e hipótesis. En una conferencia

<sup>93</sup> ALLAN, Robin, *Op. Cit.*, pág. 31. Información obtenida por R. Allan a partir de los registros del Walt Disney Studio Library.

<sup>94</sup> *Ibidem*, pág. 31.

<sup>95</sup> *Ibidem*, pág. 31.

dedicada a la influencia europea en Disney<sup>96</sup>, Carolina López, directora del ANIMAC, se aventuró a mencionar nombres de artistas que habrían sido influyentes para el Estudio a partir de 1935. Dos ejemplos resultan paradigmáticos en relación a la muestra de insectos humanizados: Arthur Rackham y Ernst Griset. Ambos artistas son capaces de conferir expresividad a sus personajes, trabajándolos desde la fantasía en este aspecto, pero sin obviar un alto nivel de realismo en relación a las maneras de vivir y los peligros a los que se enfrentan estos animales.



Ilustraciones por E. Griset (arriba) y A. Rackham (derecha)

Estos dos y otros tantos mantienen un estatus de importancia, pero debemos nombrar a J.J. Grandville como el mayor influyente en animación respecto a la introducción de mundos escondidos en los que los animales, y especialmente aquellos más pequeños, viven vidas paralelas a las humanas, manteniendo estructuras sociales y costumbres lejanas a las naturales de sus especies. Su trabajo se extiende a lo largo de su vida, y la imagen del animal constituye su gran leitmotif, pero resulta principal su participación como ilustrador de *Scènes de la vie privée et publique des animaux*, escrito por P.J. Stahl y publicado en Francia en 1842<sup>97</sup>. Con este trabajo se entiende la conexión y conocimiento que Grandville adquirió a la

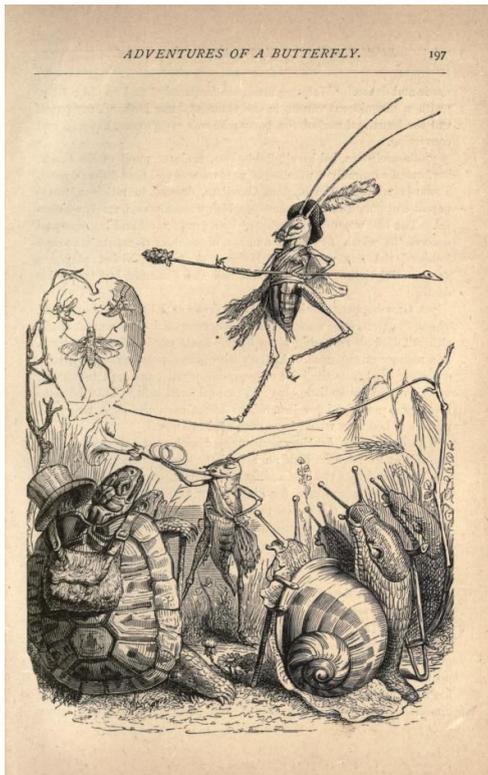
---

<sup>96</sup> Conferencia “La mirada de Disney hacia Europa” en el marco de la exposición *Disney el arte de contar historias* (CaixaForum Barcelona, 12 de abril de 2018).

<sup>97</sup> Libro traducido al inglés por J. Thompson en 1877. Online:

<https://publicdomainreview.org/collections/public-and-private-life-of-animals-1877/> (Última consulta: 14 junio 2018).

hora de representar el reino animal, y en gran medida los insectos; a éstos los dotó de ropajes y colores nunca vistos por la fantástica mirada de Disney, quien admiró su trabajo tanto como para dejarse influir y transportar por él.



Ilustraciones de J.J. Grandville (circa 1842)

Con todos estos ejemplos, que demuestran las relaciones de la representación de los insectos y animales reducidos, tanto en el panorama visual y técnico, como en las maneras de comprender todo ese sector de los animales, se puede sustraer la idea en relación a la pasión que sugiere en el hombre y la mujer el concepto de antropomorfismo. La idea de mundos ajenos a nosotros, cuyas maneras se adecuen a las nuestras, y cuyas formas nos recuerden a aquello que conocemos ha resultado ser un elemento estrella a la hora de idear espacios fantásticos. Ya Disney lo menciona: “esta rara atmósfera me fascinó”<sup>98</sup>.

<sup>98</sup> FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Op. Cit.*, pág. 119. Cita original: CANEMAKER, John. *Before The Animation Begins*. Nueva York: Hyperion, 1996, pág. 39.

### 3.4. El Pato Donald:

A principio de los años treinta, un actor de doblaje especializado en imitar el sonido de algunos animales, llamado Clarence Nash, trabajaba en la emisora de Radio KHJ de Los Ángeles, en un espectáculo llamado *The Merry-makers*. Una noche de 1932, Disney casualmente estaba escuchando la radio y se sorprendió de lo bien que imitaba a un pato. Días después Nash fue convocado al Estudio para una audición informal. Cuando el equipo y su director escucharon como personificaba a una familia de patos, comprendieron que aquella era la voz perfecta para un personaje que el Estudio tenía entre manos desde hacía tiempo<sup>99</sup>.

“Como es un pato, le gusta el agua. Los marineros y el agua van juntos. Le haremos marinero. Y como es marinero, le pondremos una chaquetita y un gorro de marinero”<sup>100</sup>. Con estas palabras comentó Walt Disney su concepción inicial de la figura del Pato Donald, creado según estos criterios por Jack King y Grim Natwick, para que Clarence Nash le pusiera su voz. Este mítico e imperecedero personaje vio la luz por primera vez en la *Silly Symphony La gallinita sabia* (*The Wise Little Hen*; Wilfred Jackson, 1934), cortometraje animado por Art Babbit y Dick Huermer, y que se trabajará en mayor profundidad en el siguiente punto del trabajo.

El Pato Donald es un personaje psicológicamente más complejo que el simplón y bondadoso Mickey Mouse, o que el despistado Goofy. Constituye una “caricatura del estadounidense medio, audaz e infantil, vanidoso y emprendedor, lujurioso e irascible, presa fácil de rabieta, es un egoísta de mucho cuidado”<sup>101</sup>. Tiene algunas virtudes, pero son el contrapunto necesario de su lado malo: es valiente y perseverante a la par que vengativo e insolidario. Afronta la vida como una pelea y cualquier elemento circundante puede ser para él un enemigo hostil contra el que luchar. Con esta actitud se encuentra enfrascado en diversos contratiempos y apuros a los que reacciona encolerizándose. Sus protestas y altanería lo convirtieron en la perfecta caracterización, bajo la forma de un pato, del comportamiento de los seres humanos. De esta manera el público consiguió identificarse inmediatamente con él, por su carácter

---

<sup>99</sup> FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Op. Cit.*, pág. 113.

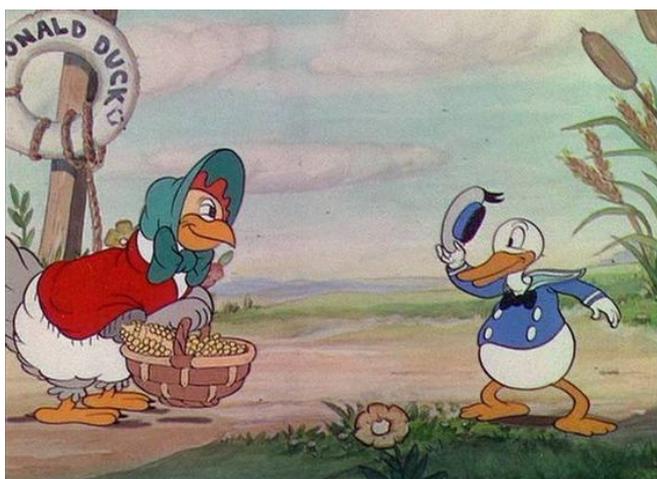
<sup>100</sup> DISNEY MILLER, Diane. *Op. Cit.*, pág. 166.

<sup>101</sup> FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Op. Cit.*, pág. 113.

oscuro y por su estaticidad a lo largo de los años, ya que durante toda su carrera nunca alteró su mal humor. Como Carlos Cobo defiende: “Donald representa la transposición a lo humano del carácter de los antipáticos patos”<sup>102</sup>.

Ya en 1936, la popularidad de Donald empezaba a eclipsar a Mickey, por lo que para los guionistas del Estudio suponía un verdadero reto crear historias para el ratón, que se había ido convirtiendo en el personaje bueno y honesto. Por el contrario, la agresividad de Donald permitía todo tipo de posibilidades a la hora de idear situaciones y conflictos<sup>103</sup>. Su mismo ideador comentará este hándicap: “El Pato Donald es una evasión, un alivio a las inhibiciones de Mickey. Es un tipo malcarado, de malos modales y peor genio [...] y a todo el mundo nos encanta”<sup>104</sup>.

Para construir esta personalidad tan marcada y distinta a los personajes que el Estudio estaba configurando como propios, se vieron influidos por grandes cómicos del cine mudo como Buster Keaton, en cuanto a su relación con la animación de lo inanimado, o Laurel & Hardy (El Gordo y el Flaco), en cuanto a su constante tentativa de ser normales en un mundo anormal. En este sentido Donald es especialmente cómico cuando se enfrenta con adversarios mucho más pequeños que él. Entre sus enemigos comunes se encuentran sus tres sobrinos, las ardillas Chip y Chop, la abeja Buzz-Buzz o el escarabajo Bootle Beetle<sup>105</sup>. Y en todas las aventuras acaba él perjudicado por su rencor.



Fotograma de *La gallinita sabia*

---

<sup>102</sup> FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Op. Cit.*, pág. 114. Cita original: COBO, Carlos. “¿Quiere usted (vol)ver a Walt?”. En: *Documentos El Mundo*, 27 de diciembre de 1991, pág. 8.

<sup>103</sup> *Ibidem*, pág. 114.

<sup>104</sup> VV.AA. *Disney pósters. Películas clásicas de dibujos animados*. Barcelona: Ediciones B, 1996, pág. 67.

<sup>105</sup> Fonte, Jorge et MATAIX, Olga. *Op. Cit.*, pág. 115.

Después de su primera aparición en *La gallinita sabia*, aún caracterizado con su forma más primitiva, fue incorporándose el personaje en diversas sagas de cortos, convirtiéndose en leal compañero de Mickey Mouse, hasta conseguir el protagonismo total en 1937. A partir de la aparición de un gran número de seguidores, se le concedió una serie propia de cortometrajes.

El papel político y simbólico del Pato Donald será un aspecto trabajado en gran medida, y comienza ya a ser característico con el comienzo de la Segunda Guerra Mundial, cuando protagoniza toda una serie en colaboración con el Gobierno contra el nazismo<sup>106</sup>. Como títulos más destacados se encuentran: *El nuevo espíritu* (The New Spirit; Wilfred Jackson - Ben Sharpsteen, 1942) y *El rostro del Führer* (Der Führer's Face; Jack Kinney, 1942). En ellos se demuestra más claramente el concepto *supra citato* en relación a la capacidad de Donald de englobar ciertos ideales y ejemplos del estadounidense de a pie. En ambos casos se trata de un ejemplo modélico de patriotismo cuya perseverancia y amor al país le muestran como perfecto compatriota.

