

Trabajo Fin de Grado

Disney y los cambios en el cine de animación durante la década de los 50. *La Bella Durmiente*, fuentes artísticas y aportaciones estéticas.

Disney and the changes in the animation in the decade of the 50's. The *Sleeping Beauty* artistic sources and aesthetic contributions.

Autor/es

Javier Diestre Flores

Director/es

Dra. Amparo Martínez Herranz

Facultad de Filosofía y Letras
Curso: 2017-2018

“I think we have made the fairy tale fashionable again. That is, our own blend of theatrical mythology...The fairy tale of film, created with the magic of animation, is the modern equivalent of the great parables of the Middle Ages. Creation is the word. Not adaptation. Not version...”¹

Walt Disney

“Creo que hemos vuelto a poner de moda los cuentos de hadas. Esto es, nuestra propia mezcla de mitología teatral... El cuento de hadas cinematográfico, hecho posible gracias a la magia de la animación, es el equivalente contemporáneo de las epopeyas medievales. Creación es la palabra. Ni adaptación ni versión...”

Walt Disney



¹ SOLOMON, C., “Walt’s moving tapestry: the making and style of *Sleeping Beauty*.”, en Kothenschulte, D. (ed.), *The Walt Disney film archives. The animated movies 1921-1968*, Cologne, Taschen, 2016, p. 513.

ÍNDICE

RESUMEN.....	1
---------------------	----------

1. INTRODUCCIÓN

1.1 Justificación del tema.....	2
1.2 Objetivos y metodologías.....	2
1.3 Estado de la cuestión.....	4

2. ESTUDIO ANALÍTICO

2.1 Contexto histórico e influencias durante la fase de producción.....	7
2.2 Proceso de adaptación del cuento original al guion.....	11
2.3 Aspectos técnicos: el technirama, la rotopscopia y la importancia de la música en la animación.....	14
2.4 La estética en la película. influencias y fuentes desde las artes de los siglos XV y XVI hasta la animación de Disney.....	18
2.5 El proceso de adaptación de los personajes al estilo definido por los fondos.....	24

3. CONCLUSIONES.....	30
-----------------------------	-----------

4. BIBLIOGRAFÍA.....	31
-----------------------------	-----------

5. ANEXOS

I De Perrault a Disney. Breve análisis del recorrido histórico de la historia de “La Bella Durmiente”.....	34
II La Bella Durmiente del Bosque. Charles Perrault.....	39
III La huelga de 1941 en los estudios Disney.....	47
IV United Productions of America (UPA).....	50
V Walt Disney y Disneyland.....	53
VI Fortuna crítica de la película e influencias posteriores.....	68
VII Citas.....	72
VIII Ficha técnica de la película.....	76
IX Lista de figuras.....	78

RESUMEN

La influencia de todo lo que ha rodeado a Walt Disney y su empresa en la sociedad actual es más que destacable, partiendo de una producción familiar de dibujos de animación y llegando hasta la que hoy en día es considerada como la mayor compañía de medios de comunicación y entretenimiento del mundo. Dentro de su historia el largometraje de animación *La Bella Durmiente* (1959) posee un papel destacado marcando el final de una etapa, recogiendo todos los avances conseguidos hasta el momento y anunciando algunos otros que estaban por venir. Su cuidada animación y su personal estilo hacen de la película una verdadera obra de arte dentro del mundo del cine. El film no es solo el resultado final de un proceso de producción, sino que es además el reflejo de toda una década dentro de la vida del propio Walt Disney y de su compañía.

ABSTRACT

The influence of every detail that has surrounded Walt Disney and his company in today's society is more than remarkable, starting from a family production of animation and reaching what is nowadays considered as the largest media and entertainment company of the world. The animated film *Sleeping Beauty* (1959) has a prominent role in the history of Disney, representing the end of one of his chapters, collecting all the progress made so far and others that were to come. Its careful animation and personal style make the film a true work of art. The film is not only the final work of a production process, but it is also the reflection of an entire decade of the life of Walt Disney himself and his company.

1. INTRODUCCIÓN

JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

Este Trabajo Fin de Grado centra su atención en la película de animación estrenada en 1959 por los estudios Disney *La Bella Durmiente*. El interés del largometraje dentro de la historia del cine, y por tanto de la historia del arte también, es más que remarcable. La película supuso un nivel de perfección dentro del mundo de la animación nunca antes visto. Un grado de perfección que, por diferentes circunstancias, no volverá a verse dentro de la producción de Disney hasta pasados muchos años. Acompañando a sus cualidades artísticas y estéticas encontramos que la producción de la película es el reflejo de todo lo que había acontecido dentro de la compañía de Disney durante la década de los años cincuenta del siglo pasado.

Por todo ello este trabajo intenta recoger y sintetizar todas las aportaciones, hechos y datos que contribuyeron al producto final de la película dándole la forma que hoy en día podemos contemplar.

OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Dentro de este trabajo se han propuesto los siguientes objetivos:

1. Reunir y sintetizar toda la bibliografía tanto específica como general acerca del tema, buscando fuentes que nos aportasen datos tanto de la película como de los estudios Disney en la época e incluso del propio Walt Disney buscando así tener acceso a la mayor cantidad de información posible.
2. Leer y sintetizar la información obtenida además de completarla y complementarla con diferentes materiales gráficos como pueden ser la propia película, obras correspondientes a los diseñadores y animadores que trabajaron en la misma o documentales sobre la producción del largometraje.
3. Poner en valor la película *La Bella Durmiente* conectándola con las diferentes artes de época tardo gótica y pre renacentistas que inspiraron su creación y su forma.

4. Crear una aproximación al contexto histórico que rodeó la producción de la película y marcó toda la década de los años cincuenta para Disney.

Para alcanzar estos objetivos se ha seguido la siguiente metodología:

1. Recopilación de las fuentes bibliográficas al alcance. Comenzando por lo más cercano y buscando recursos dentro de las diferentes bibliotecas tanto de la Universidad de Zaragoza como de la ciudad y de la comunidad. Ante la falta de material bibliográfico del tema a tratar se tuvo que recurrir a otros medios. En primer lugar, la búsqueda de dicha bibliografía a través de recursos online mediante publicaciones en internet ya que son bastante abundantes dentro del mundo de Disney. Esta búsqueda por internet también comprende la búsqueda de recursos bibliográficos mediante diferentes catálogos en red como *Rebiun* o *Dialnet*. La búsqueda en catálogos en la red aportó un gran número de publicaciones disponibles en toda España, pero sobre todo dentro del fondo bibliográfico de la Universidad de Navarra. Para poder acceder a dichos fondos se realizó una visita a dicho centro universitario donde se pudo realizar una valoración preliminar de todos los recursos disponibles. Posteriormente se pidieron los más importantes mediante el uso del préstamo interbibliotecario. Por último, debido a las limitaciones de los recursos obtenidos se tuvo que hacer frente a la adquisición particular de diversas obras que han sido clave a la hora de realizar el trabajo.
2. Visionado de todos los materiales gráficos que han podido aportar información sobre el tema. Si visionó y analizó tanto la película en cuestión como diversos documentales y vídeos que aportaban información.
3. Sintetización de todos los materiales obtenidos y traducción de la información al castellano debido a que casi todos los recursos encontrados estaban escritos en inglés.
4. Estructuración del trabajo y de la información. Valorando la información más oportuna para el trabajo y organizándola en diferentes apartados. Del mismo modo se disponen imágenes que acompañan al texto y se recogen en un anexo

final dónde se plasma su procedencia y su sentido. También se ha añadido un anexo que recoge diferentes citas de diferentes personalidades y que ayudan a entender el texto.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

La importancia de la figura de Walt Disney ha dado lugar a que existan numerosos y muy variados estudios monográficos sobre él. Este hecho hizo más fácil la obtención de información, pero a su vez hizo también que la sintetización de la misma fuera más costosa. Al no ser este un trabajo monográfico sobre Walt Disney se tuvo que hacer una criba de estas fuentes para poder obtener aquellas que de verdad nos aportaban datos valiosos tanto de la película que tratamos como de su contexto. Dentro del campo de las monográficas sobre Walt cabe destacar la magnífica obra biográfica de Bob Thomas sobre Walt Disney.¹ Esta obra publicada por primera vez en 1976 pero actualizada en diferentes publicaciones hasta 2009 supone una recopilación muy completa no solo de la vida de Walt Disney sino también de elementos relativos a su contexto. Pero a la hora de obtener información más detallada de nuestro tema se tuvo que recurrir a las recopilaciones de entrevistas que Walt había realizado en vida. Para ello la obra clave dentro de este trabajo fue la de Kathy Merlock Jackson². En este libro se recogen entrevistas de Walt Disney que datan desde finales de la década de los años veinte hasta los últimos años de los sesenta.

