

## 5. ANEXOS

### ANEXO I

#### DE PERRAULT A DISNEY. BREVE ANÁLISIS DEL RECORRIDO HISTÓRICO DE LA HISTORIA DE “LA BELLA DURMIENTE”

En 1697 el escritor francés Charles Perrault publicó la obra que más renombre y fama la daría en toda su carrera: *Hisotires ou contes du temps passé, avec des moralités*. *Contes de ma mère l’Oye*. La obra se basa en la recopilación de historias, cuentos o fábulas de tradición oral que circulaban por la Francia de finales del siglo XVII y que, por su condición oral, contaban con un amplio bagaje en el tiempo. Perrault no solo recopiló estas historias, sino que en muchos casos las adaptó y modificó. Se tiene la creencia de que una de las mayores aportaciones de Perrault dentro de su obra fue la de suavizar los asuntos más grotescos y escabrosos de las mismas.

La obra se convirtió en la más famosa del autor, sobreponiendo por completo a toda su producción anterior y convirtiéndose en un clásico de la literatura infantil. El hecho de que alcanzara la consideración de clásico infantil es curioso ya que en origen ninguno de los cuentos e historias que recopila estaban concebidos para un público infantil.

La primera edición de la obra se componía de ocho cuentos en prosa<sup>56</sup> a los que más tarde, en una segunda edición de 1781, se les añadieron dos cuentos en verso y un cuento novelado, también en verso<sup>57</sup>. Hay que destacar que estas obras añadidas en la edición del siglo XVIII ya habían sido publicadas a finales del siglo XVII paralelamente a la publicación de la primera edición.

---

<sup>56</sup> *La bella durmiente del bosque* (*La Belle au bois dormant*), *Caperucita Roja* (*Le Petit Chaperon rouge*), *Barba Azul* (*La Barbe bleue*), *El gato con botas* (*Le Maître chat ou le Chat botté*), *Las Hadas* (*Les Fées*), *Cenicienta* (*Cendrillon ou la Petite Pantoufle de verre*), *Riquet al copete o Riquet-el-del-Copete* (*Riquet à la houppé*), *Pulgarcito* (*Le Petit Poucet*).

<sup>57</sup> *La Marquesa de Salusses o La Paciencia de Griselda* (*La Marquise de Salusses ou La Patience de Griseldis*, 1691), *Los deseos ridículos* (*Les Souhaits ridicules*, 1693), *Piel de asno* (*Peau d'âne*, 1694).

Dentro de la obra de Perrault se encontraba la historia de ***La bella durmiente del bosque*** (*La belle au bois dormant*).<sup>58</sup>

Según afirma Charles Solomon<sup>59</sup> Perrault parece haber basado su obra en el cuento escrito por Giambattista Basile a comienzos del siglo XVII. Esa misma historia a su vez parece estar tomada de una historia del romance “arturiano” del siglo XIV titulado “Perceforest”. Los hermanos Grimm, quienes retomaron la historia de *La Bella Durmiente* ya en el siglo XIX, apuntaron en sus investigaciones que el relato contaba con influencias del cuento escandinavo titulado *Brynhild* o *Briinnhilde*.

Estas influencias que encontramos dentro de la obra de Perrault no nos tienen que extrañar puesto que este tipo de historias o fábulas de la cultura popular que se han mantenido vivas mediante la transmisión oral están presentes en todo el mundo y se dan en culturas y sociedades muy diversas. Podemos considerar la creación de estas historias con moraleja como algo intrínseco al carácter social del ser humano que busca por conservar y transmitir conocimientos y valores. Diversos estudios del folclore alrededor del mundo han encontrado similitudes dentro de la trama de la historia de la Bella Durmiente en otras historias o cuentos populares de culturas que van desde Irlanda pasando por la India o hasta Gabon. El recurso de la princesa dormida que es rescatada por un príncipe se posiciona como un arquetipo presente en muchas culturas.<sup>60</sup>

La obra de Perrault se publica en una época en la que los cuentos populares de hadas se encontraban en pleno auge dentro de los círculos de burgueses y aristócratas.<sup>61</sup> No se sabe con seguridad por qué Perrault decidió recopilar estas historias de tradición oral en una versión escrita. Una de las principales hipótesis recae en el contexto histórico del momento. En la Francia de finales del siglo XVII se vivía una situación complicada debido a la tendencia del estado a sumergirse en grandes dificultades financieras bajo el

---

<sup>58</sup> Véase anexo II

<sup>59</sup> SOLOMON, C., *Once Upon a Dream...*, *op. cit.*, p.12.

<sup>60</sup> *Ibidem*.

<sup>61</sup> Madame d’Aulnoy fue la primera en difundir un cuento de hadas en 1690 con: *L’Histoire d’Hypolite, comte de Duglas*. Marie-Jeanne L’Héritier de Villandon le siguió con *Enchantements de l’éloquence y Adroite Princesse*, en sus *Œuvres mêlées* de 1696). Catherine Bernard con *Le Prince Rosier y Riquet à la houppe*, insertos en una novela de 1696, continuó con la publicación de este tipo de historias.

dominio del absolutismo real de Luis XIV. Este panorama ejercía una gran presión sobre la clase popular más desfavorecida abandonando el pueblo a su suerte y sus fuerzas. Este tipo de historias populares que versaban sobre los valores y las morales humanas suponían un perfecto ejercicio reflexivo en el momento. Las enseñanzas finales o moralejas que aportaban dichos relatos casaban perfectamente con el estado de la gente que veían expresadas sus dudas sobre el porvenir que les esperaba. Todo esto bajo un pensamiento reglado por el cristianismo y el cartesianismo reinante en Francia desde la segunda mitad del siglo XVII.

Los cuentos de hadas ganaron gran popularidad en el momento y fueron muy valorados por los eruditos y artistas de la época. Tal es así que Claude Barbin publicó una nueva edición de la obra de Perrault en el mismo año y, al mismo tiempo, numerosas ediciones holandesas no autorizadas inundaron el mercado. La obra de Perraults alcanzó una nueva dimensión en 1729 cuando Robert Samber la tradujo al inglés incluyéndola dentro de su obra *Histories, or Tales of Past Times*.

Pero la fortuna crítica de estas historias se vio prontamente frustrada debido a que se asociaron a obras de carácter infantil y de cualidades simplonas. Los cuentos de hadas se desacreditaron y rápidamente dejaron espacio a comienzos del siglo XVIII a las historias de estilo orientalizante de corte mágico y fantástico. En 1704 tenemos un momento clave en este cambio con la publicación de la obra *Las mil y una noches* de Antoine Galland.

Durante el siglo XVIII en general el movimiento ilustrado hizo que este tipo de obras no recuperaran su fama anterior debido que las asociaban con las creencias irracionales del pueblo; con las tradiciones más arcaicas y antiguas. Por ello los intelectuales y grandes autores del “siglo de las luces” ignoraron totalmente todas estas recopilaciones escritas de cuentos e historias de tradición oral al entenderlas como la plasmación de las supersticiones del pueblo.

Pero la recuperación de este tipo de historias comenzó de nuevo en el siglo XIX cuando la valoración por las tradiciones y la historia tomó un nuevo camino de mano de movimientos artísticos y del pensamiento como puede ser el romanticismo. El gusto por los cuentos de hadas y las recopilaciones de las historias de tradición oral volvió de lleno durante este siglo y ello se vio reflejado en las producciones artísticas del momento. Podemos destacar como ejemplo de la recuperación de la temática de *La Bella Durmiente* el ciclo realizado por el artista pre-rafaelita Sir Edward Burne-Jones llamado *The Legend of Briar Rose* y que se acompañaba con un poema de William Morris.