El personaje del Pato Donald puede leerse de maneras diversas dentro de sus apariciones en los films animados, pero es a partir de las publicaciones de cómics cuando su figura adquiere un cariz más controvertido. Los contactos entre países resultaban algo más diluidos que los actualmente; así, el Pato Donald llegó a más lugares, en mayor medida, gracias a las viñetas que un departamento del Estudio creaba y distribuía como primicia para el entretenimiento infantil.

Hemos podido comprender la labor nacionalista que Donald asumió durante la Segunda Guerra Mundial, pero otros ideales también se asocian a la figura de este rabioso pato. La literatura infantil quizás sea el foco donde [uno] mejor se pueden estudiar los disfraces y las verdades del hombre contemporáneo, “porque es donde menos se los piensa encontrar”<sup>107</sup>. Entendido de esta manera, el imaginario infantil es la utopía pasada y futura del adulto. De este modo la autocolonización de la imaginación adulta surge por medio del dominio del

---

<sup>106</sup> FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Op. Cit.*, pág. 117.

<sup>107</sup> DORFMAN, Ariel et MATTELART, Armand. *Para leer al Pato Donald. Comunicación de masas y colonialismo*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2012 (1971), pág. 28.

niño, y por lo tanto el adulto se domina a sí mismo. Esta relación de dominación se observa en la relación “sadomasoquista” de Donald con sus sobrinos<sup>108</sup>.

Lo primero que salta a la vista en cualquiera de los relatos del pato es el desabastecimiento permanente de la figura del progenitor<sup>109</sup>. Se trata de un mundo formado por tíos, sobrinos, primos o novios/as. Es en este contexto en el que Donald aprovecha para ejercer una especie de tiranía sin haber asumido la responsabilidad del engendramiento. Bajo una apariencia normal, se empieza a asumir y transmitir un vínculo de sometimiento que de manera clara se demuestra en la serie de cómics Disneylandia, no se enseñan muestras de cariño o lealtad, no hay mano solidaria o gesto desinteresado, como mucho se pueden entrever sentimientos de caridad o lástima hacia el malherido o enfermo. Observen la viñeta a continuación, en la que la avaricia de Donald es reflejada también en sus sobrinos, los cuales le tratan como a un rey por ese oro que les proporciona. El adulto es el dominante que se transforma en el representante de los niños, los dominados. Eso sí, el cambio permitido al niño es el de convertirse en adulto, crecimiento que nunca se les concederá a esos jóvenes. Así pues, el adulto traslada sus propias “virtudes y saberes” a este niño que vive en un deseado estado de perfección infantil. Pero a quien admira realmente es a sí mismo<sup>110</sup>.



<sup>108</sup> DORFMAN, Ariel et MATTELART, Armand. *Op. Cit.*, pág. 29.

<sup>109</sup> Ibidem, pág. 33.

<sup>110</sup> Ibidem, pág. 44.

La asociación del niño con el animal se ha planteado en páginas anteriores, y en las historias del Pato Donald se puede apreciar claramente. Eso sí, en estos casos pueden hacerse analogías mayores entre esos niños/animales adúladores y sometidos e indígenas indios (o de otras nacionalidades), recibiendo el “conocimiento y generosidad” del adulto estadounidense.

Al transmitir todo lo que el adulto es al infante, se generan situaciones como la plasmada en la siguiente viñeta, momento en el que las teorías de Mattelart y Dorfman adquieren una vigencia superior. Los animales jóvenes de este mundo de fantasía asisten a una clase en la que se juega a representar que son “grandes hombres de negocios”. Entonces ocurre que uno de los niños comenta que desea comprar las islas del Caribe, momento en que todos los compañeros comienzan a discrepar acerca de la propiedad de esos terrenos. Este es uno de los casos que puede ejemplificar diversos aspectos de lo que las historias del Pato Donald son en esencia: la plasmación de los niños como



animales a los que formar para que se constituyan en adultos idénticos al ejemplo del hombre occidental; y el deseo de dominar aquello en resultado de cualquier medida salvaje o indómito.

Aquí todos los personajes, humanizados hasta un extremo, y conviviendo en situaciones civilizadas ansían el retorno a la naturaleza. Algunos ya viven en el campo o bosques, pero la mayoría permanecen en la vida urbana, y desde allí surgen los viajes y aventuras a islas, desiertos, mares o bosques de todo el mundo<sup>111</sup>. En realidad la urbe está concebida como un infierno, donde el hombre pierde la noción de sí mismo; elemento que motiva el retorno a lo

<sup>111</sup> DORFMAN, Ariel et MATTELART, Armand. *Op. Cit.*, pág. 55.

natural. Componente que puede chocar con lo que se defiende en el párrafo anterior con respecto a la desnaturalización de los personajes.

En esencia el Pato Donald representa conceptos algo diversos dependiendo del medio a través el cual se represente. Dentro del mundo editorial ya se ha comentado las lecturas dominantes y de segregación que pueden sustraerse; dentro del ámbito cinematográfico el Pato Donald es el perfecto espejo al cual puede mirarse su público inmediato y notar una complicidad, y por encima de todo es capaz de observarse en su faceta más negativa y humorizar la situación; ya que uno de los papeles principales de las *Silly Symphonies* y las otras series de cortos Disney del momento era crear situaciones de comedia para todo tipo de público.

#### 4. CASOS DE ESTUDIO:

##### *Springtime* (Walt Disney, 1929)

*Springtime* se encuentra en el bloque compuesto por los primeros títulos de las *Silly Symphonies*, en las que la temática se sitúa en gran parte en crear ambientes naturales donde se plasme de manera cómica y pegadiza la convivencia entre animales y vegetación a lo largo de las estaciones y de los momentos clave de su existencia. En este film, habitantes de un bosque danzan por la llegada de la primavera, celebrando el florecimiento y esplendor de la estación.

A diferencia de las producciones posteriores, tanto en este formato como en el largometraje, los seres vivos son mostrados en un estado natural mucho más puro, aunque se mantiene la tradición de humanizar ciertos aspectos físicos y psicológicos, la realidad de la convivencia entre todos ellos es plasmada audazmente. Los animales depredadores cazan a otros, a la vez que éstos serán cazados por otros, siguiendo el ciclo de la vida. En *Springtime*, una rana se come a un saltamontes y, después de un momento de protagonismo de ésta, es engullida por una grulla. Así pues, el efecto resulta cómico, al igual que impactante si se aprecia desde la mirada actual. Como elementos naturales poetizados en la cinta, se encuentra la lluvia. Plasmando el cambiante tiempo de la estación, se muestra una reducida tormenta contra la que ningún animal o planta lucha, sino que aprovechan su poder nutritivo.

Técnicamente los resultados fueron renovadores, durante el interludio de la rana que antes se menciona, ésta baila *La Danza de las Horas* de A. Ponchielli mientras su reflejo se tambalea sobre el estanque, los movimientos de las ancas del animal, y su consecuente reflejo se mueven al compás de los instrumentos. La ingenuidad de estos episodios es lo que cautivó a muchos de los espectadores del momento<sup>112</sup>. En cuanto al movimiento de los cuerpos y su representación, encontramos un planteamiento en gran medida realista, que se ve interrumpido por ciertos momentos de suma fantasía (obviando el hecho de que los seres bailen) cuando animales deforman sus cuerpos para crear complejas coreografías: la desmembración del ciempiés o el alargamiento del cuerpo del cuervo; se crea también el efecto vodevilesco y burlesco deseado. *Springtime* cumplirá la máxima que se planteó en relación a las *Silly Symphonies*: cualquier cosa puede convertirse en instrumento musical, en este caso la telaraña hará las veces de un arpa o las tortugas de tambores.

---

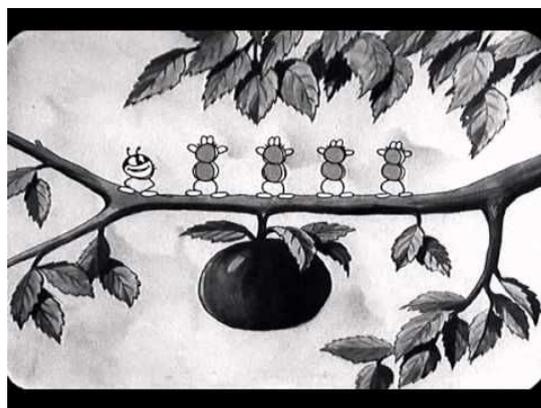
<sup>112</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 8.

### *Playful Pan* (Burt Gillett, 1930)

1931 se convirtió en año de la transición hacia las historias procedentes de la sabiduría popular. Elfos y demonios fueron los primeros en aparecer, hasta llegar a *Playful Pan*, fantasía en la que Disney crea un pequeño salvaje mítico, parte fauno parte Flautista de Hamelín, quien dirige una danza con peces y flores mientras toca una flauta y revolotea por el bosque. Con la aparición de un incendio en el espacio, y resultante del terror de los animales y árboles, será el fauno quien amansará a las llamas<sup>113</sup>, dotadas de personalidad propia, con su música. Así es como el héroe no resulta ser ninguno de los animales, sino el ser mestizo, aquel que mantiene cierta referencia al humano es por ende capaz de controlar la situación.

En esta pieza se repiten ítems que ya se observan en los cortos anteriores, especialmente por la querencia que el Estudio desarrolló en la reutilización de personajes y elementos. El ciempiés y las flores aquí presentes resultan idénticas a las representadas en *Summer* (Ub Iwerks, 1930); al igual que los ambientes en los que estas primeras aventuras ocurren, elemento que puede interpretarse como un deseo de conectar los episodios, puesto que son independientes y el público también deseaba un hilo conductor.

*Playful Pan* puede resultar un buen ejemplo para mostrar la relevancia de estos cortometrajes a la hora de idear unos principios que se plasmarán después en otros films: la vegetación danzarina constituye un elemento recurrente que a lo largo de las décadas ha ido perdiendo protagonismo, pero que durante el primer período resultó exitoso, en largometrajes como *Fantasia* o *Alicia en el País de las Maravillas* (Alice in Wonderland; Clyde Geronimi - Hamilton Luske - Wilfred Jackson; 1951) se rememoran las flores movedizas que producciones como ésta predijeron.



Fotograma de *Playful Pan*

---

<sup>113</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 10.

### ***El patito feo* (The Ugly Duckling; Wilfred Jackson, 1931)**

Este *Patito feo*, de diciembre de 1931, es una libre adaptación del cuento de H. C. Anderson, interesante para Disney por el matiz psicológico que aporta a los personajes. En *El patito feo*, el Estudio se adentró por completo en la investigación de los miedos y ansiedades de la infancia. Hasta este momento se habían limitado a explotar los miedos físicos (el miedo a caerse, quemarse, ser engullido, ahogarse, etc.)<sup>114</sup>, y a partir de este momento una nueva vía se abrirá en relación a la comprensión de la psique infantil, en busca de los horrores psicológicos y el proceso de maduración.