También cabe destacar que es en este tipo de obras sobre la persona de Walt Disney donde encontramos más escritos en castellano ya que por norma general toda la bibliografía que se ha tratado en este trabajo se ha encontrado en inglés. Podemos destacar en este aspecto obras de carácter más generalistas como *Walt Disney: El universo animado de los largometrajes (1937-1967)* de Jorge Fonte y Olga Mataix donde se ofrece una visión bastante detallada de las películas realizadas por los estudios hasta 1967.³

¹ THOMAS, B., *Walt Disney: An American original*, Los Ángeles, Simon & Schuster, 1976.

² MERLOCK JACKSON, K., *Walt Disney conversation*, Jackson, University Press of Mississippi Jackson, 2006.

³ FONTE, J. y MATAIX, O., *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes (1937-1967)*, Madrid, T&B Editores, 2006.

Tras obtener una visión general de la propia historia de Walt Disney y de su implicación en sus obras se pasó a la búsqueda de la historia de los estudios Disney. Esta búsqueda fue complicada por la falta de estudios específicos sobre los estudios. Se obtuvo bastante información adicional del resto de obras que se mencionan en este estado de la cuestión. La mayoría de la información acerca de la historia de los estudios se obtuvo de la obra de Richard Hollis y Brian Sibley *The Disney Studio Story* en la que se hace un completo recorrido de la historia de los estudios Disney desde sus orígenes hasta 1987. Aunque es una obra que hoy en día se nos podría quedar corta debido a su fecha de publicación en 1988 para el tema a tratar en este trabajo contiene mucha y muy buena información.⁴

Para poder conocer de primera mano todos los detalles de la película *La Bella Durmiente* se buscó bibliografía especializada sobre el tema. Sin duda alguna el autor que más estudios a publicado sobre la película es Charles Solomon. Su obra *Once Upon a Dream. From Perrault's Sleeping Beauty to Disney's Maleficent* publicada en 2014⁵ recoge todos los puntos tratados en este trabajo y amplía la información con otros aspectos que ayudan a tener una visión muy pormenorizada de la importancia de la película en la historia de Disney. Otra obra a destacar en este aspecto es la edición especial que publicó la editorial Taschen en 2016 acerca de las películas producidas por Disney entre 1921 y 1968 titulada *The Walt Disney film archives. The animated movies 1921-1968*.⁶ Dentro de esta obra Charles Solomon es el encargado de escribir el apartado dedicado a *La Bella Durmiente* en el que recoge gran parte de la información que ya había publicado en su obra de 2014 pero a su vez le da un nuevo enfoque y aporta algún que otro dato nuevo.

Otro tipo de obras que han aportado información sobre la película son por ejemplo aquellas que han publicado o recogen información de los artistas que participaron en la creación de la misma. En este apartado debemos destacar sobre todo dos obras que nos aportan información clave sobre Eyvind Earle ya que fue la persona encargada de

⁴ HOLLIS, R. y SIBLEY, B., *The Disney Studio story*, Londres, Octopus Books Limited, 1988.

⁵ SOLOMON, C., *Once Upon a Dream. From Perrault's Sleeping Beauty to Disney's Maleficent*, Nueva York y Los Ángeles, Disney Editions, 2014.

⁶ SOLOMON, C., "Walt's moving tapestry: the making and style of *Sleeping Beauty*.", en Kothenschulte, D. (ed.), *The Walt Disney film archives. The animated movies 1921-1968*, Cologne, Taschen, 2016, pp. 500-526.

determinar la estética final de la película. Tenemos por un lado su propia autobiografía *Horizon Bound on a Bicycle* publicada en 1990⁷. Esta biografía aporta numerosos datos ya no solo relacionados con la película sino con el propio Eyvind Earle y sus ideas que nos ayudan a entender la visión del artista que quedó plasmada en la película. Como complemento a esta visión de Eyvind Earle tenemos la obra *Awaking Beauty. The art of Eyvind Earle*⁸ publicada en 2017 con motivo de la exposición que se llevó a cabo en el *The Walt Disney Family Museum* en San Francisco entre el 18 de mayo de 2017 y el 8 de enero de 2018. La importancia de esta obra reside más en el material gráfico que aporta que en los textos que recoge.

Por último, se han utilizado obras de materias diferentes al tema que se trata en este trabajo pero que aun así aportan información directa sobre la película. Destacan en este apartado las publicaciones en la red que hemos utilizado y que vienen de páginas web de museos consagrados, como el MET o el MOMA, o de blogs o páginas de diversas temáticas. También se han usado publicaciones diversas como *European influences on the animated feature films of Walt Disney* publicada en 1999⁹ y que hace un conciso estudio de las relaciones entre las tradiciones del viejo continente las películas de Disney o *Disney animation. The illusion of life* publicado en 1981¹⁰ y que supone una complete guía acerca de los detalles más técnicos de la animación usada en Disney.

Como complemento a todas las obras vistas hasta ahora tenemos numeroso material gráfico. Como no podía ser de otra manera la propia película *La Bella Durmiente* de 1959 nos aporta numerosa información de primera mano. Pero encontramos otra documental que nos ayuda a entender muchos detalles de la película como es *Once Upon a Dream: The making of Sleeping Beauty* realizado en 1997 como complemento al lanzamiento de la película restaurada en VHS. Este documental aporta información visual muy valiosa que se ha complementado con todo lo anteriormente visto.

⁷ EYVIND, E., *Horizon Bound on a Bicycle. The autobiography of Eyvind Earle*, Los Ángeles, Earle and Bane, 1990.

⁸ VV.AA., *Awaking Beauty. The art of Eyvind Earle*, San Francisco, Walt Disney Family Foundation Press, 2017.

⁹ ALLAN, R., *Walt Disney and Europe. European influences on the animated feature films of Walt Disney*, Londres, John Libbey & Company Ltd, 1999.

¹⁰ THOMAS, F. y JOHNSTON, O., *Disney animation. The illusion of life*, Nueva York, Walton Rawls, 1981.

2. ESTUDIO ANALÍTICO

2.1 CONTEXTO HISTÓRICO E INFLUENCIAS DURANTE LA FASE DE PRODUCCIÓN

La Bella Durmiente (1959) de Disney es la tercera adaptación de un cuento de hadas clásico de la tradición literaria a un largometraje animado. Junto con *Blancanieves y los siete enanitos* (1937) y *La Cenicienta* (1950), esta película conforma una triada única dentro de la historia de Disney y del cine. Walt buscó volver a sus orígenes con este film recuperando la adaptación de un cuento clásico, inspirándose en el clásico de Perrault.¹¹ *Blancanieves* supuso el despertar de los estudios Disney y *Cenicienta* fue la máxima expresión del llamado “renacimiento” dentro de la animación de Disney. Del mismo modo, *La Bella Durmiente*, supondrá un antes y un después para los estudios Disney. Su estreno marcará el fin de una época, el fin de una manera de animar.¹²

La idea de Walt acerca de esta adaptación aparece ya a comienzos de la década de 1950. Se sabe que ya había registrado el título en enero de 1950¹³ y que la adaptación del cuento al guion comenzó en 1951.

Este proyecto se generó en un momento de profundos cambios tanto dentro de la industria de la animación como de los propios estudios Disney.