Fig. 23 The Rose Bower (1885 – 1890) por Edward Burne-Jones

El segundo ejemplo que debemos mencionar dentro de esta recuperación de la temática de cuentos de hadas se corresponde con las ilustraciones que el artista Gustave Doré realizó para una colección de cuentos e historias de Perrault publicada en 1867. Estas ilustraciones fueron por tiempo las imágenes más famosas y reconocidas asociadas al cuento. Mediante sus ilustraciones con grabados Doré supo otorgar una estética medieval perfecta para la historia de la joven princesa.

La historia de *La Bella Durmiente* ha seguido teniendo un hueco dentro de las artes durante todo el siglo XIX y XX. Encontramos muchas referencias a la misma dentro

del mundo de la ilustración debido a las numerosas ediciones que se han hecho de la obra, tanto de la versión de Perrault como de la de los hermanos Grimm.<sup>62</sup>



Fig. 24 La Bella Durmiente (1867) por Gustave Dore



Fig. 25 La Bella Durmiente (1867) por Gustave Dore

Pero no solo en las artes plásticas se ha reproducido o adaptado la historia de *La Bella Durmiente*. Nos encontramos con varias adaptaciones del cuento clásico al mundo de las artes escénicas. Como principal ejemplo de estas adaptaciones debemos mencionar el ballet titulado *La Bella Durmiente* y estrenado en 1890. El ballet es una adaptación del cuento tradicional que toma como referencias tanto la versión de Perraults de 1697 como la de los Hermanos Grimm de 1812. El proyecto comenzó en 1888 cuando el director de los Teatros Imperiales de Rusia, Ivan Vsevolozhsky, encargó la que sería la música del ballet a Tchaikovsky. El propio Ivan se encargaría de la escenografía y la coreografía original se encargó a Marius Petipa. El ballet se ambientaba en la corte de Luis XIV y se inspiraba en las melodías del barroco.

Es importante conocer la música de Tchaikovsky para este ballet ya que sus melodías trascendieron sobre la producción teatral y se convirtieron en piezas claves para el público más condicional. Entre ese público es donde se encontraba Walt Disney que una vez comentó:

“Music has always had a prominent part in all our products, from the early cartoon days. So much so, in fact, that I cannot think of pictorial story without thinking about the

<sup>62</sup> Debido a la extensión de este trabajo no podemos centrarnos en el desarrollo de dichas influencias, pero Charles Solomon hace un repaso de todas ellas en: SOLOMON, C., *Once Upon a Dream..., op. cit.*, pp. 14-21.

complementary music, which will fulfill it. Often the musical theme comes first, suggesting a way of treatment. This was the case with the Tchaikovsky music for *Sleeping Beauty*, which finally formulated our presentation of the classic".<sup>63</sup>

Walt Disney dejó clara la importancia e influencia de la obra estrenada en 1890 dentro del proceso creativo de su propia adaptación. La música de Tchaikovsky se posicionaba así como el punto de partida de la obra de Disney. Tanto es así que para la banda sonora de la película se tomaron varios de los temas del ballet de Tchaikovski, e incluso de otras obras suyas, y se adaptaron manteniendo siempre la esencia del original. El compositor George Burns elaboró melodías a partir del ballet.<sup>64</sup> Utilizó diferentes temas como el de la *Hada Plateada*, la *fanfarria de la Apoteosis* o la música para dos del Gato con Botas y la Gata Blancas del tercer acto.<sup>65</sup>

## ANEXO II

### LA BELLA DURMIENTE DEL BOSQUE

CHARLES PERRAULT

Había una vez un rey y una reina que estaban tan afligidos por no tener hijos, tan afligidos que no hay palabras para expresarlo. Fueron a todas las aguas termales del mundo; votos, peregrinaciones, pequeñas devociones, todo se ensayó sin resultado.

Al fin, sin embargo, la reina quedó encinta y dio a luz una hija. Se hizo un hermoso bautizo; fueron madrinas de la princesita todas las hadas que pudieron encontrarse en la región (eran siete) para que cada una de ellas, al concederle un don, como era la costumbre de las hadas en aquel tiempo, colmara a la princesa de todas las perfecciones imaginables.

Después de las ceremonias del bautizo, todos los invitados volvieron al palacio del rey, donde había un gran festín para las hadas. Delante de cada una de ellas habían colocado un magnífico juego de cubiertos en un estuche de oro macizo, donde había una cuchara, un tenedor y un cuchillo de oro fino, adornado con diamantes y rubíes. Cuando cada cual se estaba sentando a la mesa, vieron entrar a un hada muy vieja que no había sido invitada

---

<sup>63</sup> Véase nota 1 del anexo VII.

<sup>64</sup> SOLOMON, C., "Walt's moving tapestry...", *op. cit.*, p. 510.

<sup>65</sup> Para la elaboración del ballet Vsevolozhsky introdujo numerosos personajes de otras obras de Perrault, entre ellos el Gato con Botas.

porque hacía más de cincuenta años que no salía de una torre y la creían muerta o hechizada.

El rey le hizo poner un cubierto, pero no había forma de darle un estuche de oro macizo como a las otras, pues sólo se habían mandado a hacer siete, para las siete hadas. La vieja creyó que la despreciaban y murmuró entre dientes algunas amenazas. Una de las hadas jóvenes que se hallaba cerca la escuchó y pensando que pudiera hacerle algún don enojoso a la princesita, fue, apenas se levantaron de la mesa, a esconderse tras la cortina, a fin de hablar la última y poder así reparar en lo posible el mal que la vieja hubiese hecho.

Entretanto, las hadas comenzaron a conceder sus dones a la princesita. La primera le otorgó el don de ser la persona más bella del mundo, la siguiente el de tener el alma de un ángel, la tercera el de poseer una gracia admirable en todo lo que hiciera, la cuarta el de bailar a las mil maravillas, la quinta el de cantar como un ruiseñor, y la sexta el de tocar toda clase de instrumentos musicales a la perfección. Llegado el turno de la vieja hada, ésta dijo, meneando la cabeza, más por despecho que por vejez, que la princesa se pincharía la mano con un huso, lo que le causaría la muerte.

Este don terrible hizo temblar a todos los asistentes y no hubo nadie que no llorara. En ese momento, el hada joven salió de su escondite y en voz alta pronunció estas palabras:

—Tranquilizaos, rey y reina, vuestra hija no morirá; es verdad que no tengo poder suficiente para deshacer por completo lo que mi antecesora ha hecho. La princesa se clavará la mano con un huso; pero en vez de morir, sólo caerá en un sueño profundo que durará cien años, al cabo de los cuales el hijo de un rey llegará a despertarla.

Para tratar de evitar la desgracia anunciada por la anciana, el rey hizo publicar de inmediato un edicto, mediante el cual, bajo pena de muerte, prohibía a toda persona hilar con huso y conservar husos en casa.

Pasaron quince o dieciséis años. Un día en que el rey y la reina habían ido a una de sus mansiones de recreo, sucedió que la joven princesa, corriendo por el castillo, subiendo de cuarto en cuarto, llegó a lo alto de un torreón, a una pequeña buhardilla donde una anciana estaba sola hilando su copo. Esta buena mujer no había oído hablar de las prohibiciones del rey para hilar en huso.