La historia cuenta la fábula de un polluelo que nace físicamente diferente a sus hermanos. La madre, una maternal gallina, no comprende a ese hijo diferente y lo rehúye. Después de ser vilipendiado por sus hermanos y madre, el pajarito conseguirá ganarse el respeto y amor de su progenitora salvando la vida de los demás pollitos tras el desastre ocasionado por un tornado. Lo que Disney conserva del famoso original es la burla del patito, su abandono por parte de sus hermanos y la indiferencia de su madre. Sin embargo, lo que Disney pone en primer plano es la propia sensación de inadecuación e incluso odio hacia sí mismo del pato<sup>115</sup>. Esto se puede apreciar claramente en la escena en que el protagonista se retira solo del resto de personajes, cuando observa su reflejo en el lago se siente decepcionado y se burla de lo que ve. Este tipo de situaciones se repetirán en otras *Silly Symphonies* con otros animales: un ratón, un elefante o un gato, ya que muchos de sus personajes acaban sucumbiendo a la desesperación por ser considerados diferentes o desagradables.

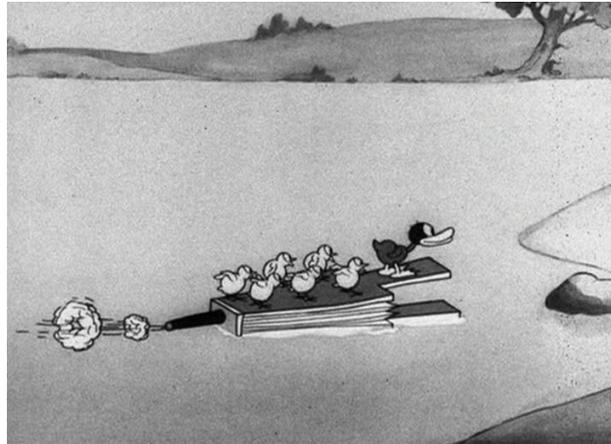
Con esta temática Disney se atrevió a tratar un famoso asunto freudiano que otros animadores habían descuidado: como el yo del niño proviene ante todo del cuerpo, y como ese niño necesita mantener este concepto del yo/cuerpo a pesar del ridículo. Pero al tratar de dramatizar como al final el patito consigue reconciliarse con su madre y consigo mismo, Disney vuelve a caer en el melodramático recurso de convertir al protagonista en el salvador de la familia. Inspirándose en el clímax de *Las dos tormentas* (*Way Down East*; D.W.

---

<sup>114</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 10.

<sup>115</sup> *Ibidem*, pág. 10.

Griffith, 1920)<sup>116</sup>, se le concede al patito un momento de gloria; ahora él es un héroe y puede ser amado.



Fotograma de *El patito feo* (1931)

Los animales, en casos como este, cumplen una función de unión entre lo natural y lo cultural, median ideas de ambos conceptos. Derek Bouse defendió que Disney en esencia estableció el género de las historias cinematográficas sobre animales<sup>117</sup>. Esto normalmente se muestra en un momento de aparición de vida primaveral, seguido de una ruptura de esta aparente calma: el/la protagonista se encontrará huérfano o solo y comenzará un viaje; tal y como ocurre en *El patito feo*. En ese momento el personaje encontrará nuevos amigos o comunidades con los que superará pruebas y aventuras que resolverá para conseguir el premio final que suele consistir en recuperar la comunidad, en ese momento el protagonista ha avanzado práctica y espiritualmente<sup>118</sup>.

Aunque la estructura resulte narrativa, las lecturas y revelaciones que puedan surgir de esta historia son en efecto una observación acerca de la resistencia humana delante de las vicisitudes de la vida.

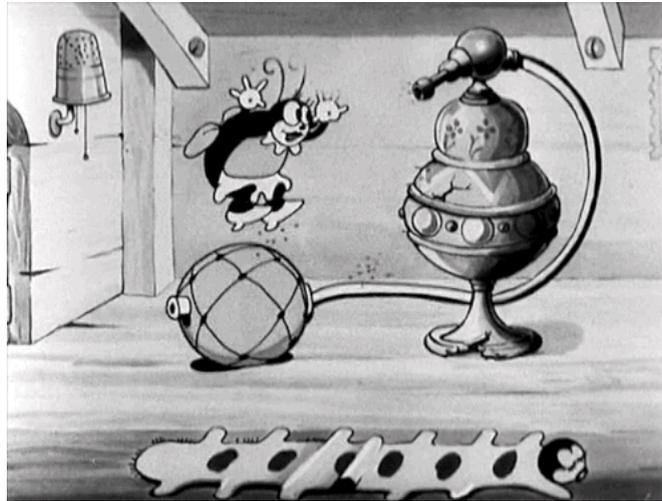
---

<sup>116</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 11.

<sup>117</sup> WELLS, Paul. *Op. Cit.*, pág. 124. Información original: BOUSE, Derek. "True Life Fantasies: Storytelling Traditions in Animated Features and Wildlife Films". En: *Animation Journal*, 3, nº2, 1995, pág. 20.

<sup>118</sup> *Ibidem*, pág. 124.

### *Bugs in Love* (Burt Gillett, 1932)



Fotograma de *Bugs in Love*

*Bugs in Love* no esconde ningún secreto, su título ya comenta el centro de la trama, que es el enamoramiento entre dos insectos. Sus momentos de intimidad se ven interrumpidos por la aparición de un cuervo que desea cazarlos. A su vez, estos dos protagonistas no viven en soledad sino que coexisten con todo un poblado de insectos que generan música mientras se dedican a sus labores.

Por lo tanto ésta puede ser una pieza ejemplar en relación a las teorías expuestas en el punto 3.3, donde se demuestra el placer congénito que le producía a Disney y a todo el equipo (y también al público) la recreación de sociedades y mundos minúsculos hacia los que la mirada humana puede proyectar sus dudas o disgustos, al igual que los deseos e intereses más primarios. En este caso esta comunidad invertebrada comparte el deseo de crear música y gozarla; pero al igual que la paz de los animalitos de *Springtime*, su tranquilidad será interrumpida por la intrusión de un cuervo.

Con respecto al hecho de transformar la rutinaria y establecida existencia de estos seres en una civilización alternativa zoomorfa rompe con ciertos esquemas y acaba resultando una alineación completa del animal, puesto que no se pueden encontrar movimientos o situaciones que realmente asemejen a un insecto real. Esto se puede ejemplificar con dos elementos clave: la muestra de una “alfombra” creada con el cuerpo de un ciempiés muerto a la manera de una alfombra de piel, y la sexualización de cierto personaje. El primer elemento es de una comicidad mayúscula, y no ha de presentarse con ningún protagonismo, pero ese

guiño genera un choque importante, puesto que lleva la humanización hasta el extremo del casi canibalismo (tema tratado más adelante en relación a *Los tres cerditos*). El segundo caso resulta relevante, puesto que la sexualización de los animales es un ámbito que se explotará más adelante, y no tanto dentro de las *Silly Symphonies*; la mariquita femenina se acicala como una joven presumida transmitiendo un ideal de feminidad que traspasa la idea de animal, puesto que el canon de belleza femenina que Disney transmitirá a lo largo de todos sus trabajos comenzará con el amaneramiento y teatralidad que esta pequeña heroína transmite.

Hasta este cortometraje, se habían exhibido historias en las que lo natural no se posiciona como bueno o malo. No existen animales o seres que actúen de manera deshonesto, simplemente se limitan a continuar con su labor y sobrevivir en la naturaleza. Es a partir de este caso que encontramos un posicionamiento entre aquél que es bueno y merece vivir, y aquel que actúa mal y se merece un castigo. El cuervo que planea comerse a los enamorados es representado con maña para generar ya un desprecio, los ropajes y los andares transmiten vileza que puede ser heredera de la ilustración europea del melodrama victoriano<sup>119</sup>: los dibujos de George Cruikshank pueden ser un ejemplo en relación a cómo presenta al villano regodeándose de la joven indefensa, algo que ya se mostró en el cine mudo.

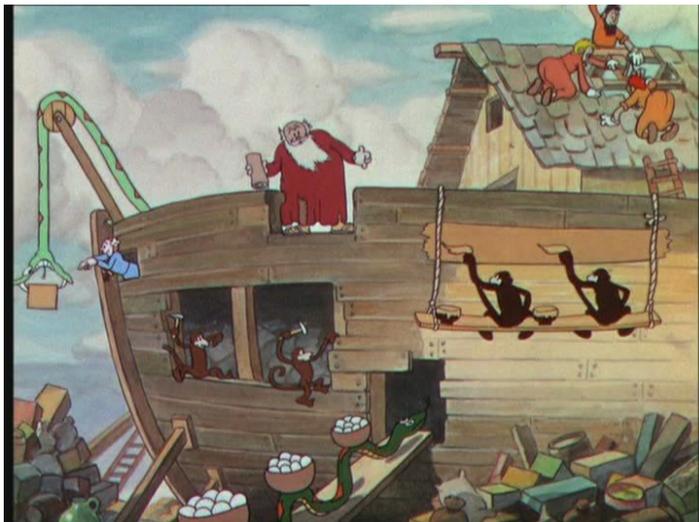
---

<sup>119</sup> ALLAN, Robin. *Op.Cit.*, pág. 27.

## ***El arca del padre Noé (Father Noah's Ark; Wilfred Jackson, 1933)***

*El arca del padre Noé* ha de entenderse como la pieza sin la que obras como *Dumbo* o *El rey león* (The Lion King; Roger Allers - Rob Minkoff, 1994) no existirían.

La historia narra el episodio bíblico del Diluvio universal desde la construcción del arca hasta el retorno después de los días de tempestad. Los animales se han mostrado en este film de la manera más naturalista posible, puesto que ni hablan ni se mueven de maneras distintas, sino que siguen un patrón diferente al que predomina en las otras *Silly Symphonies*. Físicamente se ha intentado imitar la forma y maneras de las bestias, al igual que se plasman las personalidades de cada uno; en especial destaca la tozudez del asno que se enfrenta a Noé. Este realismo ha sido descrito por animadores como Ward Kimball: “Lo que realmente me abrió los ojos fue el corto *El arca del padre Noé*. Recuerdo aquel día porque quedé muy impresionado. Cuando comienza la tormenta y se ven los terribles rayos y empieza a llover, todos los animales corren hacia el arca. Recuerdo una panorámica en la que se veían animales en los cuales hasta los más pequeños detalles se habían cuidado: el elefante con sus pájaros, la jirafa corriendo elegantemente con su estilo característico [...]. Eso me impresionó, no era



Fotograma de *El arca del padre Noé*

sólo el movimiento por el movimiento, había un intento por plasmar el movimiento del animal en la realidad, aunque estuviera hecho para reír”<sup>120</sup>. Así pues lo que Disney deseaba inculcar era la acción bien hecha, sin depender de la cantidad de dibujos en una secuencia, sino de cómo estaban hechos<sup>121</sup>.

<sup>120</sup> Ward Kimball en el documental *El arte de Disney* (It All Started with a Mouse: The Disney Story; Alan Benson, 1989).

<sup>121</sup> FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Op. Cit.*, pág. 94.