En primer lugar, los estudios Disney venían de una década difícil. En los años 40 la empresa se enfrentó a diferentes problemas que hicieron que cambiara completamente. El estudio sufrió una huelga ya en 1941. Esta fue el resultado de diversos conflictos que durante tiempo se habían acontecido entre la empresa, sobre todo Walt, y ciertos empleados. El éxito que tuvo *Blancanieves y los siete enanitos* en 1937 hizo que se pasará de tener apenas 7 empleados a superar el millar. Al rápido crecimiento de los estudios se sumaron los diferentes desacuerdos entre la empresa y los empleados. Todo esto conllevó

¹¹ Véanse anexos I y II para completar información sobre el cuento de Perrault.

¹² KURTTI, J., *Once Upon a Dream: The Making of Walt Disney Sleeping Beauty*, Los Ángeles, Walt Disney Home Video, 1997. Obtenido de: <https://www.youtube.com/watch?v=St8r-y8wWjs&t=851s> (Fecha de consulta: 8-XI-2018)

¹³ SOLOMON, C., “Walt’s moving tapestry...”, *op. cit.*, p. 505.

que en 1941 comenzara una huelga que cambiaría por completo tanto a la empresa como a Walt. Finalmente, la huelga terminó por intervención de Roy Disney.¹⁴

La huelga de 1941 tuvo consecuencias que fueron claves dentro del futuro de los estudios y sus producciones. La más destacada fue la pérdida de muchos talentos que se fueron de Disney en busca de nuevos trabajos. Disney perdió gran parte de sus creativos europeos que habían aportado el valor de las tradiciones e influencias del viejo continente a sus largometrajes. Muchos de ellos habían muerto o se habían marchado del estudio en busca de nuevos trabajos. Grandes talentos de los estudios se marcharon como Mary Blair quien había trabajado y dejado una gran huella de su estilo personal en muchos de los largometrajes de Disney de finales de los años 40 y estrenados a comienzos de los 50 como *La cenicienta* (1950), *Alicia en el país de las maravillas* (1951) y *Peter Pan* (1953). Su ausencia en el estudio promovió un cambio dentro del estilo de la animación en el estudio. También algunos de los animadores más veteranos de Disney dejaron el estudio como Dick Huemer o Joe Grant tras haber sobrevivido a la segunda guerra mundial y a los despidos tras la huelga.¹⁵

Este fue el caso también de Stephen Bosustow, David Hilberman y Zachary Schawartz, tres animadores del estudio que abandonaron el estudio ya a comienzos de la década de los años 40. Descontentos con el rumbo que había tomado Disney, decidieron salirse de los estudios para crear los suyos propios en los que poder poner en práctica sus ideales dentro de la animación. Disney optaba en aquel momento por un estilo de animación ultra realista. Ellos creían que la animación no necesitaba ser un proceso de mimesis de la realidad, sino que podía seguir sus propios intereses artísticos. Entre los tres formaron su propio estudio. Primero se llamó *United Film Production* y posteriormente *Industrial Films and Poster Service* pero, tras estrenar su primer cortometraje *Hell-Bent for Election* (1944); que promovía la reelección de Franklin Delano Roosevelt, y su posterior éxito, el estudio terminó por llamarse *United Production of America* (UPA).¹⁶

¹⁴ Véase anexo III.

¹⁵ ALLAN, R., *Walt Disney and Europe...*, op. cit., p. 232.

¹⁶ Véase anexo IV.

La creación de la UPA y lo que ello supuso es determinante para poder entender la animación, tanto de Disney como de otros estudios, en los años 50 y posteriores. UPA creó un estilo propio y definido que apostaba por la simplicidad de formas. Mientras los artistas de la Disney adaptaron el estilo del dibujo más académico del renacimiento y la ilustración de libros del siglo XIX en sus obras de los años 30, los animadores de la UPA volvieron su mirada a influencias de artistas como Henri Matisse, Paul Cezanne, Paul Klee, Amadeo Modigliani y Pablo Picasso además del sofisticado estilo de los dibujantes del *The New York Post*.¹⁷ Se daba más importancia al carácter gráfico, influenciado por el diseño gráfico de la época, que a la imitación de la realidad. Sus dibujos contaban con formas angulosas y simplificadas, basadas en las formas geométricas más básicas. Se abandonó la perspectiva tradicional y se apostó por fondos planos, a veces compuestos por patrones regulares o simplemente colores planos. El nivel de detalle pasó a ser mínimo para centrarse solamente en las formas esenciales. Todo esto creaba espacios oníricos dentro de sus animaciones que ayudaban a colocar a los personajes en ambientes más imaginativos o surrealistas.



Fig. 1 Logo UPA



Fig. 2 Stephen Bosustow, David Hilberman y Zachary Schawartz

La UPA fue pionera también dentro de la utilización de los que se conoce como “animación limitada”. Este tipo de animación no apostaba tanto por crear detalles únicos en cada cuadro (*frame*) sino que reutilizaba las partes más comunes entre los mismos. Esto hacía que se crease un estilo más abstracto, estilizado y, sobre todo, rápido de

¹⁷ SOLOMON, C., *Once Upon a Dream...*, op. cit., p.43.

producir. Fue algo que se utilizó constantemente dentro de la animación durante los años 60 y 70.

Todos estos cambios que la UPA asentó dentro del mundo de la animación fueron tomados e interpretados por Disney, y por los otros estudios de animación, durante los años 50. Por primera vez Disney dejó de estar en la vanguardia de la animación y pasó a tomar la moda que otro estudio había implantado. Las películas de Disney seguían siendo las más bonitas del mundo, pero ya no estaban a la vanguardia de la animación ni de la cinematografía.¹⁸ Muchas de estas características, como veremos en el apartado siguiente, están presentes dentro de *La Bella Durmiente*.



Fig. 3 Gerald McBoing-Boing (1951)



Fig. 4 Toot, Whistle, Plunk and Boom (1953)

Otro de los cambios que sufrió Disney durante esta época fue la diversificación dentro de su modelo de negocio. La realización de largometrajes de animación comenzó a quedar en un segundo plano frente a otros negocios. Disney apostó por las películas de imagen real, los programas de televisión, los documentales...¹⁹ Pero, sin duda alguna, lo que más influyó a la hora de la creación de *La Bella Durmiente* fue Disneyland. Disneyland fue el gran proyecto de Walt a comienzos de la década de 1950. El proyecto de un parque temático de Disney venía de largo, Walt ya comenzó a desarrollar esta idea desde el éxito de *Blancanieves* en 1937, pero es desde 1950 cuando el proyecto comienza a tomar forma y a convertirse en algo real. Walt estuvo constantemente centrado en Disneyland y esto hizo que se ausentara en los estudios, dejando así de tener una

¹⁸ SOLOMON, C., "Walt's moving tapestry...", *op. cit.*, p. 505.

¹⁹ *Ibidem*.

participación tan activa en la creación de los largometrajes como la que había tenido anteriormente.²⁰

La ausencia de Walt²¹ y el nuevo estilo de animación, propiciado por la ausencia de grandes animadores del estudio y el nacimiento de la UPA, marcaron la producción y realización de *La Bella Durmiente* e hicieron que terminase siendo la obra que hoy en día conocemos.

2.2 PROCESO DE ADAPTACIÓN DEL CUENTO ORIGINAL AL GUIÓN

La película contó con Clyde Geromini como supervisor de dirección y con Eric Larson Wolfgang Reitherman y Les Clark como directores de secuencias. Entre los animadores y creativos que participaron en la película se encontraban destacados nombres como Marc David, Frank Thomas, Milt Kahl, Tom Oreb, Ken Anderson o Don DaGradi. La verdadera estética de la película fue definida por Eyvind Earle debido al favor que obtuvo por parte de Walt. La adaptación del cuento corrió a cargo de Erdman Penner y su equipo. Walt eligió a grandes talentos del estudio para trabajar en la película e incluyó la novedosa visión de Eyvind Earle para generar un producto nunca antes visto.

La producción de la película se realizó de una manera distinta a otras. Parece ser que la trama quedó bastante establecida ya en 1952. La película permaneció tal y como se había escrito desde un principio. El proceso partía de la adaptación del cuento de Charles Perrault. El primer cambio que realizaron con respecto a la obra original los guionistas del estudio fue el título, pasando de *La belle au bois dormant* (La bella durmiente del bosque) a *La bella durmiente*. Aunque la versión de Perrault fue la que se tomó como principal dentro de la adaptación de Disney, también se manejó la versión de los Hermanos Grimm de 1812.