—¿Qué hacéis aquí, buena mujer? —dijo la princesa. Estoy hilando, mi bella niña, le respondió la anciana, que no la conocía.

—¡Ah! qué lindo es, replicó la princesa, ¿cómo lo hacéis? Dadme, a ver si yo también puedo.

No hizo más que coger el huso, y siendo muy viva y un poco atolondrada, aparte de que la decisión de las hadas así lo habían dispuesto, cuando se clavó la mano con él y cayó desmayada.

La buena anciana, muy confundida, clama socorro. Llegan de todos lados, echan agua al rostro de la princesa, la desabrochan, le golpean las manos, le frotan las sienes con agua de la reina de Hungría; pero nada la reanima.

Entonces el rey, que acababa de regresar al palacio y había subido al sentir el alboroto, se acordó de la predicción de las hadas, y pensando que esto tenía que suceder ya que ellas lo habían dicho, hizo poner a la princesa en el aposento más hermoso del palacio, sobre una cama bordada en oro y plata. Se veía tan bella que parecía un ángel, pues el desmayo no le había quitado sus vivos colores: sus mejillas eran encarnadas y sus labios como el coral; sólo tenía los ojos cerrados, pero se la oía respirar suavemente, lo que demostraba que no estaba muerta. El rey ordenó que la dejaran dormir en reposo, hasta que llegase su hora de despertar.

El hada buena que le había salvado la vida, al hacer que durmiera cien años, se hallaba en el reino de Mataquin, a doce mil leguas de allí, cuando ocurrió el accidente de la princesa; pero en un instante recibió la noticia traída por un enanito que tenía botas de siete leguas (eran unas botas que recorrían siete leguas en cada paso). El hada partió de inmediato, y al cabo de una hora la vieron llegar en un carro de fuego tirado por dragones.

El rey la fue a recibir dándole la mano a la bajada del carro. Ella aprobó todo lo que él había hecho; pero como era muy previsora, pensó que cuando la princesa llegara a despertar, se sentiría muy confundida al verse sola en este viejo palacio.

Hizo lo siguiente: tocó con su varita todo lo que había en el castillo (salvo al rey y a la reina), ayas, damas de honor, mucamas, gentilhombres, oficiales, mayordomos, cocineros, tocó también todos los caballos que estaban en las caballerizas, con los palafreneros, los grandes perros de gallinero, y la pequeña Puf, la perrita de la princesa

que estaba junto a ella sobre el lecho. Junto con tocarlos, se durmieron todos, para que despertaran al mismo tiempo que su ama, a fin de que estuviesen todos listos para atenderla llegado el momento; hasta los asadores, que estaban al fuego con perdices y faisanes, se durmieron, y también el fuego. Todo esto se hizo en un instante: las hadas no tardaban en realizar su tarea.

Entonces el rey y la reina luego de besar a su querida hija, sin que ella despertara, salieron del castillo e hicieron publicar prohibiciones de acercarse a él a quienquiera que fuese en todo el mundo. Estas prohibiciones no eran necesarias, pues en un cuarto de hora creció alrededor del parque tal cantidad de árboles grandes y pequeños, de zarzas y espinas entrelazadas unas con otras, que ni hombre ni bestia habría podido pasar; de modo que ya no se divisaba, sino lo alto de las torres del castillo y esto sólo de muy lejos. Nadie dudó de que esto fuese también obra del hada para que la princesa, mientras durmiera, no tuviera nada que temer de los curiosos.

Al cabo de cien años, el hijo de un rey que gobernaba en ese momento y que no era de la familia de la princesa dormida, andando de caza por esos lados, preguntó qué eran esas torres que divisaba por encima de un gran bosque muy espeso; cada cual le respondió según lo que había oído hablar. Unos decían que era un viejo castillo poblado de fantasmas; otros, que todos los brujos de la región celebraban allí sus reuniones. La opinión más corriente era que en ese lugar vivía un ogro y llevaba allí a cuanto niño podía atrapar, para comérselo a gusto y sin que pudieran seguirlo, teniendo él solamente el poder para hacerse un camino a través del bosque. El príncipe no sabía qué creer, hasta que un viejo campesino tomó la palabra y le dijo:

—Príncipe, hace más de cincuenta años le oí decir a mi padre que había en ese castillo una princesa, la más bella del mundo; que dormiría durante cien años y sería despertada por el hijo de un rey a quien ella estaba destinada.

Al escuchar este discurso, el joven príncipe se sintió enardecido; creyó sin vacilar que él pondría fin a tan hermosa aventura; e impulsado por el amor y la gloria, resolvió investigar al instante de qué se trataba.

Apenas avanzó hacia el bosque, esos enormes árboles, aquellas zarzas y espinas se apartaron solos para dejarlo pasar: caminó hacia el castillo que veía al final de una gran avenida adonde penetró, pero, ante su extrañeza, vio que ninguna de esas gentes había

podido seguirlo porque los árboles se habían cerrado tras él. Continuó sin embargo su camino: un príncipe joven y enamorado es siempre valiente.

Llegó a un gran patio de entrada donde todo lo que apareció ante su vista era para helarlo de temor. Reinaba un silencio espantoso, por todas partes se presentaba la imagen de la muerte, era una de cuerpos tendidos de hombres y animales, que parecían muertos. Pero se dio cuenta, por la nariz granujienta y la cara rubicunda de los guardias, que sólo estaban dormidos, y sus jarras, donde aún quedaban unas gotas de vino, mostraban a las claras que se habían dormido bebiendo.

Atraviesa un gran patio pavimentado de mármol, sube por la escalera, llega a la sala de los guardias que estaban formados en hilera, la carabina al hombro, roncando a más y mejor. Atraviesa varias cámaras llenas de caballeros y damas, todos durmiendo, unos de pie, otros sentados; entra en un cuarto todo dorado, donde ve sobre una cama cuyas cortinas estaban abiertas, el más bello espectáculo que jamás imaginara: una princesa que parecía tener quince o dieciséis años cuyo brillo resplandeciente tenía algo luminoso y divino.

Se acercó temblando y en actitud de admiración se arrodilló junto a ella. Entonces, como había llegado el término del hechizo, la princesa despertó; y mirándolo con ojos más tiernos de lo que una primera vista parecía permitir:

—¿Sois vos, príncipe mío? —le dijo ella— bastante os habéis hecho esperar.

El príncipe, atraído por estas palabras y más aún por la forma en que habían sido dichas, no sabía cómo demostrarle su alegría y gratitud; le aseguró que la amaba más que a sí mismo. Sus discursos fueron inhábiles; por ello gustaron más; poca elocuencia, mucho amor, con eso se llega lejos. Estaba más confundido que ella, y no era para menos; la princesa había tenido tiempo de soñar con lo que le diría, pues parece (aunque la historia no lo dice) que el hada buena, durante tan prolongado letargo, le había procurado el placer de tener sueños agradables. En fin, hacia cuatro horas que hablaban y no habían conversado ni de la mitad de las cosas que tenían que decirse.

Entretanto, el palacio entero se había despertado junto con la princesa; todos se disponían a cumplir con su tarea, y como no todos estaban enamorados, ya se morían de hambre; la dama de honor, apremiada como los demás, le anunció a la princesa que la cena estaba

servida. El príncipe ayudó a la princesa a levantarse y vio que estaba toda vestida, y con gran magnificencia; pero se abstuvo de decirle que sus ropas eran de otra época y que todavía usaba gorguera; no por eso se veía menos hermosa.