Durante la construcción del barco encontramos el uso de los animales como mano de obra. El trabajo en cadena se repetirá puesto que continúa con la tradición de crear situaciones de reiteración que se deben a la falta de ciertos recursos técnicos en ese momento, al igual que el efecto bromista que se le asocia. Otros cortos de esos años ejemplifican también esto, y en concreto es destacable la serialidad de los duendes en *El taller de Santa Claus* (Santa's Workshop; Wilfred Jackson, 1932), estrenado un año antes. Similitudes con este episodio navideño se pueden encontrar también en la figura de Noé, quien se asemeja en gran medida a Santa Claus, como prototipo del divertido bonachón.

En relación a los “animales útiles”, la brutalidad de ciertas imágenes recuerda el poco avance que se había conseguido a este respecto desde lo que ya se apreció en *Loco por los aviones*; en ese caso un perro salchicha ejerce de escaleras al igual que ayuda a poner en marcha el motor con su propio cuerpo, en este caso el gag es protagonizado por una serpiente que funcionará como las ruedas de un vehículo primigenio.

Aunque en el caso anterior puede no hacerse una lectura animalista, y aceptarlo como una manera de generar la risa, sí que se puede entender como menosprecio un momento acaecido en este film. Se puede relacionar con una cierta jerarquización del reino animal, en la que por lo observado la mofeta se sitúa en la base; cuando el barco está a punto de zarpar, la pareja de mofetas es abandonada a su suerte, y tras agarrarse a los listones del arca conseguirán salvar la vida (y la especie), pero no con la ayuda de los humanos protagonistas.

### ***Los tres cerditos (The Big Bad Wolf; Burt Gillett, 1934)***

Se trata de la vigesimotercera *Silly Symphony*, basada en una conocida fábula popular publicada por primera vez en 1853 bajo el título *Die Drei Kleinen Schweinchen* recogida por J.O. Halliwell. Sin embargo, algunos autores la sitúan en la tradición oral francesa, ya que “el tema de los animales y sus casitas es un motivo que está muy presente en ese país”<sup>122</sup>.

La narración deseaba enseñar la virtud que entraña ser una persona práctica y trabajadora: dos de los tres cerditos no se preocupan por construir una casa sólida y acaban siendo presa del lobo feroz, aunque este también recibe su merecido pues el cerdito superviviente, que se ha empleado a fondo para construir una casa resistente hecha de ladrillos, lo hierve y se lo come<sup>123</sup>. La pieza Disney es una adaptación más suave, puesto que el resultado final concluye más ligero que el original, los cerditos consiguen ahuyentar al lobo que los acosa y acaban cantando el célebre tema *Who's Afraid of the Big Bad Wolf?*. La canción fue compuesta por los músicos del Estudio, que querían probar algo diferente a la hora de interpretar partituras compuestas por otros y compradas por Disney. Ted Sears escribió algunos pareados sencillos y los juntó, y Frank Churchill compuso la melodía. La canción se hizo tan popular que, antes de que saliera editada en disco, todas las orquestas ya la tocaban en los bailes. El triunfo de *Los tres cerditos* no tenía precedente en la historia del cine: por primera vez se anunciaba un corto animado por encima del largometraje al que acompañaba, permaneciendo en cartelera durante varios meses<sup>124</sup>.

El éxito fue impulsado por la canción, pero el avance en cuanto al desarrollo de la trama y personajes con respecto a los cortos anteriores creó un mayor aprecio por parte del público general<sup>125</sup>. A pesar de las insistentes declaraciones de Walt Disney acerca de la falta de mensaje en el corto: “Disney insistió en que se trataba puramente de una diversión y nada más, pero el film tenía unos visos arquetípicos tan evidentes que invitaba a interpretaciones de este tipo”<sup>126</sup>; las interpretaciones a las que hace referencia son el eco de las consignas

---

<sup>122</sup> FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Op. Cit.*, pág. 112.

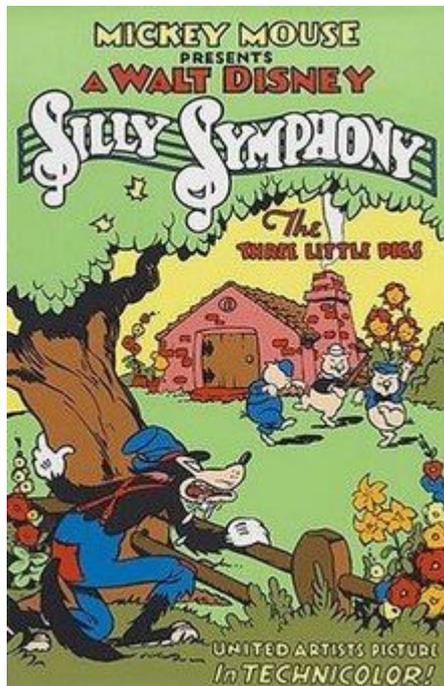
<sup>123</sup> VV.AA. *Disney. El arte de contar historias*. Barcelona: Obra Social “La Caixa”, 2017, pág. 20.

<sup>124</sup> FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Op. Cit.*, pág. 111-112.

<sup>125</sup> FINCH, Christopher. *Op. Cit.*, pág. 64.

<sup>126</sup> VV.AA.(2017). *Op. Cit.*, pág. 20.

políticas del *New Deal* del presidente Roosevelt, una parábola de las medidas que se tomaron para hacer frente a la Gran Depresión.



Portada original de *Los tres cerditos*

Se trata de la única *Silly Symphony* en la que sus protagonistas jóvenes están solos, demasiado jóvenes para convivir en pareja, pero viven sin figuras paternas. La historia resulta impropia de Disney, quien creaba sus argumentos centrados en protagonistas niños que se aventuraban al mundo, exploraban y regresaban a casa. *Los tres cerditos* está más cerca del patrón repetido de una rima infantil, patrón que se extiende incluso a los héroes, hermanos que al igual que los bebés Wynken, Blynken y Nod son clones unos de otros<sup>127</sup>.

La creación de los personajes resultó uno de los puntos más favorecedores puesto que “podían existir por sí solos, algo que hasta la fecha solo habían conseguido con Mickey y Minnie”<sup>128</sup>. Como Pinocho, los cerditos son en parte bebés en parte adolescentes, lo suficientemente mayores como para construir sus casas, decorarlas con cuadros y premios, a la vez que físicamente son chicos pequeños con agudas voces vistiendo trajes de marinero de preescolar y danzando con pies ligeros cuyo resultado es de una liviana apariencia<sup>129</sup>. Eso sí, por primera vez se otorgan personalidades distintas a personajes que son similares en la obra de Disney<sup>130</sup>.

De hecho se trata de un mundo presexual centrado en el infante, en el que los adultos son representados como carne muerta o peludos forasteros<sup>131</sup>. Los cuadros en la casa del hermano

<sup>127</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 21.

<sup>128</sup> FINCH, Christopher. *Op. Cit.*, pág. 66.

<sup>129</sup> THOMAS, Bob. *The Art of Animation*. Nueva York: Simon and Schuster, 1958, pág. 49.

<sup>130</sup> LOTMAN, Jeff. *Animation Art. The Early Years 1911-1953*. Atglen: Schiffer Publishing, 1997, pág. 35.

<sup>131</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 22.

mayor indican el destino de sus progenitores: el padre se figura como un filete de cerdo y una ristra de salchichas, y la madre se muestra amamantando a media docena de cerdos, pero está sospechosamente desaparecida.

Visualmente son los niños Disney por antonomasia, redondos y rechonchos, descritos como “bebés comestibles”<sup>132</sup>. Los cerdos (en general) se distinguen de otros animales de granja por su única función: ser sacrificados y consumidos, no ponen huevos, ni dan lana ni aportan leche. Para transformar a los cerdos en bebés o introducirlos en el mundo de los niños, así como planteó Lewis Carroll cuando se entrega un cerdito para cuidar a la Duquesa en *Alicia en el País de las Maravillas* (1865), se suele conseguir creando situaciones particularmente oscuras y mortíferas, relacionadas en gran medida con el canibalismo<sup>133</sup>.



Ilustraciones para *Alicia en el País de las Maravillas* por Sir J. Tenniel (1871) y A. Rackham (1907)

En el cortometraje se encuentran las comprometidas imágenes de los familiares que sí referencian al canibalismo, pero será otro personaje el que deseará darles caza a ellos. Una figura representada como el contrario absoluto de los cerdos: un delgado, adulto, oscuro y peludo lobo con puntiagudos dientes. Un embaucador nato con una gran tendencia al disfraz y la persecución<sup>134</sup>. Su sombrero y chaleco, al igual que los del cuervo de *Bugs in Love* indican que se trata de un visitante puntual, deseoso de alimentarse. Con el Lobo Feroz la

<sup>132</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 22.

<sup>133</sup> Ibidem, pág. 22.

<sup>134</sup> Ibidem, pág. 22.

configuración de un imaginario colectivo en relación a los animales buenos y los animales malos consigue su cénit, y aunque artistas como Gustave Doré ya ilustraron cuentos populares como éste, será con la divulgación de este corto como se conseguirá establecer como norma. Normal que a lo largo de las décadas ciertos animadores hayan deseado revertirlo y así dar una oportunidad a los ninguneados.

En la fábula de *Los tres cerditos* encontramos relaciones estrechas con el arte de la ilustración, y observando el resultado final del corto puede entenderse que las imágenes que acompañaban a las ediciones anteriores de la historia habría sido un claro precedente para la construcción de los personajes y los ambientes de la versión animada. El Proyecto Gutenberg conserva algunas láminas originales de 1905 con las que se puede entender mejor el dibujo animado de 1933. En este caso concreto también podemos apreciar la crudeza que caracteriza a la fábula, aspecto que no se censura en gran medida en la versión de Disney, ya que los trabajos iniciales del Estudio eran algo menos censurados que las producciones que las sucedieron.

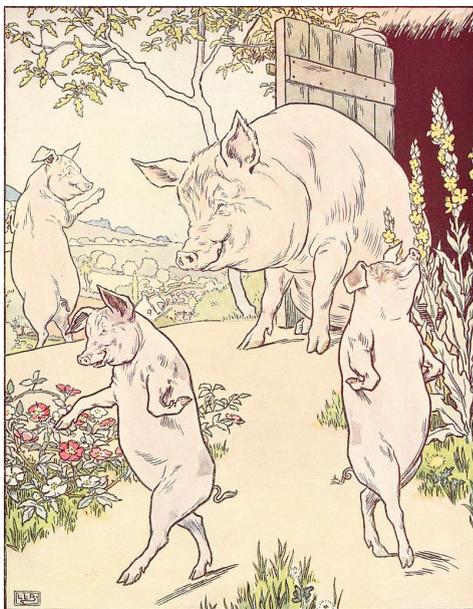
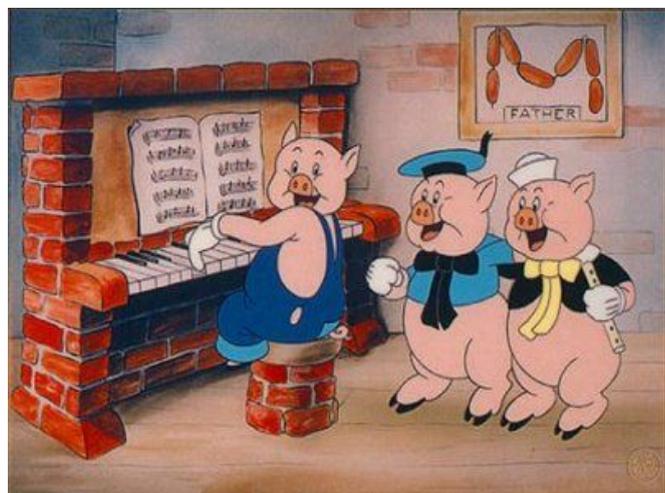


Ilustración de la versión del cuento de 1905



Fotograma de *Los tres cerditos*

## *El saltamontes y las hormigas* (The Grasshopper and the Ants; Wilfred Jackson, 1934)

Uno de los autores de fábulas más reconocidos es Esopo, esclavo y narrador griego que vivió aproximadamente durante el siglo VI a.C. Sus historias han sido contadas y representadas a lo largo del tiempo, manteniendo siempre la función moral y aleccionadora con frases como “Quien siembra en verano recoge en invierno” o “La pereza arrastra a la necesidad”, ambas relacionadas con la fábula *El saltamontes y las hormigas*<sup>135</sup>.