Durante el proceso de adaptación de la obra original los guionistas se dieron cuenta de las carencias que la historia tenía para poder ser trasladada a un largometraje de animación y que pudiera gustar al público de la época. Los artistas de Disney tenían

²⁰ Véase anexo V.

²¹ Véanse citas 2 y 3 en el anexo VII.

una visión poco romántica del cuento. La idea de que la princesa pasase cien años durmiendo y finalmente despertase y se casase con un príncipe que simplemente había tenido la suerte de llegar en el momento adecuado no gustaba para su película. Terminaron por añadir elementos característicos de las comedias adolescentes de los años 50 para modernizar un poco la historia y darle un mayor dinamismo y profundidad.²²

Se añadió un encuentro fortuito entre la princesa y el príncipe que daba más sentido al amor que se crearía entre los dos. Además, se acortaron los cien años de sueño de la princesa a tan solo una noche. Con estos cambios se pretendía dar mayor sentido al papel de la protagonista dentro de la historia, pero, aún con todo, la princesa sigue sin desarrollar apenas acción y da la sensación de estar ausente durante el clímax de la historia.

Se pensó que el príncipe Felipe tendría que tener un mayor desempeño dentro del desarrollo de la trama. Los guionistas querían que el príncipe tuviese un papel más destacado, alejándose así de lo visto anteriormente en las películas de *Blancanieves* y *Cenicienta*. Para ello se requería una figura más dinámica y mejor animada que los héroes sin personalidad que se habían enamorado de Blancanieves o Cenicienta.

Otro de los cambios que se realizó tuvo que ver con las hadas. Crear personalidades para los siete enanitos de Blancanieves había supuesto una cantidad enorme de tiempo y trabajo por lo que animar y crear a las numerosas hadas de las adaptaciones originales²³ habría sido inviable. Invertir tanto tiempo en unos personajes que aparecerían tan poco en pantalla sería un gasto de tiempo y recursos por lo que se decidió reducir el número de hadas a tres y darles un mayor protagonismo dentro de la historia.

También se decidió transformar a la vieja hada malvada cambiando totalmente su historia y creando a la malignamente bella Maléfica. Con la creación de Maléfica los guionistas conseguían introducir a la villana de la película y darle un mayor peso en la trama y un desarrollo acorde al mismo.

²² SOLOMON, C., *Once Upon a Dream...*, op. cit., p.28.

²³ En la versión de Perrault son siete hadas más la vieja hada, pero en la versión de los hermanos Grimm el número sube hasta doce hadas.

Todos estos cambios se realizaron bajo el desarrollo de los guionistas en los primeros años a de la década de los 50 pero el problema vino al no recibir el *feedback*, la contribución de Walt debido a su implicación en otros proyectos. Anteriormente Walt solía pulir los detalles de las historias, añadiendo *gags* cuando era necesario, transformándolos o incluso eliminándolos; pero en *La Bella Durmiente* dejó de implicarse tanto lo que hizo que el proceso de producción fuera más costoso y largo en el tiempo.²⁴



Fig. 5 Erdman Penner (de pie), Walt (derecha) y Joe Rinaldi (centro)



Fig. 6 Libro secuencia inicial *La Bella Durmiente* (1959)

²⁴ SOLOMON, C., "Walt's moving tapestry...", *op. cit.*, pp. 508-509.

Para la ambientación de la historia se decidió continuar utilizando el corte medievalista que Disney ya había presentado en otras películas como *Blancanieves*. Se mantuvo la idea de transmitir que la historia que se iba a contar era una adaptación de un cuento de larga tradición mediante la escena al comienzo de la película en la que se abre un gran libro y nos lleva hasta el tiempo de la historia. Este es un recurso utilizado en muchas de las películas de Disney de la época, pero, en este caso, nos lleva a pensar en una clara relación con *Blancanieves* por el estilo de libro.²⁵

2.3 ASPECTOS TÉCNICOS: EL TECHNIRAMA, LA ROTOSCOPIA Y LA IMPORTANCIA DE LA MÚSICA EN LA ANIMACIÓN

Para *La Bella Durmiente* se decidió que la técnica debía ser algo decisivo, ser su valor primordial. Walt quería aportar una novedad dentro de los campos de la estética y de la técnica en esta película y por ello la narrativa de la película sigue los cánones impuestos por los anteriores cuentos de hadas de los estudios y no presenta ninguna innovación. Se admitía que la película era un reto porque con sus producciones anteriores habían introducido tantas novedades y elementos que era difícil hacer algo nuevo. Por ello se eligió al diseño como elemento diferenciador.²⁶

En este trabajo dedicaremos posteriormente un apartado entero a analizar la estética de la película y cuáles fueron sus novedades y características más importantes por lo que ahora nos debemos centrar en las novedades técnicas. Se decidió cambiar el formato del soporte de la película para poder dar una nueva visión a la historia. Se optó por rodarla con película de 70 mm Technirama, uno de los formatos de pantalla panorámica con los que se experimentó a finales de los años 50.²⁷ Este tipo de formato permitía un mayor espacio en el que colocar a los personajes y presentar el ambiente. Este fue un gran reto para los animadores puesto que debían olvidarse de todo lo que les había funcionado dentro del *frame* de 35 mm ya que ahora contaban con un espacio totalmente diferente en el que los personajes y la cámara debían moverse de manera diferente.

²⁵ COYNE KELLY, K., "Disney's medievalized ecologies in *Snow White and the seven dwarfs* and *Sleeping Beauty*.", en Pugh, T. y Aronstein, S. (eds.), *The Disney middle ages. A fairy-tale and fantasy past*, New York, Palgrave Macmillan, 2012, pp. 189-208, espec. p. 190.

²⁶ KURTTI, J., *Once Upon a Dream: The Making of Walt Disney Sleeping Beauty*, Los Ángeles, Walt Disney Home Video, 1997.

²⁷ SOLOMON, C., *Once Upon a Dream...*, *op. cit.*, p.70



Fig. 7 Títulos de apertura *La Bella Durmiente* (1959)

A la hora de animar se utilizaban grabaciones reales como referencia. Esta es una práctica que se venía utilizando en los estudios ya desde los tiempos de *Blancanieves*.²⁸ Conocida como rotoscopia consistía en utilizar estas imágenes reales para poder dar un estilo todavía más realista a los personajes humanos.²⁹ Los animadores podían estudiar las grabaciones y utilizarlas como guía para sus dibujos. Charles Solomon recoge en su libro *Once Upon a Dream* una cita de una entrevista que Walt Disney concedió a Bob Thomas en la que explica perfectamente el uso y la intención de las imágenes reales como referencia para la animación:

“One of the problems we got into when we started *Snow White* was how to animate the girl. It was the first time we had gone in for realistic human beings, and it was tough nut to crack... Everyone knows how humans stand and walk and move their hands. If we couldn't duplicate that movement we wouldn't have a convincing picture.”

“So we tried taking movies of live actors doing the things that the animated figures would do. Then the animator could study the film and use it as a guide for his drawings. (...) The important thing is to use the live action as a guide, not as a crutch, the way an artist uses a live model. When we first started using it, some animators tried to copy the live action exactly. Their work was cramped and stilted. The fact is that humans can't move as freely, gracefully, and comically as we can make animated figures move. We are not in the business of duplicating human action. We can do better than that, much better.”³⁰

²⁸ *Ibidem*, p.48.

²⁹ THOMAS, F. y JOHNSTON, O., *Disney animation...*, *op. cit.*, pp. 319-366.

³⁰ Véanse citas 4 y 5 del anexo VII para traducción.

Walt deja claro que las grabaciones deben ser una herramienta más para llegar a la animación, no una guía que copiar. Para las grabaciones en vivo se usaron actores ya conocidos en el estudio que habían participado en otras películas anteriores. Así pues, encontramos a Helene Stanley, quien ya había desarrollado el mismo papel como Cenicienta, encarnando a Aurora o Eleanor Audley haciendo de Maléfica.³¹



Fig. 8 Eleanor Audley



Fig. 9 Fotograma La Bella Durmiente (1959)

Las grabaciones se imprimían “*frame by frame*” (cuadro a cuadro) al mismo tamaño que los dibujos de los animadores. Los animadores podían estudiar con minuciosidad hasta los más pequeños movimientos de los actores para posteriormente introducirlos en sus personajes.