Pasaron a un salón de espejos y allí cenaron, atendido por los servidores de la princesa; violines y oboes interpretaron piezas antiguas pero excelentes, que ya no se tocaban desde hacía casi cien años; y después de la cena, sin pérdida de tiempo, el capellán los casó en la capilla del castillo, y la dama de honor les cerró las cortinas: durmieron poco, la princesa no lo necesitaba mucho, y el príncipe la dejó por la mañana temprano para regresar a la ciudad, donde su padre debía estar preocupado por él.

El príncipe le dijo que estando de caza se había perdido en el bosque y que había pasado la noche en la choza de un carbonero quien le había dado de comer queso y pan negro. El rey: su padre, que era un buen hombre, le creyó pero su madre no quedó muy convencida, y al ver que iba casi todos los días a cazar y que siempre tenía una excusa a mano cuando pasaba dos o tres noches afuera, ya no dudó que se trataba de algún amorío; pues vivió más de dos años enteros con la princesa y tuvieron dos hijos siendo la mayor una niña cuyo nombre era Aurora, y el segundo un varón a quien llamaron el Día porque parecía aún más bello que su hermana.

La reina le dijo una y otra vez a su hijo para hacerlo confesar, que había que darse gusto en la vida, pero él no se atrevió nunca a confiarle su secreto; aunque la quería, le temía, pues era de la raza de los ogros, y el rey se había casado con ella por sus riquezas; en la corte se rumoreaba incluso que tenía inclinaciones de ogro, Y que al ver pasar niños, le costaba un mundo dominarse para no abalanzarse sobre ellos; de modo que el príncipe nunca quiso decirle nada.

Mas, cuando murió el rey, al cabo de dos años, y él se sintió el amo, declaró públicamente su matrimonio y con gran ceremonia fue a buscar a su mujer al castillo. Se le hizo un recibimiento magnífico en la capital a donde ella entró acompañada de sus dos hijos.

Algún tiempo después, el rey fue a hacer la guerra contra el emperador Cantalabutte, su vecino. Encargó la regencia del reino a su madre, recomendándole mucho que cuidara a su mujer y a sus hijos. Debía estar en la guerra durante todo el verano, y apenas partió, la reina madre envió a su nuera y sus hijos a una casa de campo en el bosque para poder

satisfacer más fácilmente sus horribles deseos. Fue allí algunos días más tarde y le dijo una noche a su mayordomo.

—Mañana para la cena quiero comerme a la pequeña Aurora. —¡Ay! señora, dijo el mayordomo.

—¡Lo quiero!, dijo la reina (y lo dijo en un tono de ogresa que desea comer carne fresca), y deseo comérmela con salsa —Robert.

El pobre hombre, sabiendo que no podía burlarse de una ogresa, tomó su enorme cuchillo y subió al cuarto de la pequeña Aurora; ella tenía entonces cuatro años y saltando y corriendo se echó a su cuello pidiéndole caramelos. El se puso a llorar, el cuchillo se le cayó de las manos, y se fue al corral a degollar un corderito, cocinándolo con una salsa tan buena que su ama le aseguró que nunca había comido algo tan sabroso. Al mismo tiempo llevó a la pequeña Aurora donde su mujer para que la escondiera en una pieza que ella tenía al fondo del corral.

Ocho días después, la malvada reina le dijo a su mayordomo:

—Para cenar quiero al pequeño Día.

Él no contestó, habiendo resuelto engañarla como la primera vez. Fue a buscar al niño y lo encontró, florete en la mano, practicando esgrima con un mono muy grande, aunque sólo tenía tres años. Lo llevó donde su mujer, quien lo escondió junto con Aurora, y en vez del pequeño Día, sirvió un cabrito muy tierno que la ogresa encontró delicioso.

Hasta aquí la cosa había marchado bien; pero una tarde, esta reina perversa le dijo al mayordomo:

—Quiero comerme a la reina con la misma salsa que sus hijos.

Esta vez el pobre mayordomo perdió la esperanza de poder engañarla nuevamente. La joven reina tenía más de 20 años, sin contar los cien que había dormido: aunque hermosa y blanca su piel era algo dura; ¿y cómo encontrar en el corral un animal tan duro? Decidió entonces, para salvar su vida, degollar a la reina, y subió a sus aposentos con la intención de terminar de una vez. Tratando de sentir furor y con el puñal en la mano, entró a la

habitación de la reina. Sin embargo no quiso sorprenderla y en forma respetuosa le comunicó la orden que había recibido de la reina madre.

—Cumplid con vuestro deber, le dijo ella, tendiendo su cuello; ejecutad la orden que os han dado; iré a reunirme con mis hijos, mis pobres hijos tan queridos (pues ella los creía muertos desde que los había sacado de su lado sin decirle nada).

—No, no, señora, le respondió el pobre mayordomo, enternecido, no moriréis, y tampoco dejaréis de reuniros con vuestros queridos hijos, pero será en mi casa donde los tengo escondidos, y otra vez engañaré a la reina, haciéndole comer una cierva en lugar vuestro.

La llevó en seguida al cuarto de su mujer y dejando que la reina abrazara a sus hijos y llorara con ellos, fue a preparar una cierva que la reina comió para la cena, con el mismo apetito que si hubiera sido la joven reina. Se sentía muy satisfecha con su残酷, preparándose para contarle al rey, a su regreso, que los lobos rabiosos se habían comido a la reina su mujer y a sus dos hijos.

Una noche en que como de costumbre rondaba por los patios y corrales del castillo para olfatear alguna carne fresca, oyó en una sala de la planta baja al pequeño Día que lloraba porque su madre quería pegarle por portarse mal, y escuchó también a la pequeña Aurora que pedía perdón por su hermano.

La ogresa reconoció la voz de la reina y de sus hijos, y furiosa por haber sido engañada, a primera hora de la mañana siguiente, ordenó con una voz espantosa que hacía temblar a todo el mundo, que pusieran al medio del patio una gran cuba haciéndola llenar con sapos, víboras, culebras y serpientes, para echar en ella a la reina y sus niños, al mayordomo, su mujer y su criado; había dado la orden de traerlos con las manos atadas a la espalda.

Ahí estaban, y los verdugos se preparaban para echarlos a la cuba, cuando el rey, a quien no esperaban tan pronto, entró a caballo en el patio; había viajado por la posta, y preguntó atónito qué significaba ese horrible espectáculo. Nadie se atrevía a decírselo, cuando de pronto la ogresa, enfurecida al mirar lo que veía, se tiró de cabeza dentro de la cuba y en un instante fue devorada por las viles bestias que ella había mandado poner.

El rey no dejó de afligirse: era su madre, pero se consoló muy pronto con su bella esposa y sus queridos hijos.

## **MORALEJA**

*Esperar algún tiempo para hallar un esposo rico, galante, apuesto y cariñoso parece una cosa natural pero aguardarlo cien años en calidad de durmiente ya no hay doncella tal que duerma tan apaciblemente. La fábula además parece querer enseñar que a menudo del vínculo el atrayente lazo no será menos dichoso por haberle dado un plazo y que nada se pierde con esperar; pero la mujer con tal ardor aspira a la fe conyugal que no tengo la fuerza ni el valor de predicarle esta moral.<sup>66</sup>*

## **ANEXO III**

### **LA HUELGA DE 1941 EN LOS ESTUDIOS DISNEY**

La huelga de 1941 en los estudios Disney comenzó por diferentes factores. Hay que tener en cuenta que, entre 1928 y 1937, la empresa de Walt Disney pasó de tener apenas 7 empleados a superar los mil. Todo esto fue debido en gran parte al éxito cosechado por el primer largometraje de animación en color, *Blancanieves y los siete enanitos*, estrenado en 1937. Walt pasó de dirigir una empresa de corte familiar a toda una plantilla de empleados. Pero su filosofía no cambió con el aumento de empleados y Walt mantuvo su postura paternalista con los mismos. Esto favoreció un trato desigual entre sus empleados que rápidamente generó el descontento de los mismos.