Cuando Disney se planteó adaptar esta historia, momento de auge de las *Silly Symphonies* por las mejoras que se habían establecido en el Estudio a lo hora de estructurar una historia y crear personajes<sup>136</sup>, se emplearon a fondo para narrar con precisión el mundo de las hormigas con la compleja y coreografiada organización con la que se mueven bajo el escrutinio de la reina. Así pues, los insectos son mostrados como una estructura sistematizada, simulando las actitudes reales de estos animales, cuya labor también es mostrada con igual detalle en posteriores trabajos como *Bichos*. El saltamontes fue un personaje especialmente trabajado, a través del cual se representa la pereza y despreocupación de las personas, peculiaridades que se desean cambiar en esta fábula. Su voz se la prestó el artista Pinto Colving, un antiguo payaso de circo y miembro del equipo, cuya más renombrada actuación fue para el personaje de Goofy.



Modelos para *El saltamontes y las hormigas*

<sup>135</sup> VV.AA. (2017). *Op. Cit.*, pág. 25.

<sup>136</sup> FINCH, Christopher. *Op. Cit.*, pág. 66.

Aunque los procedimientos ya habían evolucionado durante los últimos siete años, aún se explotan muchas de las inquietudes del Estudio. Una de ellas se puede observar de manera clara: el paso del tiempo. Ya en los primeros títulos está presente el representar el paso de las estaciones y sus características de forma natural y aunque en *El saltamontes y las hormigas* no se plantea como tema focal, resulta imprescindible teniendo en cuenta la historia. La narración cuenta cómo una comunidad de hormigas recolecta alimento durante el verano, mientras que su vecino saltamontes no está interesado en pensar en el trabajo, solamente toca el violín y canta su tema *The World Owes Me a Living*. Después de un altercado con la reina de las hormigas por su diferencia de pareceres, llega el invierno, representado como un largo paseo que hace el saltamontes y a través del cual se observa el cambio en la vegetación. Congelada y hambrienta la langosta pedirá auxilio en la hormiguera, donde será alimentada y cuidada por la comunidad; enseñando así la lección que se comentaba anteriormente y demostrando el valor de la solidaridad.

### *La gallinita sabia* (The Wise Little Hen; Wilfred Jackson, 1934)

*La gallinita sabia* fue el punto de partida desde el que el Pato Donald consiguió la fama que le precede. En la cinta comparte cartel con otros dos personajes principales: la Gallina Sabia y el Cerdo Peter, al que también dobló el versátil Clarence Nash.

La producción de este corto resultó ser la más controvertida de todas las *Silly Symphonies*. Para entonces el animador Ub Iwerks, quien había creado junto a Disney parte de la producción de los primeros años, se había separado del Estudio por rencillas personales con Disney. Mientras se planificaba este corto, a Nash se le propuso trabajar en el nuevo estudio de Iwerks doblando un pato en un corto para ellos. Tras entrevistarse con este estudio fue capaz de transmitir a Disney la información recolectada: Iwerks estaba planteando un film titulado también *The Wise Little Hen*<sup>137</sup>.

Finalmente, este trabajo nunca llegó a realizarse, por lo que Disney encargó a Wilfred Jackson que dirigiera a Art Babbitt y a Dick Huemer en esta cinta que presenta una historia basada en la conocida canción-juego en la que una gallina va en busca de alguien que le ayude a sembrar el maíz. Primero se lo pide al cerdo Peter, pero éste finge que le duele la barriga para no tener que ayudarla. Después se lo pide a Donald, que le pone la misma excusa. Ya que nadie le quiere ayudar, así que la gallina siembra el maíz con la colaboración de sus pollitos. Cuando el maíz ha crecido, y tras la segunda negación de ayuda de ambos para asistir en la recogida, la gallina cocinará una gran comida a la que no invita a sus compañeros, en cambio les regala un medicamento para los dolores de estómago. No deja de ser un corto moralizante en el que se repite la idea del corto anterior: quien trabaja hoy podrá comer mañana.



Fotogramas de *La gallinita sabia*

<sup>137</sup> FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Op. Cit.*, pág. 115.

Aunque la aparición del Pato Donald en este primer film fuera en un papel secundario, el público y Disney reconocieron que ahí había una futura estrella. Después conseguiría el gran éxito apareciendo con Mickey y Goofy por primera vez ese mismo año en *La gala benéfica de los huérfanos* (Orphan's Benefit; Burt Gillett. 1934)<sup>138</sup>.

Con *La gallinita sabia* Donald será forjado desde cero, recreando así el cascarrabias personaje que ha pasado a la historia. Sus características son en general negativas, peca de vanidoso y avaricioso, y en este trabajo se puede observar. Ante la doble solicitud de ayuda de la gallina, se niega a prestársela con alevosía, jactándose de su faena. Su carácter violento no se explota en este film, pero será protagonista absoluto de otras muchas de sus aventuras, por ejemplo en *La caravana de Mickey* (Mickey's Trailer; Ben Sharpsteen, 1938) o *Chip y Chop* (Chip an' Dale; Jack Hannah, 1947). En estos se encontrará en situaciones que le resultarán molestas y su constante respuesta será el enfado y la rabia. Con todo este deshecho de vilezas se plasmaba una exageración del ciudadano estadounidense contemporáneo, observando al pato podía verse reflejado a la vez que divertirse por la comicidad de todas las situaciones.

Físicamente el Pato Donald aparece en este primer caso vestido con los mismos ropajes que le acompañarán hasta hoy en día: un traje de marinero para acentuar la situación cómica, por su relación con el terreno infantil, pero sin llegar a tapanle todo el cuerpo, dejando el trasero al aire con el que podrá demostrar su personalidad aún más, puesto que sus andares y balanceos resultan de lo más característicos. El pico es lo que cambió con los rediseños, aquí mantiene un pico más largo<sup>139</sup>, semejante a los iniciales conceptos que el Estudio tenía a la hora de representar a los patos, tal y como puede verse en *El patito feo* (1931) y *Pájaros de distinto plumaje* (Birds of a Feather; Burt Gillett, 1931).

---

<sup>138</sup> FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Op. Cit.*, pág. 116.

<sup>139</sup> FINCH, Christopher. *Op. Cit.*, pág. 67.

### ***La tortuga y la liebre* (The Tortoise and the Hare; Wilfred Jackson, 1935)**

De igual manera que en la historia de *El saltamontes y las hormigas*, aquí Esopo también plasmó toda una moraleja que ha trascendido en el tiempo.

El film adapta fielmente la narración donde se muestra una carrera entre la liebre Max y la tortuga Toby. En un principio la liebre habría de ganar, puesto que sus capacidades para ello son mayores; pero debido a su arrogancia y despreocupación será la tortuga la que se alzará con la victoria, puesto que no desiste ni en los momentos más duros. En esta versión ambos personajes son machos, elemento que varía con respecto a las interpretaciones anteriores, donde a veces uno o ambos resultaban ser hembras.

La elección de género aportó a los animadores un fuerte recurso para dar a la liebre un carácter decididamente chulesco que muestra mientras corre veloz delante de las señoritas, haciendo un exagerado alarde de su vigor. Por el contrario, la tortuga es mostrada como un desafortunado ingenuo que persevera en su meta. Sus andares y ademanes se instauraron como los de las tortugas Disney, repetidos después en *Robin Hood* y otros.

Para realizar el efecto de velocidad, cuando la liebre acelera el plano cambia y vibra para generar la impresión deseada, acompañado de una especie de silbido; se emplearon, además, efectos especiales a modo de líneas azuladas que hacían el mismo recorrido que Max mientras el viento sacude las hojas de los árboles y adelanta a Toby. Por otra parte se contrasta con la lentitud de la tortuga dilatando su cuello y escondiendo sus extremidades dentro del caparazón para evitar los obstáculos de la frenética carrera<sup>140</sup>. Con todo ello consiguen configurar la personalidad retraída y tranquila de la tortuga, y como los animadores Frank Thomas y Ollie Johnson comentan: “En su momento con *La liebre y la tortuga* conseguimos desarrollar los mejores personajes, con unas expresiones y un carácter muy definidos y la mejor sincronización de diálogos que se había logrado hasta entonces”<sup>141</sup>.

---

<sup>140</sup> VV.AA. (2017). *Op. Cit.*, pág. 29.

<sup>141</sup> JOHNSON, Ollie et THOMAS, Frank. *The Illusion of Life. Disney Animation*. Glendale: Disney Editions, 1995, pág. 456.

Este corto contiene además una característica física diferente a otros trabajos coetáneos, se trata de la colocación de las figuras en movimiento sobre un paisaje lechoso, elemento que se convirtió en típico durante estas primigenias animaciones. Esta tonalidad a veces recuerda a la niebla, y resultó de la invención del animador Emil Flohri, quien mezcló grandes cantidades de pintura blanca con sus pigmentos<sup>142</sup>.

Párrafos antes ya hemos planteado el concepto de la metamorfosis animal en la animación. En este caso es la tortuga la que sufrirá cambios fantásticos y bruscos en su cuerpo para así sortear obstáculos y crear un efecto de comicidad. La metamorfosis se ha usado para demostrar las transiciones físicas y emocionales de la vida animal<sup>143</sup>, basándose en las formas de vida de las tortugas (o el animal que corresponda) se aprovechan los conocimientos adquiridos del natural y se modifican por los propios intereses adaptándolo según el contexto cómico del animal. Está claro que el respeto por el animal se mantiene intacto, pero resaltar a través del humor ciertos aspectos puede ofrecer poderosos puntos de conocimiento y empatía hacia los animales<sup>144</sup>. Eso sí, representándolos como Disney lo hace como seres divertidos y graciosos.