Marc Davis, quién animó tanto a Aurora como a Maléfica, pensaba que las imágenes reales eran una gran herramienta si se usaban correctamente:

“You can do a thing the hard way, which is start from scratch, animate out of your head, and end up with a first rough. The live action gives you that first rough. It also establishes a unity to the use of a character throughout the film, because one person generally does not animate the entire character. Shooting the live action gives you a key all the way through. If you use it properly and each man that follows learns how to use it, you’re going to have a character that’s fairly consistent.”

³¹ SOLOMON, C., *Once Upon a Dream...*, op. cit., p.50.

Marc comenta en esta cita un aspecto importante que aportaban las grabaciones reales: la unidad. A la hora de realizar todos los dibujos necesarios para la película siempre se contaba con un animador jefe que era quien daba el carácter y la forma al personaje. Pero sería imposible que una sola persona realizase todas las escenas de uno o varios personajes y por ello se contaban con equipos de dibujantes y animadores que realizaban dibujos siguiendo las guías del animador jefe. Para que todos los dibujos, sin importar del animador que fuesen, tuviesen una unidad, las imágenes de referencia ofrecían una gran ayuda.

Otro de los aspectos de la película a los que se le dio mucha importancia fue a la música. Como ya hemos visto en el primer capítulo de este trabajo Walt Disney ya dejó clara su intención de utilizar la música del ballet de *La Bella Durmiente* de Tchaikovsky. El compositor George Bruns fue el encargado de adaptar el clásico del maestro ruso para la banda sonora del film de Disney. Fue capaz de alargar y adaptar las melodías sin que perdieran su encanto. Por ejemplo, en la secuencia en la que las tres hadas realizan los preparativos para el cumpleaños de Aurora Bruns introdujo una versión extendida del tema de la *Hada Plateada* o tras el despertar de Aurora, a ella y al príncipe les acompaña una versión del tema *Apoteosis* del final de la obra. Los arreglos de Bruns y su música original vieron reconocidos su valor gracias a la nominación en 1959 al Oscar por Mejor Banda Sonora.

Para la película se crearon canciones originales también. Sammy Fain y Jack Lawrence añadieron la letra al famoso tema de “Once Upon a Deam”. La selección de las voces fue algo muy cuidado donde Walt sí que tuvo una participación activa. Para la voz de Aurora el propio Walt eligió a la soprano Mary Costa.³² Walt quería que la música y el sonido acompañara perfectamente a la imagen tan cuidada que estaban buscando en la película. Walt eligió voces ya conocidas dentro de los estudios para las voces de las tres hadas. Flora fue interpretada por Verna Felton quien ya había hecho de la buena hada madrina de Cenicienta y de la Reina de Corazones en *Alicia en el País de las Maravillas* (1951), Primavera fue interpretada por Barbara Luddy que ya había hecho de la Dama en *La Dama y el Vagabundo* (1955) y finalmente Fauna fue interpretada por Barbara Jo

³² *Ibidem*, p.46.

Allen. Para Maléfica Walt volvió a recurrir a Eleanor Audley ya que su interpretación de la madrastra de Cenicienta había dejado claras sus dotes para papeles de villanas.

Como hemos podido ver la producción y realización de *La Bella Durmiente* cuenta con algunas características únicas que han hecho del *film* de Disney una obra única y con carácter propio. La película resume el trabajo precedente de los estudios a la vez que aporta novedades a la animación del momento. Todos los elementos que hemos visto dentro de este capítulo se complementaron con los que veremos en el siguiente para hacer de *La Bella Durmiente* una obra de arte.

2.4 LA ESTÉTICA EN LA PELÍCULA. INFLUENCIAS Y FUENTES DESDE LAS ARTES DE LOS SIGLOS XV Y XVI HASTA LA ANIMACIÓN DE DISNEY

Como hemos visto durante este trabajo para *La Bella Durmiente* Disney buscó que el diseño y la imagen fuesen lo que definiese a la película. Esto ha hecho que el *film* de Disney haya pasado a la historia como una de las películas más bellas de la compañía, célebre por su espléndida imagen y su espectacularidad visual por encima de sus cualidades narrativas.

Walt tenía muy claras sus ideas con respecto a lo que quería que fuese la película. Durante mucho tiempo sentía que el estilo por el que había apostado para otras películas había quedado diluido en el resultado final.³³ En este proyecto Walt quería “una ilustración que emocione” sin importarle cuánto se tardase o cuánto costase.³⁴

Para crear la estética de la película Walt eligió personalmente a Eyvind Earle.³⁵ Earle había llegado a los estudios en 1951 cuando comenzó a trabajar en los fondos de *Peter Pan* (1953). Trabajó también pintando las ilustraciones para *Peter Pan and Wendy*, una adaptación de la película a libro. Earle continuó en los estudios donde desarrolló su estilo en numerosos cortos, destacando su participación en 1953 en *Toot, Whistle, Plunk and Boom* que ganó un Oscar. Contribuyó también a la experimentación con la animación

³³ Véase nota 7 del anexo VII.

³⁴ SOLOMON, C., “Walt’s moving tapestry...”, *op. cit.*, p. 507.

³⁵ Véase nota 8 del anexo VII.

dentro de los cortos de Disney donde destacó su particular estilo, esto hizo que Walt se fijara en él para el proyecto de *La Bella Durmiente*.³⁶



Fig. 10 Walt Disney (centro) junto a Eyvind Earle (derecha)

El estilo que Eyvind Earle creó para la película no vino de una sola fuente de inspiración, sino que fue el resultado de diferentes aportaciones, tanto suyas como de otros artistas de los estudios.

John Hench, un artista destacado dentro del estudio, realizó una visita a la colección medieval del Metropolitan Museum of Art. El MET cuenta con una subsección o rama del mismo conocida como *MET Cloisters* en Manhattan donde se encuentra la colección que John Hench visitó. La colección se alberga dentro un edificio que se construyó en la década de los años 30 con diferentes elementos arquitectónicos de varias

³⁶ <https://d23.com/walt-disney-legend/eyvind-earle/> (fecha de consulta: 24-X-2018)

abadías medievales europeas.³⁷ Dentro de la colección John Hechn se quedó fascinado por la serie de *Los tapices del unicornio* o *La caza del unicornio*. Se trata de una serie de siete tapices que datan de entre 1495 y 1505 y que siguen la temática de la caza por parte de nobles de un unicornio. Esta colección se encuentra en la sala 17 de la sede *The MET Cloisters* en Manhattan.³⁸



Fig. 11 The Unicorn is Found (1495 – 1505)

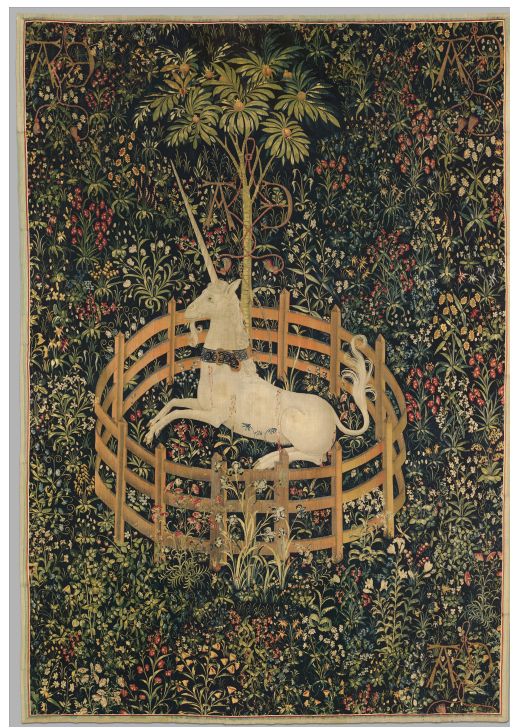


Fig. 12 The Unicorn in Captivity (1495 – 1505)

Estos paños recogen muchas de las características de los tapices franceses y flamencos de la transición entre el siglo XV y el XVI. Una de sus características base es el uso de la decoración vegetal con gran minuciosidad para los fondos que hoy en día conocemos como *mille-fleur*.³⁹ Este estilo fue muy popular a finales de la Edad Media y principios del Renacimiento. Los motivos figurativos también son numerosos y ocupan toda la escena, algo muy característico de la pintura del mismo momento. Es de destacar el uso de hilos de lana, seda y metales para acentuar todavía más los valores plásticos de la representación.⁴⁰

³⁷ <https://www.metmuseum.org/about-the-met/history#cloisters> (fecha de consulta: 26-X-2018)

³⁸ <https://maps.metmuseum.org/galleries/cloisters/1/017> (fecha de consulta: 29-X-2018)

³⁹ BORRÁS GUALIS, G., *El arte gótico*, Madrid, Anaya, 1997, p. 90.