Un ejemplo de ello lo encontramos tras el éxito comercial del primer largometraje de Disney por el que los estudios habían prometido bonificaciones a los empleados. Pero Walt utilizó gran parte de las ganancias para la construcción de sus nuevos estudios. Ante la imposibilidad de dar dichas bonificaciones a todos sus empleados se limitaron a repartirlos entre los que con se consideraba que más habían aportado al proyecto y terminaron por prometer más bonificaciones a los demás dependiendo de sus aportaciones y la calidad de las mismas en las nuevas películas del estudio.

Además, los nuevos empleados provenientes de Europa o la costa este de los Estados Unidos estaban acostumbrados a las agrupaciones sindicales para la defensa de los derechos y los intereses de los empleados y no a regirse por posturas imparciales y

---

<sup>66</sup> Obtenido de: <https://www.educ.ar/recursos/131425/la-bella-durmiente-del-bosque-de-charles-perrault> (fecha de consulta: 18-X-2018)

subjetivas del jefe de la empresa. En 1938 se había creado la Screen Cartoonist Guild (SCG), un sindicato de animadores que fue rápidamente reconocido por la mayoría de estudios de Hollywood. Pero Walt no quería saber nada del mismo y tenía prohibido a sus empleados el afiliarse a sindicatos.

Otra razón que llevó a los empleados a la huelga tenía que ver con el reconocimiento de su trabajo en los créditos de las películas. Era política del estudio, desde sus origines, que el único nombre que podía aparecer en los créditos finales era el de Walt Disney. Esto estaba muy mal visto por muchos ya que consideraban que la compañía no reconocía su trabajo justamente.

Todos estos aspectos se vieron finalmente acrecentados con la crisis económica que sufrió el estudio a principios de la década de los años 40. Walt había embarcado a los estudios en dos proyectos exigentes de los que estaba seguro iban a sacar un gran rendimiento económico. *Pinocho* (1940) y *Fantasía* (1940) fueron dos cintas de enorme calidad artística pero que no se desempeñaron tan bien en taquilla como lo había hecho *Blancanieves y los siete enanitos* (1937). Con ese dinero Walt esperaba poder cancelar la deuda contraída con el banco para la construcción de los nuevos estudios y poder hacer frente a sus compromisos salariales.

Este contratiempo económico no vino solo, sino que, con el estallido de la Segunda Guerra Mundial en 1939, el mercado europeo quedó cerrado. A finales de la década de los años 30 el mercado europeo suponía el 40% de los ingresos de los estudios.

La mala situación económica, junto con todos los aspectos anteriormente mencionados, hizo que el sindicato de animadores SCG consiguiera rápidamente reunir a un gran número de empleados. Herbert Sorrell se posicionó como líder de los animadores dentro del sindicato. Sorrel siguió una estrategia clara para poder conseguir la presión que necesitaba dentro de la compañía. Convenció a Art Babbitt, creador de personajes icónicos dentro de los estudios como *Goofy*, la madrastra de *Blancanieves* o el carpintero *Geppetto*; y uno de los animadores mejor pagados para que se posicionase del lado de los sindicalistas y encabezara las protestas contra la compañía. Walt Disney se tomó este hecho como algo personal y terminó despidiendo a Art Babbitt junto con otros dieciséis empleados. Al día siguiente, el 29 de mayo de 1941, comenzó la huelga.

Tras varias semanas de huelga en las que tanto el sindicato como Walt Disney llevaron a cabo diversas acciones para desacreditar, al contrario, la huelga terminó gracias a que Walt se hizo a un lado y fue Roy Disney, su hermano, el que llegó a un acuerdo con los huelguistas. Finalmente se aceptó que los empleados pudieran elegir libremente a sus representantes sindicales, incluso de la SCG, numerosos aumentos salariales y la readmisión de los trabajadores despedidos, Art Babbitt entre ellos.



Fig. 26 Imagen de las protestas durante la huelga de 1941

Sin duda este hecho creo un claro antes y después dentro de los estudios y en el propio Walt Disney. Muchos de los empleados readmitidos no permanecieron más tiempo en el estudio y lo abandonaron en busca de otras metas. Es destacable el caso de Art Babbit, quien se había enemistado de por vida con el propio Walt Disney, quien, tras su regreso de la Segunda Guerra Mundial, abandonó el estudio en 1948 para pasarse al estudio UPA.

Una de las consecuencias más notables de la huelga fue el endurecimiento de las condiciones de trabajo dentro del estudio. El ambiente de empresa familiar y de amigos que Walt había intentado preservar se dejó a un lado a favor de normativas y reglamentos más estrictos. Del mismo modo el propio Walt emprendió una campaña contra las actitudes comunistas y de izquierdas ya que pensaba que habían sido los detonantes de la huelga. De este modo Walt se convirtió en un ferviente anticomunista siguiendo la

tendencia de post guerra en los Estados Unidos. Walt se posicionó como un gran defensor de la Comisión de Actividades Antiamericanas que promovió la denominada como “*caza de brujas*” dentro del mundo del cine, llegando a denunciar y declarar en contra de muchos de sus compañeros y empleados.<sup>67</sup>

## ANEXO IV

### UNITED PRODUCTIONS OF AMERICA (UPA)

United Productions of America (UPA) fue un estudio de animación establecido en Hollywood, California, desde 1943 hasta el año 2000. Sus obras más destacadas se llevaron a cabo en su periodo de esplendor comprendido entre 1943 y 1960.<sup>68</sup>

La historia de este nuevo estudio de animación comienza en 1941 con una huelga laboral acontecida dentro de los estudios de animación Walt Disney.

La huelga hizo que numerosos artistas reconocidos dentro del estudio lo abandonaran, entre ellos se encontraban Stephen Bosustow, David Hilberman y Zachary Schwartz. Estos animadores se sentían disconformes con el estilo ultra realista que Disney había tomado. 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 tras abandonar el de Walt Disney. 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 pasó a llamarse *United Productions of America* (UPA).

En sus primeros años el nuevo estudio consiguió numerosos encargos debido a la necesidad de propaganda filmica y películas de entrenamiento por la Segunda Guerra Mundial. La UPA produjo este tipo de cortos experimentando con un nuevo estilo de animación que tomaba prestados muchos de los postulados del diseño gráfico contemporáneo. La tendencia a la izquierda política del estudio y sus componentes

---

<sup>67</sup> [https://www.lavanguardia.com/historiayvida/la-huelga-contra-walt-disney\\_11931\\_102.html](https://www.lavanguardia.com/historiayvida/la-huelga-contra-walt-disney_11931_102.html) (fecha de consulta: 20-X-2018).

<sup>68</sup> <https://collection.cooperhewitt.org/people/1108826279/bio> (fecha de consulta: 23-X-2018).

favoreció los contratos con el gobierno demócrata de Franklin D. Roosevelt recibiendo así trabajo continuo durante la guerra. Pero estos contratos acabaron tras la misma debido a las investigaciones del FBI y la Comisión de Actividades Antiamericanas por comportamientos comunistas dentro de Hollywood.