Steve Baker trata el tema de manera crítica en relación a cómo este aspecto ha variado ciertas concepciones acerca de los animales en los Estados Unidos: “parece invocar una opinión común de que casi todo lo que tiene que ver con animales es algo gracioso, o al menos probablemente divertido. Esta gracia en la representación animal, una liberación de las constricciones habituales del significado, puede variar desde la entretenida hasta la surrealista y extraña, y no tiene nada que ver con la idea de una respuesta intrínsecamente cálida hacia el animal”<sup>145</sup>. La mirada de Baker puede contrarrestarse defendiendo que la seriedad no conlleva solemnidad, y en cambio las expresiones cómicas pueden operar como un lenguaje radical de expresión y revelación de ideas.

---

<sup>142</sup> FINCH, Christopher. *Op. Cit.*, pág. 67.

<sup>143</sup> WELLS, Paul. *Op. Cit.*, pág. 105.

<sup>144</sup> *Ibidem*, pág. 106.

<sup>145</sup> *Ibidem*, pág. 106. Cita original: BAKER, Steve. *Picturing the Beast: Animals, Identity and Representation*. Urbana: University of Illinois Press, 2001, pág. 23.

Como en casos anteriores, al tratarse de una historia ya existente y expandida, *La tortuga y la liebre* ya contaba con representaciones diversas en la tradición ilustrada. Aquí se muestra una de las mayores influencias, proveniente del artista J.J. Grandville, quien ya influenciara en trabajos anteriores por su relevancia a la hora de representar a los animales en los cuentos tradicionales. De igual manera Ernest Henry Griset también aportaría su versión de la historia, con un trazo aún más hiperrealista que aquel plasmado por Grandville. Disney otorgará un alto grado de antropomorfismo a los animalitos de este cuento, a la hora de vestirlos o de concederles el bipedismo característico de los humanos.

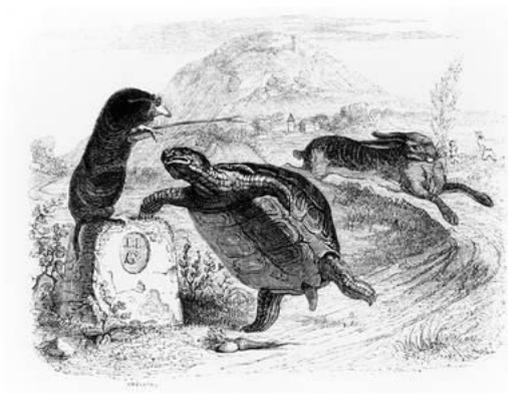


Ilustración para *La tortuga y la liebre* por J.J. Grandville (1855) y fotograma de *La tortuga y la liebre*

### ***¿Quién mató al petirrojo? (Who Killed Cock Robin?; David Hand, 1935)***

*¿Quién mató al petirrojo?* presenta una complejidad narrativa algo mayor que muchas de las piezas que componen las *Silly Symphonies*. En ella se desarrolla una trama mayor que comienza con el canto de un pájaro a su amada y éste será alcanzado por una flecha proveniente de una sospechosa sombra. Encontrado el cuerpo del petirrojo, comenzará todo un juicio en el que se cantará el tema principal *Who Killed Cock Robin?* mientras pájaros de diversa índole serán acusados. Al final, con la aparición en el tribunal de la exuberante enamorada, se descubrirá que la flecha había sido lanzada por Cupido para enamorar al joven, y por ello no está muerto.

La sátira fue absorbida del mundo de los periódicos y usada tanto en la serie de Mickey Mouse como en las *Silly Symphonies*, en films como *El gran estreno de Mickey* (Mickey's Gala Premiere; Burt Gillett, 1933), *Mamá Oca va a Hollywood* (Mother Goose Goes Hollywood; Wilfred Jackson, 1938) o *¿Quién mató al petirrojo?*. Los artistas responsables de este corto fueron Bill Cottrell y Joe Grant. Cottrell fue contratado tras trabajar para la tira cómica *Krazy Kat*, y Grant provenía del mundo de la prensa donde trabajaba haciendo dibujos satíricos para *Los Angeles Record*<sup>146</sup>. La ironía a la que se hace referencia se puede observar en el corto a través de ciertos personajes y cómo se han representado. La mujer, muy distinta a las enamoradas anteriores, es toda una señora, cuyo plumaje asemeja a un abundante abrigo de piel, y cuyos movimientos y voz resultan sensuales y voluptuosos. Observando personajes similares en la filmografía de la compañía se pueden hacer paralelismos entre ella y la voluptuosa Úrsula<sup>147</sup>, esta última también relacionada con el travestismo. También se pueden establecer conexiones en relación al primer acusado, pues aunque se trate de un pájaro, físicamente se asemeja a las representaciones de las personas de color que aparecen en los cortometrajes del período: plumaje oscuro y “palmas” del ala más claras, éste será acusado y encerrado al igual que ocurre en la novela *Matar a un ruiseñor* de Harper Lee<sup>148</sup>: aunque se trate de una relación poco probable los vínculos existen incluso en el título.

---

<sup>146</sup> ALLAN. Robin. *Op. Cit.*, pág. 27-28.

<sup>147</sup> Villana híbrida medio humana medio pulpo de *La Sirenita* (The Little Mermaid; John Musker - Ron Clements, 1989).

<sup>148</sup> Publicado por primera vez en 1960 con el título *To Kill a Mockingbird*.

Al estar protagonizada por completo por pájaros, los cuales viven en hábitats individuales en los árboles y conviven a la manera humana, es interesante relacionar el film con las teorías de Jules Michelet en relación a los pájaros. En concreto cuando reflexiona acerca de los nidos: “El medio que determina una forma circular para el nido no es otra cosa que el cuerpo del pájaro. Es girando y presionando constantemente las paredes en cada lado como logra formar este círculo”<sup>149</sup>. El nido ofrece una evidencia del cuerpo, se trata de una casa que crece en proporción al cuerpo que lo habita. Por lo tanto el pájaro es un trabajador sin herramientas, su herramienta es su propio cuerpo.

---

<sup>149</sup> BYRNE, Eleanor et MCQUILLAN, Martin. *Op. Cit.*, pág. 60.

### ***Mamá Pluto* (Mother Pluto; David Hand, 1936)**

Este film ya se ha comentado en el punto 3.2, pero resulta relevante remarcar sus características y peculiaridades.

Se trata de una de las colaboraciones entre las *Silly Symphonies* y Pluto, personaje que suele aparecer acompañando a Mickey Mouse en sus hazañas, e incluso teniendo su propia serie. En *Mamá Pluto*, el perro se verá obligado a hacerse cargo de una camada de pollitos, cuya madre los desatenderá en el momento de eclosión de los huevos. Por lo tanto consideran que Pluto es su madre y lo persiguen hasta ganarse su cariño: el problema llega cuando la gallina y el gallo quieren recuperar a los pollitos y pelean con Pluto por ellos; finalmente el perro conseguirá mantener a los pollitos como suyos.

Cuando lo malvado se vuelve familiar se asocia con la pretensión, el bullying y esnobismo, lo cual funciona para hacer sentir al protagonista excluido y rechazado; hacia la mitad de los años treinta esto llevó a Disney en direcciones novedosas. *Mamá Pluto* es un buen caso, por su rompedora visión de los estereotipos de género<sup>150</sup>. En él se plantea la maternidad tanto en términos negativos como positivos. La madre biológica abandona el nido cuando es necesitada, representando así un ejemplo de maternidad nocivo, revirtiendo el papel y pasando el rol de madre a Pluto, macho y de otra especie. De esta manera, como en casi todos los casos de estudio de esta investigación, Disney hace uso de sus protagonistas animales para transmitir situaciones y dilemas humanos.

También Pluto es un ejemplo de animal animado que desean mimetizarse con el natural. Ya en su primera aparición en *Sólo perros* (Just Dogs; Burt Gillett, 1932) invitaba a comparaciones con la vida real: “los perros olisquean el suelo, huelen y aúllan a la cámara; sus carrillos caen ligeros, sus narices se arrugan y resplandecen, sus movimientos simulan aquellos de los perros reales. Cuando los perros aparecen, se tiene una sensación, aunque vaga y fugaz, de sólida piel en la pantalla que de otra manera sería ocupada por fantasmas”<sup>151</sup>.

---

<sup>150</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 21.

<sup>151</sup> WELLS, Paul. *Op. Cit.*, pág. 85. Cita original: BARRIER, Michael. *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*. Oxford: Oxford University Press, 1999, pág. 75.

### ***El pequeño Hiawatha (Little Hiawatha; David Hand, 1937)***

Hiawatha es un pequeño indio nativo que se adentra en el bosque con el deseo de cazar pero no selecciona el animal, solamente apunta su arco para conseguir llevarse a casa una presa. Tras algunos encontronazos con animales del lugar, se enfrentará a un indefenso conejo, del cual se apiadará. Este gesto resultará ser su salvaguarda, ya que cuando se encuentre perseguido por un oso conseguirá salvarse gracias a la ayuda de los otros animales.

Su afán por cazar algún ser viene impulsado por la mofa que recibe por parte de las bestias al atracar su pequeña canoa, situación que le encoleriza y guiará su deseo de venganza. A la manera del Pato Donald perseguirá sin escrúpulos a todo aquel que considere enemigo; pero al enfrentarse a la realidad de violentar a uno de ellos se retractará de la situación, ejerciendo la compasión que le falta a Donald.

Es sugestiva la actitud de Hiawatha cuando está apuntado al conejo, antes de desistir en su empeño, siente que la situación es injusta por la diferencia de posibilidades entre ambos y le otorga al animalito un pequeño arco y flecha para igualar el combate, retándole a un duelo al que el conejo se negará. El pensamiento del niño resulta similar a las teorías que autores han defendido acerca de la falta de jerarquías en la mente infantil, puesto que considera al animal un igual en el combate.

Esta igualdad es claramente resquebrajada al entender las motivaciones de cada uno de los personajes: el humano actúa según las pasiones e impulsos, haciendo uso de la violencia sin tener una razón, a diferencia de la actitud de los animales, cuyo único brote violento en el film surge como un mecanismo de defensa ante la intrusión de Hiawatha.

Uno de los aspectos más trascendentales del corto es la plasmación de los animales en la arboleda, bestias que resultan ser exactas a las que rodean a Blancanieves. No solo se debe a las reutilizaciones y metareferencias típicas del Estudio, sino a la cercanía cronológica con el largometraje y a la intervención del mismo director en ambas.



Fotogramas de *El pequeño Hiawatha* y *Blancanieves y los siete enanitos*

### ***El viejo molino* (The Old Mill; Graham Heid - Wilfred Jackson, 1937)**

“Podríamos utilizar algo del estilo (refiriéndose a las canciones populares *The Big Frog and the Little Frog* y *The Frog Who Would A’Wooing Go*) donde pudiéramos incorporar ranas, grillos, bichos e insectos alrededor de estanques y pantanos”<sup>152</sup>, éste fue el deseo de Disney y *El viejo molino* fue el resultado. El cortometraje muestra la apacible convivencia de animales de granja y salvajes alrededor y dentro de un molino abandonado en ruinas. La tranquilidad se romperá con la llegada de una gran tormenta que pondrá en peligro a varios de ellos: pasados los momentos de apuro, la vida vuelve a la normalidad del inicio. Vemos un estanque con juncos y una telaraña en primer plano, y un viejo molino en la distancia. Las vacas vuelven solas a casa por el paisaje. Los colores son apagados, los contornos suaves, la sensación de humedad, la niebla y la obstrucción de la oscuridad se obtienen a través de la luz y la sombra, un claroscuro que nos recuerda a las pinturas de paisajes holandeses<sup>153</sup>.