⁴⁰ THOMAS, M., MAINGUY, C. y POMMIER, S., *El tapiz. Historia de un arte*, Barcelona, Skira, 1985, p. 147.

Todos estos valores dejaron una gran impresión dentro de Hensch que rápidamente se los transmitió a Walt. Walt pensó que esas obras eran lo que su nuevo proyecto necesitaba para crear algo nunca antes visto. Hensch realizó unos bocetos rápidos sobre la idea y Eyvind los terminó haciendo, pero bajo su propio estilo. Walt quedó encantado con el trabajo de Eyvind Earle y decidió que todo el proyecto seguiría las instrucciones y la dirección de Eyvind para dar un sentido unitario a la película a partir de su estilo. Esto hizo que la película fuese la primera en la que los diseños de los fondos determinaban la dirección del resto de los elementos.⁴¹

El estilo de la película además fue determinado también en parte por la influencia que dejó Mary Blair en el estudio. Mary Blair llegó a realizar algunos bocetos en la preproducción de la película y gracias a ellos podemos observar su influencia en el resultado final de la obra. Su estilo audaz y moderno coincide con el trabajo final que Eyvind Earle desarrolló.⁴²



Fig. 13 Boceto para *La Bella Durmiente* de Mary Blair

Por último, el estilo de la bella durmiente quedó completamente definido por las influencias que Eyvind tomó del arte tardo gótico y protorenacentista y a las que añadió su propia visión personal. Eyvind creó un mundo de diseño plano lleno de detalles que marcó un cambio con respecto a lo anteriormente visto en las películas de Disney.⁴³

⁴¹ <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-artist-made-disneys-sleeping-beauty-enchanting-impossible-animate> (fecha de consulta: 02-XI-2018)

⁴² <https://laurenmacsweencdc.wordpress.com/tag/john-hensch/> (fecha de consulta: 04-XI-2018)

⁴³ Véase nota 9 del anexo VII.

Eyvind tomó algunas de las características de ciertos artistas y obras de finales de la Edad Media y principios de la Edad Moderna como son Durero, van Eyck o Breughel el Viejo. Tomó elementos como el detallismo o profusión en los fondos, el naturalismo de las figuras o las perspectivas forzadas. Eyvind concibió unos fondos en los que todos los elementos estaban perfectamente enfocados y definidos a semejanza de los que pasa en las obras de estos maestros. Además, este efecto se vio potenciado gracias a la utilización de la cámara multiplano que Disney llevaba usando desde *Blancanieves*. Se consiguió que toda la escena contara con un dinamismo y un detalle nunca antes visto.



Fig. 14 Página de septiembre



Fig. 15 Página de Mayo

Existe sin duda una obra clave para entender la inspiración en la historia del arte tardo medieval de Eyvind Earle: el libro de *Las muy ricas horas del duque de Berry* (h. 1410). Se trata de un suntuoso libro de horas profusamente ilustrado y decorado que fue realizado por el taller de los hermanos Herman, Paul y Johan Limbourg por encargo del duque Juan I de Berry.⁴⁴ El libro contiene más de 2,200 elementos dibujados y coloreados entre miniaturas grandes y pequeñas, letras capitales y cenefas. De esta obra Eyvind tomó la clave para los colores de la película como por ejemplo el azul del lapislázuli que tan apreciado era en aquella época o los tonos amarillos y verdes tan presentes en el libro.⁴⁵

⁴⁴ LONGNON, J. y CAZELLES, R., *Las muy ricas horas del duque de Berry. Con las 131 miniaturas facsímiles a todo color del manuscrito del Museo Condé de Chantilly*, Madrid, Editorial Casariego: Ediciones de Arte, Facsímiles y Bibliofilia, 1989, p. 23.

⁴⁵ SOLOMON, C., *Once Upon a Dream...*, op. cit., p.30.

Todos estos colores y más tomados del libro miniado como referencia están presentes de manera muy clara en la escena inicial de la película con la procesión de estandartes hacia el castillo.

Eyvind también obtuvo una clara inspiración de las miniaturas del calendario litúrgico que el libro contenía y que mostraban numerosas escenas con arquitecturas. Estas arquitecturas inspiraron claramente las que Eyvind introdujo en la película como por ejemplo el castillo del Rey Stefan que se inspira en la ilustración de septiembre en el libro.



Fig. 16 Fotograma *La Bella Durmiente* (1959)

Estos colores vividos de tradición medieval fueron introducidos y utilizados por Eyvind de una manera muy moderna, aunque los colores son intensos nunca se tornan estridentes o duros. Eyvind moduló los colores para conseguir el espacio en la ilustración y separarlo todavía más de la acción. Moderó la intensidad de los colores a favor de la claridad de los fondos.

Por último, encontramos una clara influencia dentro del estilo que Eyvind Earle formuló para la película de las nuevas tendencias en la animación que ya habían popularizado otros estudios como, por ejemplo, la UPA. El diseño estilizado de las influencias medievales y renacentistas se regía por la línea recta y los ángulos al contrario de cómo se hacía tradicionalmente en la animación de Disney que se definía mediante trazos curvos y volúmenes circulares.

2.5 EL PROCESO DE ADAPTACIÓN DE LOS PERSONAJES AL ESTILO DEFINIDO POR LOS FONDOS

La importancia que adquirieron los fondos y el estilo más anguloso y moderno de Eyvind Earle hicieron que surgieran problemas a la hora de introducir los personajes y la animación a esta nueva concepción nunca antes puesta en práctica dentro de un largometraje de Disney. Surgieron dos problemas esenciales. Se necesitaba hacer destacar a los personajes sobre el fondo y además se necesitaba que esos personajes fueran estilizados para encajar con el mismo. Para conjuntar en este nuevo mundo los personajes debían ser más angulosos y estilizados. Los diseños más planos y estilizados inspirados en la nueva tendencia de la animación no podían moverse del mismo modo que un personaje tridimensional redondeado basado en círculos y óvalos. Era preciso estilizar los movimientos de los personajes para adecuarlos a los diseños. Se puso especial énfasis en los juegos de las líneas rectas frente a las curvas.⁴⁶

Muchos de los animadores se quejaron del estilo de Eyvind y lo criticaron por su excesiva carga decorativa, su falta de sencillez o lo mucho que se alejaba del canon clásico de Disney. Una de las mayores quejas de los animadores versaba sobre el espacio que un fondo tan recargado dejaba para el movimiento de los personajes. Per Walt hizo caso omiso a estas críticas y confió durante todo el proceso de creación de la película en Eyvind y su criterio por encima de las opiniones de reconocidos artistas de los estudios como Ward Kimball o Gordon Legg.

La creación de los personajes, como ya hemos visto, se vio subordinada al estilo impuesto desde los fondos.⁴⁷ Para Aurora, en la que trabajaron Marc Davis y Tomo Oreb, se decidió apostar por una joven de rubios cabellos cuyas líneas curvas contrastaban con las rectas de su cuerpo aportándole así un mayor dinamismo. El diseño de Aurora terminó siendo tan preciso y exigente que a los asistentes de animación solo se les pedía que acabaran ocho dibujos de ella al día. Las líneas individuales tenían que ser más gruesas en unos lugares y más finas en otros.

⁴⁶ Véase nota 10 del anexo VII.

⁴⁷ THOMAS, F. y JOHNSTON, O., *Disney animation...*, op. cit., p. 511.