Tras la guerra, en 1948, Columbia Pictures buscaba un reemplazo a su estudio de animación *Screen Gems* y se asoció con la UPA como su nuevo estudio. Produjo un notable número de cortos animados para el público generalista muy aclamados por la crítica y por el público. Muchos de ellos fueron nominados por la Academia y tres ganaron el Oscar por mejor corto animado. Fue en este momento cuando la UPA debido a su volumen de trabajo y las críticas positivas estableció un canon estilístico que la mayoría de los estudios siguieron durante la década de los años 50. Su influencia en esta década fue tal que el Museum of Modern Art les dedicó una exposición en 1955 titulada “UPA: Form in the Animated Cartoon.”<sup>69</sup>

El estilo que la UPA había puesto de moda se definía por su carácter gráfico que se alejaba de la imitación de la realidad. Sus cortos y películas contaban con formas angulosas, simplificadas; basadas en la geometría más básica. Todo bajo un nivel de detalle mínimo muy alejado de la obsesión por el detalle que caracterizaba a la animación de Disney. La perspectiva tradicional se dejó a un lado a favor de fondos y paisajes compuestos a base de simples geometrías, patrones regulares o, incluso, colores planos. Este estilo de animación plana creaba un sentido de espacio infinito y profundo a la vez que ofrecía una oportunidad para colocar a los personajes en ambientes más imaginativos y surrealistas.<sup>70</sup>

A parte de un estilo único la UPA fue pionera también en la utilización de la denominada “animación limitada”. Este tipo de animación no apostaba tanto por crear detalles únicos en cada cuadro (*frame*) sino que reutilizaban las partes más comunes entre los mismos. Esto hacía que se crease un estilo más abstracto, estilizado y, sobre todo, rápido de producir. Este tipo de animación llegó a ser ampliamente utilizado en los años 60 y 70 del siglo pasado como una medida de reducción de costes. Fue adoptado por otros

---

<sup>69</sup> <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/2434> (fecha de consulta: 22-X-2018).

<sup>70</sup> SOLOMON, C., *Once Upon a Dream...*, *op. cit.*, p.43.

estudios de animación, especialmente por los que creaban contenido para la televisión. La principal razón por la que se adoptó fue por el ahorro en los costes de producción y no por las posibilidades expresivas y artísticas de la animación tal y como lo habían hecho en la UPA. Esto hizo que el mercado se llenara de un exceso de dibujos de bajo presupuesto y poca calidad popularizando así la noción de que los dibujos de televisión eran adecuados tan solo para un público infantil. Esto iba en contra de la intención original de la UPA de expandir los límites de la animación y crear un nuevo estilo para el medio.<sup>71</sup>



Fig. 27 Mr. Magoo (1949 – 1961)

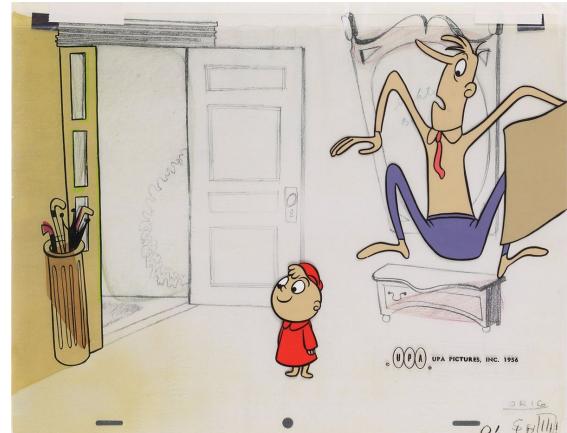


Fig. 28 Gerald McBoing-Boing (1951)

Como acompañamiento al nuevo estilo de la UPA sus temas y narrativas suponían un desafío a lo que la animación era capaz de hacer, presentando cortos que se alejaban del estereotipado humor de los dibujos y acercándose a temas más dramáticos.

Encontramos ejemplos de los mayores éxitos del estudio en este estilo y durante esta época en personajes como *Mr Magoo* o *Gerald McBoing-Boing*.

Para finales de los años 50 la demanda de los cortos de animación calló en picado. Además, dentro de la UPA fue notable la llamada “caza de brujas” de Hollywood ya que varios empleados que tenían relación con el partido comunista fueron despedidos. Dentro de estos se encontraba John Hubley, quien era considerado por los empleados del estudio como el cerebro del mismo. Con la salida de Hubley los cortometrajes de la empresa comenzaron a carecer de la chispa y energía que éste había entregado. Columbia terminó

<sup>71</sup> HOLLISS, R. y SIBLEY, B., *The Disney Studio...*, op. cit., p.41.

cerrando su departamento de animación en 1959 y cesando el contrato con la UPA. El estudio fue vendido a Henry Saperstein quien terminó convirtiendo al estudio en un estudio de televisión.

Saperstein mantuvo a la UPA a flote en los años 60. En 1970 terminó cerrando de forma permanente la producción de animación del estudio. En los años 70 la UPA llegó a un acuerdo con *Toho Studios* de Japón para distribuir sus películas de temática *Kaiju*. Este tipo de películas tuvieron un gran tirón dentro del público estadounidense y la UPA mantuvo esta actividad hasta los años 90. Cabe destacar la participación del estudio en la distribución de la versión de *Godzilla* de 1985.

En 1998 murió Henry Saperstein y en el año 2000 la UPA fue vendida por la familia a Classic Media que posteriormente, en 2012, fue comprada por DreamWorks Animation. Desde la muerte de Saperstein el único significado de los antiguos estudios venía de la mano de la posesión de los derechos de sus creaciones.

## **ANEXO V**

### **WALT DISNEY Y DISNEYLAND**

*Disneyland* fue el resultado de la materialización de uno de los mayores sueños de Walt Disney. Tras conseguir llevar a la gran pantalla la historia de *Blancanieves y los siete enanitos* y revolucionar la historia del cine, Walt buscó seguir cumpliendo sus proyectos más deseados y ambiciosos.

El 17 de julio de 1955 *Disneyland* se abrió por primera vez en una gran ceremonia con numerosas personalidades invitadas y la totalidad de la prensa presente. Al día siguiente se abrió al gran público. Pero para llegar a ese día habían pasado muchos años y se había realizado mucho trabajo desde que apareció la primera idea sobre un parque temático en la cabeza de Walt Disney.

Hay que remontarse a 1937 para encontrar los primeros antecedentes de lo que llegará a ser *Disneyland*. Tras el abrumador éxito de la cinta estrenada ese mismo año, *Blancanieves y los siete enanitos*, Walt Disney compró un terreno de unas veintiuna

hectáreas en la ciudad de Burbank, al norte de Los Ángeles. En esta nueva ubicación Walt construyó unos nuevos estudios en los que poder hacer frente a la producción de nuevos largometrajes de animación y en el que poder crear y moldear su creciente compañía. Es en esta nueva ubicación donde Walt ya concibió un parque que serviría como atracción para los visitantes y como lugar de recreo para sus empleados en los fines de semana. Este parque se situaría en una parcela de unas ocho hectáreas aledaña a los nuevos estudios.

El origen de esta idea se encuentra en las necesidades del propio Walt Disney. En 1960 comentó: “Estaba siempre pensando en un sitio al que ir con mis dos hijos en las tardes de los sábados y domingos, un sitio donde yo pudiera pasarlo bien también”.<sup>72</sup> Walt quería crear un espacio en el que la diversión y el descanso fueran de la mano, en el que sus empleados y visitantes se olvidasen por un momento del mundo que les rodeaba. En origen el parque contaría con estatuas de Mickey Mouse y otros personajes de los estudios junto con una ambientación del entorno basada en el “lejano oeste americano”. Walt planeaba el lugar con un campamento indio, un barco de vapor de rueda de paletas e incluso un pueblo con calle principal, edificios y estación de tren.