Se trata de una de las *Silly Symphonies* más avanzadas y complejas, mostrando cómo el Estudio era capaz de presentar un escueto tema con gran sutilidad cuando sus mayores recursos estaban siendo utilizados en su primer largometraje. El equipo había crecido de un puñado a unos cien para principio de la década, hasta contar con una plantilla de setecientos cincuenta cuando se realizó *Blancanieves y los siete enanitos*.



Fotograma de *El viejo molino*

---

<sup>152</sup> ALLAN, Robin. *Op. Cit.*, pág. 32.

<sup>153</sup> *Ibidem*, pág. 32.

La falta de referentes humanos se hace manifiesta, y tanto la muestra de los animales como del descuidado molino demuestran que “el abandono y aislamiento se hacen evidentes con alusiones casi religiosas hacia el final de la década”<sup>154</sup>. Podemos referirnos al tenebrismo que caracteriza gran parte del metraje, el cual había sido eludido en los últimos films, y aquí reaparece casi citando a *El baile de los esqueletos* o *Melodías egipcias* (Egyptian Melodies; Wilfred Jackson, 1931).

Los animales recuerdan al objetivismo con que se presentaban en *El arca del padre Noé*, apelando al realismo completo, sin introducirles personalidades concretas o rasgos especialmente humanos, a excepción de ciertas expresiones faciales de miedo o paz. La sencillez de la trama repercute en el deseo de romantizar el paisaje y sus habitantes, plasmado en el reposo de la secuencia inicial, y con especial interés en la llegada del nuevo día, al que los animales se enfrentan sin reproches, creando un círculo cerrado entre el inicio y final de la cinta.

---

<sup>154</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 9.

### ***El patito feo (The Ugly Duckling; Jack Cutting, 1939)***

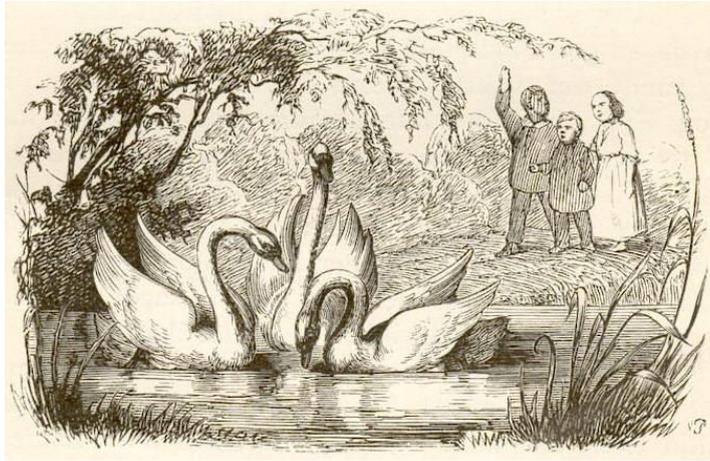
En 1940 el Dr. Seuss publicó su novela *Horton empolla el huevo*, historia en la que se plantean de manera radical las implicaciones del intercambio de género y el cuidado parental; pero anteriormente Disney ya lo trabaja en las *Silly Symphonies*, donde la mala maternidad es asociada a petulantes suposiciones sobre los privilegios. En esta versión de *El patito feo* se explora este territorio, mostrando explícitamente a la madre como hiriente petulante<sup>155</sup>.

Con el cambio de paradigma y la evolución que la compañía había conseguido en todos los ámbitos a lo largo de los años, se deseó cerrar la serie con una nueva versión de una historia ya contada, puesto que en 1931 Wilfred Jackson ya había pensado el primer patito feo. Eso sí, esta interpretación sufrirá cambios con respecto a la primera, ya que aquella había sido una libre adaptación del cuento popular recogido por Andersen. Aquí el patito nace blanco y estilizado, y es rechazado por la madre por su apariencia, hecho impulsado por el enfado del padre pato tras ver el aspecto del hijo, por el cual culpa a la madre. Desesperado el patito buscará refugio en diversos personajes, aves a los que desea considerar familia; ya perdida toda esperanza será consolado por un hembra cisne y sus crías, los cuales le acogerán. Las diferencias en la trama son claras, y también en el ámbito visual, puesto que el patito original resultaba un híbrido extraño resultante de la fantasía, mientras que en este caso el protagonista resulta ser un cisne cuyo huevo acabó en el nido equivocado, consiguiendo al final un reencuentro con los de su especie; así el reino animal por razas sin dejar espacio a la excepción.

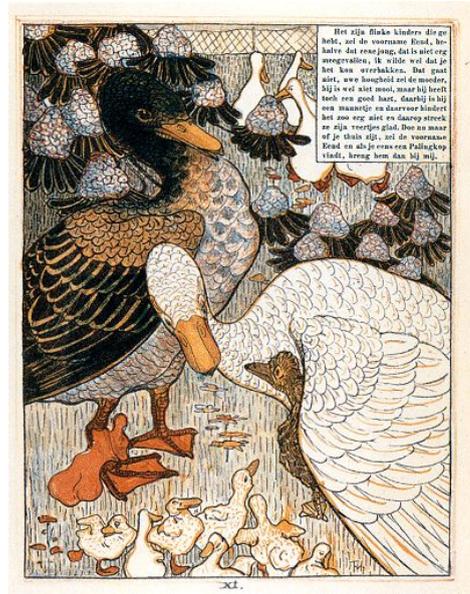
El cuento ya se había ilustrado anteriormente, en primer lugar por Vilhelm Pedersen en el segundo cuarto del siglo XIX; viendo los grabados originales podemos crear un punto de unión, y entenderlos como una muy segura influencia para los artistas que participaron en los cortometrajes. Como otro ejemplo de las ilustraciones de esta historia, encontraríamos los dibujos del danés Theo van Hoytema, quien en 1892 ilustró una nueva edición de este cuento popular, a partir del cual surgieron sus intereses posteriores en la retratística de las aves.

---

<sup>155</sup> KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Op. Cit.*, pág. 21.



Vilhelm Pedersen, *El patito feo*, 1849



Theo van Hoytema, *El patito feo*, 1892



Fotograma de *El patito feo* (1939)

Disney se acercaba más a la revelación del animal y progresaba hacia un hiperrealismo que, aunque reducía algunos aspectos de las libertades del lenguaje de la animación, comenzó a facilitar irónicamente la forma en que podían lograrse efectos verdaderamente cinematográficos<sup>156</sup>.

<sup>156</sup> WELLS, Paul. *Op. Cit.*, pág. 86.

## 5. CONCLUSIONES:

A pesar de que las *Silly Symphonies* son un amplio espectro de obra, y cada pieza puede entenderse de manera individual, en las páginas anteriores hemos visto una explicación cronológica de cómo algunos films iban influenciando a otros; en el aspecto técnico es claro, ya que se iban desarrollando nuevas maneras de animar y de comprender la animación al mismo tiempo que se producían nuevos productos; y en el sentido más simbólico también vemos un cambio constante. Asimismo, lo evidencian las maneras de representar los animales: en estos cortos comprendemos el valor que insuflaban a los animales protagonistas, cuyas aventuras resultaban ideales para transmitir algo más que un relato. Los resultados consiguieron lo inimaginable, que aquellos animales de la pantalla resonaran en las mentes de los espectadores consiguiendo el mismo efecto que si se tratase de humanos: “Si un animal en un film viste cualquier tipo de disfraz, puede ser completado con atributos humanos y la audiencia lo aceptará. Por el contrario, si un animal con su aspecto natural se levantara y comenzara a gesticular, el espectador se sentiría incómodo. Ponle una capa o una corbata y podrá pavonearse como cualquier persona real”<sup>157</sup>. Así puede comprenderse de qué manera se representó en gran medida el reino animal. Viéndose ampliamente influenciados por la animación anterior o contemporánea, y en concreto por la ilustración. Gran parte de estas historias, al igual que las precedentes del Estudio, eran adaptaciones de relatos ya existentes, la mayoría publicados acompañados de imágenes. Visual y alegóricamente los protagonistas zoomorfos beberán de tales representaciones, puesto que el trabajo de Disney influyó hasta cierto punto, gran parte de las enseñanzas ya estaban presentes en el entendimiento popular.

Para el momento en que se estrenaron, las *Silly Symphonies* se comprenden como los trabajos iniciales más emblemáticos del cine animado, puesto que resultaron los más exitosos y duraderos. Niños y adultos disfrutaron de estas historias que a lo largo de las generaciones se han mantenido, especialmente en el ámbito infantil. La relación animal-niño ha resultado ser el hilo conductor de esta investigación, ya que “¿Cómo puede decirse que no es posible enseñar a los niños haciendo hablar a los animales? ¿No se les ha visto a ellos entablar tiernos diálogos con sus perros y gatos regalones, mientras éstos se adaptan a sus amos, y demuestran, en un movimiento de sus orejas, en un ronroneo, que entienden y asimilan los

---

<sup>157</sup> JOHNSON, Ollie et THOMAS, Frank. *Op. Cit.*, pág. 181.

mensajes y órdenes que se les dan? ¿Acaso las fábulas no están repletas de enseñanzas valiosas en donde son los animales los que nos enseñan cómo debemos de hacer y comportarnos ante las más variadas circunstancias?”<sup>158</sup>

La empatía resultó ser la baza principal de esta filmografía, a través de la cual preceptos y ética fueron relacionándose. A pesar de la obsolescencia de algunos, Disney ha forjado en gran medida cómo nos relacionamos con los animales y la naturaleza, haciendo comprender que lo natural y lo humano en esencia son lo mismo. Con suerte el respeto y aprecio guiarán esta desnaturalizada época, puesto que la adoración lejana no implica una verdadera tolerancia, sino una hipocresía escondida y ciega.

Para finalizar, recordar la certera cita de *Moby Dick* que años antes ya defendía, como Disney lo hizo, que “no hay locura de los animales de este mundo que no quede superada por la locura de los hombres”.

---

<sup>158</sup> DORFMAN, Ariel et MATTELART, Armand. *Op. Cit.*, pág. 22.

## 6. ANEXOS:

### 6.1. Bibliografía y hemerografía:

- ALBERTO POVEDA, Jaume. *La Fantasía infantil i Walt Disney: usos educatius i trampes mediàtiques del conte de fades*. Lleida: Pagès, 2004.
- ALEXEIEFF, Alexandre. *Écrits et entretiens sur l'art et l'animation (1926-1981)*. Saint-Denis: Presses Universitaires de Vincennes, 2016
- ALLAN, Robin. *Walt Disney and Europe. European influences on the animated feature films of Walt Disney*. Londres: John Libbey & Company Ltd., 1999.
- BREU, Ramon. *La educación Disney: Manual crítico para enseñantes*. Barcelona: Néctar, 2014.
- BYRNE, Eleanor et MCQUILLAN, Martin. *Deconstructing Disney*. Londres: Pluto Press, 2000.
- DISNEY MILLER, Diane. *Walt Disney*. Madrid: Ediciones Rialp, 1961.
- DORFMAN, Ariel et MATTELART, Armand. *Para leer al Pato Donald. Comunicación de masas y colonialismo*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2012 (1971).
- DUVALL, Earl et. alt. *Silly Symphonies. Volume 1: The Complete Disney Classics*. San Diego: IDW Publishing, 2016.
- EISENSTEIN, Sergei. *Walt Disney*. Madrid: Casimiro, 2018 (1991).
- FINCH, Christopher. *The art of Walt Disney. From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*. Nueva York: Abrams, 1975.