Fig. 17 Comparación del diseño de ardillas de *La Bella Durmiente* (izquierda) y *Blancanieves* (derecha)

Milt Kahl fue el encargado de caracterizar al príncipe Felipe. El reto de animar y dar carácter al príncipe fue tal que siempre se solían referir a él como el peor trabajo dentro de la película.⁴⁸ Pero Kahl consiguió aportar al personaje un tono realista que le daba una mayor importancia y credibilidad dentro de la película de la que habían tenido los héroes masculinos de películas anteriores como *Blancanieves* y *Cenicienta*.

El desarrollo de las tres hadas fue uno de los más complicados también. Frank Thomas y Ollie Johnston fueron los encargados de caracterizar y animar a estos personajes. En su obra titulada “Disney Animation. The Illussion of Life” ambos



Fig. 18 Lámina modelo para el dibujo de Aurora



Fig. 19 Boceto de Ollie Johnston

⁴⁸ SOLOMON, C., *Once Upon a Dream...*, op. cit., p.56.

comentan las dificultades que se encontraron a la hora de animar a las tres hadas.⁴⁹ Al principio Walt pensó en que las tres hadas fueran iguales, tuvieran la misma apariencia. Pero esta idea se descartó ya que su papel dentro de la película era demasiado activo y si hubiesen sido iguales no hubieran podido desarrollar un papel cada una. Finalmente se decidió por otorgar tres personalidades distintas a los personajes. Una idea inicial fue también la de que Flora fuese la líder de las tres, pero esta idea terminó por transformarse en otra en la versión final. Flora no sería la líder, sino que simplemente dominaría sobre las otras dos sin darse cuenta de que lo hacía gracias a que su idea era, simplemente, la mejor. Primavera se posicionó finalmente como una contrapartida a Flora, argumentando siempre en contra de sus ideas y siendo la más pasional. La personalidad de Fauna se inspiró en una señora que los animadores conocieron en un viaje a Colorado.⁵⁰ Era una mujer sonriente, siempre contenta y que siempre estaba de acuerdo con las ideas y los planes de los demás sin importarle muy bien cuáles eran.

Las hadas aportaban en la historia un toque afable y humorístico y para contrastar todavía más con el resto de los personajes sus cuerpos fueron formados a partir de líneas más curvas. Son diseños más redondeados que se acercaban al canon de Disney tradicional, aunque con una cierta estilización que se puede apreciar muy bien en sus ropas. En un primer momento se intentó introducir el tradicional humor de Disney mediante estos personajes en la película, pero Walt no buscaba lo mismo que ya había conseguido en Blancanieves con los enanitos o en Cenicienta con los ratoncitos, no buscaba esos tipos de *gags* humorísticos. Walt apostó por un humor más sutil que se alejaba del humor bufonesco que había puesto en práctica anteriormente.⁵¹

Pero sin duda el personaje que mayor protagonismo obtiene dentro de la historia, tanto por su papel como por su diseño, es el de Maléfica. Marc Davis fue el encargado de caracterizarla y animarla. Marc Davis tomó su primera idea para Maléfica de una pintura renacentista en la que aparecía una mujer con un tocado que se asimilaba a una cornamenta.⁵² Conforme desarrolló el diseño del personaje Davis colocó a Maléfica una

⁴⁹ THOMAS, F. y JOHNSTON, O., *Disney animation...*, op. cit., pp. 401-405.

⁵⁰ *Ibidem*, p.403.

⁵¹ Véase nota 11 del anexo VII.

⁵² SOLOMON, C., *Once Upon a Dream...*, op. cit., p.64.

larga túnica con los bodes rasgados que asimilaba en forma a las llamas del fuego. La animación de Maléfica fue todo un desafío para Marc Davis puesto que era un personaje que no llevaba a cabo grandes acciones, sino que simplemente se plantaba delante de otros personajes y les hablaba directamente. Eso era algo muy difícil de animar. Marc lo consiguió solventar con ayuda de pequeñas sutilezas como leves inclinaciones de cabeza y pequeños gestos.



Fig. 20 Diseño preliminar de Maléfica por Marc Davis

Maléfica no solo se posiciona como el personaje más interesante dentro de la película, sino que también protagoniza la escena más épica y mejor valorada dentro de la película cuando se traslada en una espiral de luz desde su castillo hasta las puertas del castillo de Aurora para enfrentarse al príncipe convertida en dragón. Esta escena se añadió como clímax de la película, para añadir emoción a la historia. Para animar al dragón se

eligió a Eric Cleworth quien se inspiró en un artículo de revista *Life* sobre animales prehistóricos para su caracterización.⁵³



Fig. 21 Fotogramas *La Bella Durmiente* (1959)

La escena comienza con la transformación de Maléfica en dragón donde podemos ver su cambio a través de su silueta entre fuego llamas. El dragón surge de una ambientación fuertemente influenciada por el diseño gráfico, con unos colores planos que sugieren la transformación entre el fuego. Cleworth consiguió otorgar al dragón un peso

⁵³ SOLOMON, C., “Walt’s moving tapestry...”, *op. cit.*, p. 509.

que se combinó con la fluidez de sus movimientos para otorgar al personaje una verdadera sensación de poder. La escena supone sin duda alguna una de las partes más interesantes y emocionantes de la película, pero en lo que muchos concuerdan también es en que debería haber durado un poco más.⁵⁴

El desarrollo de los personajes a partir de los fondos creados por Eyvind Earle supuso uno de los mayores retos en la producción de la película, pero finalmente se consiguió un resultado unitario, donde los personajes conseguían destacar y los fondos aportaban un entorno sofisticado y diferencial. Algunas escenas se consiguieron solventar con mayor soltura como las del bosque o las del castillo de Maléfica y otras todavía dejan ver ciertos problemas a los que nos hemos referido y tienen menos éxito a la hora de integrar a los personajes como por ejemplo en los interiores del castillo del Rey Stefan.

Aún con todas las dificultades que hemos visto a lo largo de la producción de la película se consiguió crear un largometraje único que ha conseguido pasar a la historia del cine de animación.⁵⁵

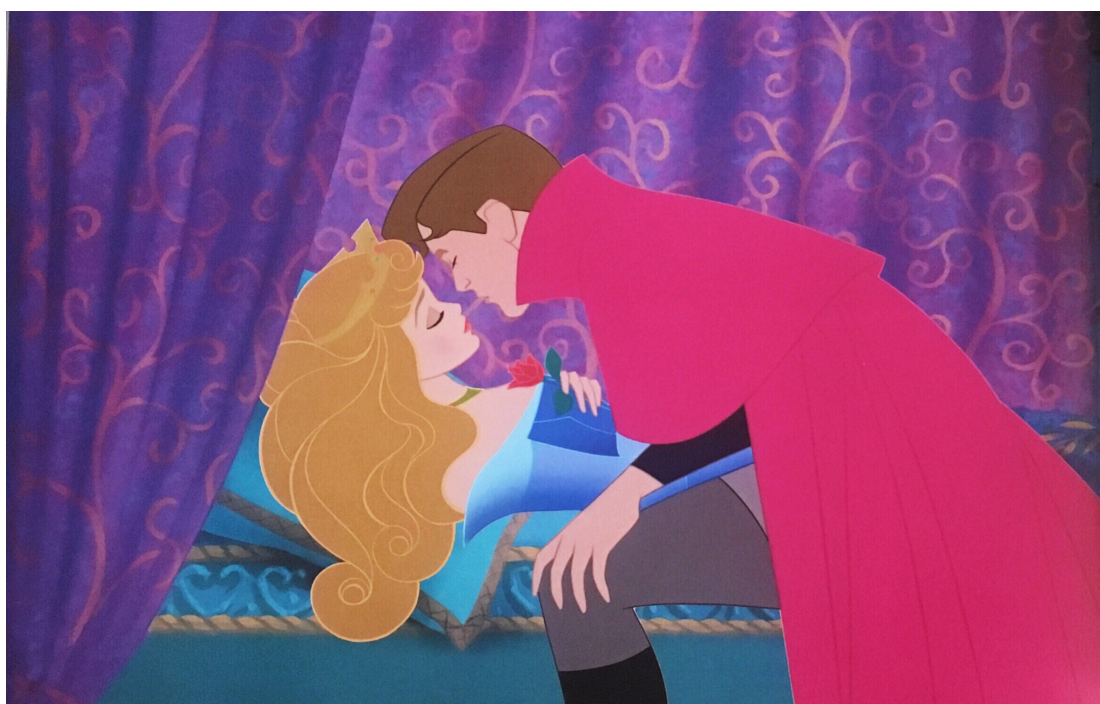


Fig. 22 Fotograma *La Bella Durmiente* (1959)

⁵⁴ SOLOMON, C., *Once Upon a Dream...*, op. cit., p.82.