Esta primera idea nunca se llevó a cabo debido al estallido de la guerra. Durante la guerra los nuevos estudios de Disney estuvieron parcialmente ocupados por el ejército. Los artistas del estudio que no habían sido enviados al frente de batalla fueron asignados a proyectos de propaganda para el gobierno. Los estudios pasaron por una época de crisis financiera ya que los ingresos proporcionados por el gobierno no llegaban casi a cubrir los costes y los ingresos del mercado europeo, que en aquel momento suponía el 40% de los ingresos de los estudios, se habían acabado. Además, los estudios no contaban con ninguna película que les pudiera salvar la situación económica por su éxito tal y como hizo *Blancanieves y los siete enanitos*. Para finales de 1946 la compañía debía 4,3 millones de dólares al *Bank of America*.

---

<sup>72</sup> MERLOCK JACKSON, K., *Walt Disney...*, op. cit., p.94.

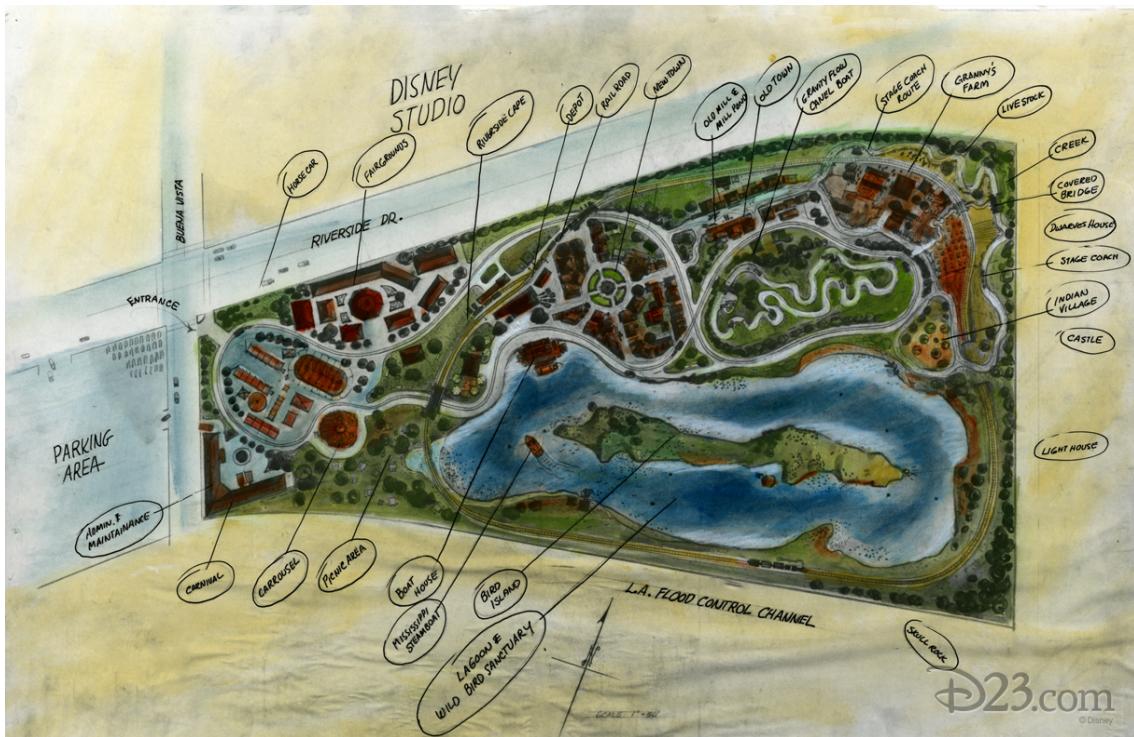


Fig. 29 Plano del proyecto para el parque en los estudios de Burbank

Tras la guerra la idea del parque de entretenimiento que Walt había planteado ya en 1937 volvió a entrar en juego. En la época de la contienda la falta de capital conllevó no solo una falta económica sino también una falta de grandes retos creativos. Fue una época en la que Walt no tuvo grandes películas a las que enfrentarse. Una de las causas de que esta idea volviese a la mente de Walt tiene que ver con su afición a los trenes. Desde pequeño la vida de Walt estuvo ligada de una manera o de otra a los trenes y ferrocarriles y esa unión terminó por materializarse en un hobby. En 1945 Ward Kimball, uno de los mejores y más reconocidos animadores y directores del estudio, invitó a Walt a una fiesta en su casa. En esa fiesta Walt pudo observar asombrado cómo Kimball tenía en su jardín un completo tren de vía estrecha que él mismo había bautizado como *Grizzly Flast Railroad*. Era un conjunto equipado con una locomotora de vapor, la *Emma Nevada*. Kimball animó a Walt a montarse en ella lo que dejó una gran impresión en el mismo.

A partir de esa fiesta en casa de Ward Kimball, Walt comenzó su andadura en el mundo de los trenes en miniatura. Primero adquirió un completo set de tren eléctrico que instaló en una sala adjunta a su oficina. Fue algo de lo que Walt estaba orgulloso ya que

las crónicas cuentan que solía enseñarlo a todas sus visitas.<sup>73</sup> En 1948 Walt visitó junto a Ward Kimball la *Chicago Railroad Fair*. En esta feria se podían ver diferentes escenarios inspirados en pueblos típicos de los destinos turísticos más famosos. Una vez más una experiencia relacionada con el mundo de los trenes dejó huella en Walt.



Fig. 30 Walt Disney montado en su propia locomotora la *Lilly Belle*

Pero fue en 1949 cuando Walt finalmente se hizo con su propio tren de vía estrecha. En 1948 Walt convenció a su mujer Lillian de mudarse a un nuevo hogar en Carolwood Drive. Esta nueva casa se construyó entre 1948 y 1950 cuando la familia finalmente se instaló.<sup>74</sup> Walt instaló en el jardín su propio tren al que llamó *Lilly Belle* en honor a su esposa. Esta instalación en la casa de Walt tomó mucha popularidad debido a que el propio Walt solía enseñarla y ponerla en marcha para todos sus visitantes. Cuando Disneyland estuvo terminado se decidió dar el mismo nombre a la locomotora que recorría el parque y que anteriormente se conocía como “el coche de observación de el Gran Cañón”.

Para 1949 Walt ya había desarrollado una afición sin igual por los trenes y sus miniaturas. Al mismo tiempo que puso en marcha su proyecto de la *Lilly Belle* en su propio hogar Walt continuó ampliando y completando su tren eléctrico en miniatura que había colocado al lado de su despacho. Esta afición se complementó con todo tipo de objetos y ambientes en miniatura. Walt llegó a construir un verdadero escenario alrededor

<sup>73</sup> GABLER, N., *Walt Disney. Triumph of the American imagination*, Los Ángeles, Random House USA Inc, 2007, p. 254.