- FINCH, Christopher. *The Art of Walt Disney. From Mickey Mouse to the Magic Kingdoms and Beyond*. Nueva York: Abrams, 2011.
- FLAKE, Gary William. *The Computational Beauty of Nature*. Cambridge: Bradford Books. MIT Press, 2000.
- FONTE, Jorge et MATAIX, Olga. *Walt Disney. El hombre, el mito*. Madrid: T&B Editores, 2001.
- FURNISS, Maureen. *Animation: The Global History*. Londres: Thames & Hudson, 2017.
- HAMILTON, James. *Arthur Rackham: A Life with Illustration*. Londres: Anova Pavilion, 2010.
- HARRINGTON, Seán J. *The Disney Fetish*. Bloomington: Indiana University Press, 2014.
- HEUMANN, Joseph K. et MURRAY, Robin L. *That's All Folks? Ecocritical Readings of American Animated Features*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2011.
- HOLLISS, Richard et SIBLEY, Brian. *The Disney Studio Story*. Londres: Octopus Books, 1988.
- HOLME, Bryan (Ed.). *Grandville's Animals*. Londres: Thames & Hudson, 1981.
- JOHNSON, Ollie et THOMAS, Frank. *The Illusion of Life. Disney Animation*. Glendale: Disney Editions, 1995.
- KAENEL, Philippe (Coord.). *Doré: l'imaginaire au pouvoir*. Paris: Editions Flammarion, 2014.

- KAUFFMAN, J.B. et MERRITT, Russell. *Walt Disney's Silly Symphonies: A Companion to the Classic Cartoon Series*. Indiana: Indiana University Press, 2006.
- KING, Margaret J. "The Audience in the Wilderness: The Disney Nature Films". En: *Journal of Popular Film and Television: Screen Studies Collection*, 1996, n°24, 2, pág. 60-68.
- LASAGNA, Roberto. *Walt Disney. Una storia del cinema*. Alessandria: Edizione Falsopiano, 2011.
- LÓPEZ DEL RINCÓN, Daniel (Ed.). *Naturalezas Mutantes*. Vitoria-Gasteiz: Sans Soleil Ediciones, 2017.
- LOTMAN, Jeff. *Animation Art. The Early Years 1911-1953*. Atglen: Schiffer Publishing, 1997.
- PIKE, Deidre M. *Enviro-Toons. Free Themes in Animated Cinema and Television*. Jefferson: McFarland, 2012.
- PLA VIVAS, Vicente. *La ilustración gráfica del siglo XIX: funciones y disfunciones*. Valencia: Universitat de València, 2010.
- POTTER, Beatrix. *Beatrix Potter. The Complete Tales*. Londres: Warne, 2006.
- SMOODIN, Eric (Ed.). *Disney Discourse: Producing the Magic Kingdom*. Nueva York: Routledge, 1994.
- THOMAS, Bob. *The Art of Animation*. Nueva York: Simon and Schuster, 1958.
- THOMAS, Bob. *Maravillas de los dibujos animados*. Valencia: Ediciones Gaisa, S.L., 1968.

- VIDAL GONZÁLEZ, Rodolfo. *La actividad propagandística de Walt Disney durante la Segunda Guerra Mundial*. Salamanca: Publicaciones Universidad Pontificia, 2006.
- VV.AA. *Disney pósters. Películas clásicas de dibujos animados*. Barcelona: Ediciones B, 1996.
- VV.AA. *Conversaciones con Walt Disney*. Aguadulce: Confluencias, 2016.
- VV.AA. *Disney. El arte de contar historias*. Barcelona: Obra Social “La Caixa”, 2017.
- WELLS, Paul. *Understanding Animation*. Nueva York: Routledge, 1998.
- WELLS, Paul. *The Animated Bestiary. Animals, Cartoons, and Culture*. Nueva Jersey: Rutgers University Press, 2009.
- WHITLEY, David. *The Idea of Nature in Disney Animation*. Cambridge: Ashgate, 2008.

## 6.2. Listado de las *Silly Symphonies*:

1. *El baile de los esqueletos* (The Skeleton Dance; Walt Disney, 1929)
2. *El Terrible Toreador* (Walt Disney, 1929)
3. *Springtime* (Walt Disney, 1929)
4. *Hell's Bells* (Ub Iwerks, 1939)
5. *The Merry Dwarfs* (Walt Disney, 1929)
6. *Summer* (Ub Iwerks, 1930)
7. *Autumn* (Ub Iwerks, 1930)
8. *Cannibal Capers* (Burt Gillett, 1930)
9. *Frolicking Fish* (Burt Gillett, 1930)
10. *Arctic Antics* (Ub Iwerks, 1930)
11. *Midnight in a Toy Shop* (Wilfred Jackson, 1930)
12. *Night* (Walt Disney, 1930)
13. *Monkey Melodies* (Burt Gillett, 1930)
14. *Winter* (Burt Gillett, 1930)
15. *Playful Pan* (Burt Gillett, 1930)
16. *Pájaros de distinto plumaje* (Birds of a Feather; Burt Gillett, 1931)
17. *Melodías de mamá Oca* (Mother Goose Melodies; Burt Gillett, 1931)
18. *El plato chino* (The China Plate; Wilfred Jackson, 1931)
19. *Los castores trabajadores* (The Busy Beavers; Burt Gillett, 1931)
20. *The Cat's Out* (Wilfred Jackson, 1931)
21. *Melodías egipcias* (Egyptian Melodies; Wilfred Jackson, 1931)
22. *The Clock Store* (Wilfred Jackson, 1931)
23. *The Spider and the Fly* (Wilfred Jackson, 1931)
24. *The Fox Hunt* (Wilfred Jackson, 1931)
25. *El patito feo* (The Ugly Duckling; Wilfred Jackson, 1931)
26. *The Bird Store* (Wilfred Jackson, 1932)
27. *The Bears and Bees* (Wilfred Jackson, 1932)
28. *Sólo perros* (Just Dogs; Burt Gillett, 1932)
29. *Árboles y flores* (Flowers and Trees; Burt Gillett, 1932)
30. *El rey Neptuno* (King Neptune; Burt Gillett, 1932)

31. *Bugs in Love* (Burt Gillett, 1932)
32. *Niños en el bosque* (Babes in the Woods; Burt Gillett, 1932)
33. *El taller de Santa Claus* (Santa's Workshop; Wilfred Jackson, 1932)
34. *Birds in the Spring* (David Hand, 1933)
35. *El arca del padre Noé* (Father Noah's Ark; Wilfred Jackson, 1933)
36. *Los tres cerditos* (Three Little Pigs; Burt Gillett, 1933)
37. *El viejo rey Cole* (Old King Cole; David Hand, 1933)
38. *El flautista de Hamelín* (The Pied Piper; Wilfred Jackson, 1933)
39. *El país de las nanas* (Lullaby Land; Wilfred Jackson, 1933)
40. *La noche antes de Navidad* (The Night Before Christmas; Wilfred Jackson, 1933)
41. *La tienda china* (The China Shop; Wilfred Jackson, 1934)
42. *El saltamontes y las hormigas* (The Grasshopper and the Ants; Wilfred Jackson, 1934)
43. *Los conejitos* (Funny Little Bunnies; Wilfred Jackson, 1934)
44. *Los tres cerditos: El lobo feroz* (The Big Bad Wolf; Burt Gillett, 1934)
45. *La gallinita sabia* (The Wise Little Hen; Wilfred Jackson, 1934)
46. *El ratón volador* (The Flying Mouse; David Hand, 1934)
47. *Pingüinos peculiares* (Peculiar Penguins; Wilfred Jackson, 1934)
48. *La Diosa de la Primavera* (The Goddess of Spring; Wilfred Jackson, 1934)
49. *La tortuga y la liebre* (The Tortoise and the Hare; Wilfred Jackson, 1935)
50. *El toque de oro* (The Golden Touch; Walt Disney, 1935)
51. *El gatito ladrón* (The Robber Kitten; David Hand, 1935)
52. *Niños del agua* (Water Babies; Wilfred Jackson, 1935)
53. *El carnaval de las galletas* (The Cookie Carnival; Ben Sharpsteen, 1935)
54. *¿Quién mató al petirrojo?* (Who Killed Cock Robin?; David Hand, 1935)
55. *El país de la música* (Music Land; Wilfred Jackson, 1935)
56. *Los tres huerfanitos* (Three Orphan Kittens; David Hand, 1935)
57. *Cock o'the Walk* (Ben Sharpsteen, 1935)
58. *Broken Toys* (Ben Sharpsteen, 1935)
59. *Elmer el elefante* (Elmer elephant; Wilfred Jackson, 1936)
60. *Los tres cerditos: Los tres lobitos* (Three Little Wolves; David Hand, 1936)

61. *La tortuga y la liebre: El regreso de la tortuga Toby* (Toby Tortoise Returns; Wilfred Jackson, 1936)
62. *Los tres mosqueteros ciegos* (Three Blind Mouseketeers; David Hand, 1936)
63. *El primo de la ciudad* (The Country Cousin; Wilfred Jackson, 1936)
64. *Mamá Pluto* (Mother Pluto; David Hand, 1936)
65. *Más gatitos* (More Kittens; David Hand - Wilfred Jackson, 1936)
66. *El café del bosque* (Woodland Café; Wilfred Jackson, 1937)
67. *El pequeño Hiawatha* (Little Hiawatha; David Hand, 1937)
68. *El viejo molino* (The Old Mill; Graham Heid - Wilfred Jackson, 1937)
69. *Moth and the Flame* (Burt Gillett, 1938)
70. *Wynken, Blynken and Nod* (Graham Heid; 1938)
71. *La sinfonía de la granja* (Farmyard Symphony; Jack Cutting, 1938)
72. *Merbabies* (Rudolf Ising - Vernon Stallings, 1938)
73. *Mamá Oca va a Hollywood* (Mother Goose Goes Hollywood; Wilfred Jackson, 1938)
74. *Los tres cerditos: El cerdito práctico* (The Practical Pig; Dick Rickard, 1939)
75. *El patito feo* (The Ugly Duckling; Jack Cutting, 1939)

## **7. AGRADECIMIENTOS:**

Mil gracias a Marta Piñol por su paciencia y guía.

Mamá, papá, gracias por educarnos en el respeto incondicional a todo ser vivo, espero haberlo transmitido aquí. Y a aquellos amigos que me calmaron estando estresada y me estresaron estando calmada.

Y con cariño recuerdo y dedico este texto a aquel verano en que comprendí el valor de la animación, y la necesidad de no crecer del todo nunca.