⁵⁵ Véase nota 12 del anexo VII.

3. CONCLUSIONES

Tras la realización de este TFG hemos llegado a las siguientes conclusiones:

- El papel de la película *La Bella Durmiente* dentro de la historia de Disney es de primer orden debido a las circunstancias que rodearon su producción. La ausencia de Walt Disney en el proceso de producción de la película debido, en gran parte, a su implicación con el proyecto de Disneyland fue decisiva a la hora de crear el largometraje. Walt aportó una guía a los anteriores largometrajes de la compañía que servía para marcar el carácter final de la película. En *La Bella Durmiente* Walt cedió gran parte de ese papel a otras figuras, como por ejemplo Eyvind Earle.
- Walt decidió apostar por Eyvind Earle y su concepción de la película determinando así el producto final. Earle basó su estética para la película en las artes de finales de la edad media y comienzos de la edad moderna creando así un puente entre las artes más tradicionales y la animación de los años 50. *La Bella Durmiente* se define finalmente como una reinterpretación de la esencia artística de obras como la serie de tapices de *La caza del unicornio* del MET, pero desde una perspectiva del diseño más moderno y de vanguardia de los años 50 marcado por las influencias de los estudios UPA. Esto otorgó finalmente un carácter artístico a la película mayor al visto en anteriores largometrajes de animación de los estudios y acercando a *La Bella Durmiente* al nivel de obras más experimentales como *Fantasía* (1940).
- *La Bella Durmiente* supone un punto de inflexión dentro de la producción de largometrajes animados en Disney ya que recogió todas las experiencias pasadas de los estudios y las plasmó en la gran pantalla. La manera de realizar películas de animación dentro de Disney ya no volverá a ser la misma. La diversificación del modelo de negocios de Disney hizo que la animación ya no fuera el único producto de Disney y por lo tanto no se invirtieran todos sus recursos en la misma. El uso de nuevas técnicas que abarataban los costes y tiempo dio lugar a una nueva animación alejada del nivel de esfuerzo puesto en obras anteriores. *La Bella Durmiente* quedó de este modo como una muestra de lo que había sido la animación en Disney desde sus inicios y los avances que habían conseguido.

4. BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA GENERAL SOBRE ARTE Y DISNEY

ALLAN, R., *Walt Disney and Europe. European influences on the animated feature films of Walt Disney*, Londres, John Libbey & Company Ltd, 1999.

BORRÁS GUALIS, G., *El arte gótico*, Madrid, Anaya, 1997.

FONTE, J. y MATAIX, O., *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes (1937-1967)*, Madrid, T&B Editores, 2006.

GABLER, N., *Walt Disney. Triumph of the American imagination*, Los Ángeles, Random House USA Inc, 2007.

HOLLISS, R. y SIBLEY, B., *The Disney Studio story*, Londres, Octopus Books Limited, 1988.

LONGNON, J. y CAZELLES, R., *Las muy ricas horas del duque de Berry. Con las 131 miniaturas facsímiles a todo color del manuscrito del Museo Condé de Chantilly*, Madrid, Editorial Casariego: Ediciones de Arte, Facsímiles y Bibliofilia, 1989.

MERLOCK JACKSON, K., *Walt Disney conversation*, Jackson, University Press of Mississippi Jackson, 2006.

THOMAS, B., *Walt Disney: An American original*, Los Ángeles, Simon & Schuster, 1976.

THOMAS, F. y JOHNSTON, O., *Disney animation. The illusion of life*, Nueva York, Walton Rawls, 1981.

THOMAS, M., MAINGUY, C. y POMMIER, S., *El tapiz. Historia de un arte*, Barcelona, Skira, 1985.

BIBLIOGRAFÍA ESPECÍFICA SOBRE LA PELÍCULA

COYNE KELLY, K., “Disney’s medievalized ecologies in *Snow White and the seven dwarfs* and *Sleeping Beauty*.”, en Pugh, T. y Aronstein, S. (eds.), *The Disney middle ages. A fairy-tale and fantasy past*, New York, Palgrave Macmillan, 2012, pp. 189-208.

EYVIND, E., *Horizon Bound on a Bicycle. The autobiography of Eyvind Earle*, Los Ángeles, Earle and Bane, 1990.

SOLOMON, C., *Once Upon a Dream. From Perrault’s Sleeping Beauty to Disney’s Maleficent*, Nueva York y Los Ángeles, Disney Editions, 2014.

SOLOMON, C., "Walt's moving tapestry: the making and style of *Sleeping Beauty*.", en Kothenschulte, D. (ed.), *The Walt Disney film archives. The animated movies 1921-1968*, Cologne, Taschen, 2016, pp. 500-526.

VV.AA., *Awaking Beauty. The art of Eyvind Earle*, San Francisco, Walt Disney Family Foundation Press, 2017.

WEBGRAFÍA

<https://www.metmuseum.org/about-the-met/history#cloisters> (fecha de consulta: 26-X-2018)

<https://maps.metmuseum.org/galleries/cloisters/1/017> (fecha de consulta: 29-X-2018)

<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-artist-made-disneys-sleeping-beauty-enchanted-impossible-animate> (fecha de consulta: 02-XI-2018)

<https://laurenmacsweencdc.wordpress.com/tag/john-hench/> (fecha de consulta: 04-XI-2018)

<https://www.educ.ar/recursos/131425/la-bella-durmiente-del-bosque-de-charles-perrault> (fecha de consulta: 18-X-2018)

https://www.lavanguardia.com/historiayvida/la-huelga-contra-walt-disney_11931_102.html (fecha de consulta: 20-X-2018).

<https://collection.cooperhewitt.org/people/1108826279/bio> (fecha de consulta: 23-X-2018).

<https://www.moma.org/calendar/exhibitions/2434> (fecha de consulta: 22-X-2018).

<http://disneyexaminer.com/2015/09/10/take-a-closer-look-at-the-hollywood-homes-of-walt-disney/> (fecha de consulta: 25-X-2018)

https://www.mouseplanet.com/7271/Behind_the_Magic_50_Years_of_Disneyland (fecha de consulta: 26-X-2018)

<https://d23.com/walt-disney-legend/eyvind-earle/> (fecha de consulta: 24-X-2018)

<https://d23.com/mickey-mouse-park-art-burbank-theme-park-disneyland/> (fecha de consulta: 26-X-2018)

<https://d23.com/this-day/walt-discusses-his-plans-for-disneyland-with-herb-ryman/> (fecha de consulta: 26-X-2018)

<https://d23.com/sleeping-beauty-55th-anniversary/> (fecha de consulta: 26-X-2018)

<https://d23.com/a-to-z/sleeping-beauty-film/> (fecha de consulta: 1-XI-2018).

FILMOGRAFÍA

BURNESS, P., *When Magoo Flew* Estados Unidos, United Productions of America, 1954.

CANNON, R., *Gerald McBoing-Boing*, Estados Unidos, United Productions of America, 1950.

GERONIMI, C., *Sleeping Beauty*, Estados Unidos, Walt Disney Pictures, 1959.

GERONIMI, C., *Cinderella*, Estados Unidos, Walt Disney Productions, 1950.

HAND, D., *Snow White and the Seven Dwarfs*, Estados Unidos, Walt Disney Productions, 1937.

KIMBALL, W., *Toot, Whistle, Plunk and Boom*, Estados Unidos, Walt Disney Productions, 1953.

KURTTI, J., *Once Upon a Dream: The Making of Walt Disney Sleeping Beauty*, Los Ángeles, Walt Disney Home Video, 1997.

SAMUEL, A., *Fantasia*, Estados Unidos, Walt Disney Productions, 1940.