<sup>74</sup> <http://disneyexaminer.com/2015/09/10/take-a-closer-look-at-the-hollywood-homes-of-walt-disney/> (fecha de consulta: 25-X-2018)

de su locomotora eléctrica. La idea de una ciudad ideal a escala se vio reforzada cuando Walt contrató a Ken Anderson, un artista de los estudios, para que pintara una serie de escenas típicas americanas que posteriormente él pudiera construir. Entre esas réplicas se encontraba una miniatura de la cabaña de la abuela Kincaid de la película *So Dear To My Heart* (Danny en España), estrenada en 1948 y producida por Walt Disney Productions.

Walt siguió con la construcción de estas escenas en miniatura, pero se dio cuenta de que las ilustraciones de Anderson incluían figuras complejas que no podría realizar él solo. Por ello contrató a un escultor para que le ayudara. La ambición de Walt no tenía límites y por ello se dio cuenta de que las escenas estaban incompletas sin movimiento. Para conseguir introducir el movimiento en sus maquetas Walt encargó al técnico Wathel Rogers que estudiara el mecanismo de una pequeña figura de pájaro que el propio Walt había adquirido en una visita a Nueva Orleans y que era capaz de mover su cola y su pico a la vez que de emitir sonido.

Tras estas investigaciones Walt comenzó la construcción de una nueva escena en la que introducir tanto el movimiento como el sonido.

Estas experiencias que Walt tuvo en el mundo de las miniaturas y los trenes fueron claves a la hora de desarrollar su idea de *Disneyland*, un parque de entretenimiento que contaría con todos esos desarrollos.

Otra de las pasiones que Walt desarrolló durante este tiempo y que fue definitiva para la construcción de *Disneyland* fue su admiración por los parques de atracciones. Esta fue, al igual que la de los trenes, una temática presente durante toda la infancia y juventud de Walt. El proyecto original del Mickey Mouse Park en los estudios de Burbank ya contaba con atracciones proyectadas todas dentro de una misma temática. En origen este parque ya iba a contar con atracciones temáticas dedicadas a películas del estudio como Pinocho o Blancanieves y los Siete Enanitos, pero como ya hemos visto antes la guerra y sus consecuencias en los estudios Disney hicieron que el plan quedara paralizado. Pero, aunque el proyecto quedara paralizado materialmente nunca dejó de gestarse en la mente de Walt.

Desde 1949 la idea del parque de Walt había ido evolucionando y tomando elementos de varios de los aspectos de su propia vida. Hemos visto la pasión por los trenes, por las miniaturas, por las reconstrucciones de escenas pintorescas con la introducción de elementos sonoros y móviles... Todo eso unido a la admiración hacia los parques de atracciones y de entretenimiento hizo que Walt tuviese claro cuál era su deseo respecto al parque de los estudios de Burbank. La visita a la *Chicago Railroad Fair* en 1948 fue decisiva para la consolidación del parque que Walt quería. La influencia de las colecciones de trenes, áreas temáticas y empleados caracterizados era notable en el proyecto de Burbank.

Tras estas experiencias Walt siguió recopilando la mayor información posible para su proyecto. Visitó junto a Kimball la recreación de un típico barrio francés de Nueva Orleans, un parque nacional e incluso un poblado indio. Visitó el Chicago Museum of Science and Industry donde pudo conocer todos los entresijos del mismo gracias a su director Lenox Lohr. Walt comenzó a visitar e investigar este tipo de lugares. Cuando acudía a ellos Walt intentaba recolectar la mayor cantidad de información posible, preguntando a los empleados y gerentes de dichos lugares.

En la correspondencia de 1951 de Roy Disney se puede leer: “Walt habla mucho sobre su parque de entretenimiento, pero en realidad, no llegó a saber cuál es su interés en el proyecto. Creo que está más interesado en crear buenas ideas que pudieran funcionar en un parque de entretenimiento que en dirigir el suyo propio.”<sup>75</sup>

La visita que Walt realizó al Henry Ford Museum<sup>76</sup> en Dearborn, Michigan, tuvo un gran impacto en Walt. Junto al museo se encontraba Greenfield Village, un pequeño conjunto de edificios históricos que habían sido reconstruidos en ese sitio. El lugar contaba con diferentes atracciones como una locomotora de vapor que recorría el recinto o el propio laboratorio de Thomas Edison y la tienda de bicicletas de los hermanos Wright. Greenfield Village era exactamente el tipo de atracción que Walt quería para sus estudios. Era un lugar limpio, bien mantenido, con zonas verdes y empleados amables y

---

<sup>75</sup> HOLLISS, R. y SIBLEY, B., *The Disney Studio...*, *op. cit.*, p. 66.

<sup>76</sup> [https://www.mouseplanet.com/7271/Behind\\_the\\_Magic\\_50\\_Years\\_of\\_Disneyland](https://www.mouseplanet.com/7271/Behind_the_Magic_50_Years_of_Disneyland) (fecha de consulta: 26-X-2018)

amistosos; todo lo contrario, a lo que era la norma en la época en los parques de atracciones ya que se consideraban sitios sucios.

De esta visita Walt salió con una idea clara de lo que su parque sería. Ese mismo 31 de agosto de 1948, antes de regresar a casa de su visita al Henry Ford Museum, Walt ya escribió una nota a Dick Kelsey, diseñador de producción, en la que dejaba clara su visión del parque. En esta nota ya indicaba que el parque se llamaría *Mickey Mouse Park*.

A su vuelta Walt volvió al trabajo y se vio tan involucrado en asuntos de producción de los estudios que tuvo que volver a dejar apartado su proyecto, pero esta vez ya tenía su idea desarrollado.

En 1951 Walt visitó Europa con su mujer y obtuvo la que sería su última gran influencia dentro del proyecto del *Mickey Mouse Park*: los jardines de Tivoli en Copenhague. Walt quedó sorprendido por la limpieza del parque, la belleza del espacio, la calidad de la comida que se ofrecía y la complaciente disposición de los empleados. Fue una experiencia que quedaba muy lejos de la que había obtenido en otros parques de atracciones de Estados Unidos como, por ejemplo, los de Coney Island.

Walt unió todas estas experiencias en lo que sería su parque definitivo y pidió a Harper Goff, un artista del estudio, que realizara dibujos de lo que sería el parque.<sup>77</sup> Estos dibujos se completaron con otros del arquitecto John Cowles y del animador Don DaGradi. Finalmente se usaron para presentarse a la junta de parques y entretenimiento de Burbank.

El *Mickey Mouse Park* estaba diseñado como un pequeño parque, de ambiente familiar que no se parecería a nada de lo que existía en la época. Ofrecería sitios de descanso, de picnic, con elementos de agua que hicieran disfrutar y descansar al público tanto joven como adulto. El elemento central del parque sería un pueblo de inicios del siglo XX con una estación de tren. La estación de tren sería el punto de comienzo del recorrido que realizaría la locomotora de vapor. Existiría un edificio del ayuntamiento

---

<sup>77</sup> <https://d23.com/mickey-mouse-park-art-burbank-theme-park-disneyland/> (fecha de consulta: 26-X-2018)

que serviría como edificio administrativo. El conjunto contaría además con una estación de bomberos, una oficina de policía y tiendas selectas. Serían elementos funcionales y no solo de muestra ya que cada parte pondría en práctica actividades relacionadas con su uso. Las tiendas no serían tiendas normales, sino que reproducirían comercios de un pueblo típico del cambio de siglo. Tiendas en las que los visitantes podrían no solo comprar objetos únicos sino también participar en actividades como por ejemplo la realización de velar artesanales o dulces tradicionales. Otros elementos completarían la experiencia como un teatro donde proyectar películas, carretas que dieran paseos a los visitantes o estatuas de personajes de los estudios.

Para este momento las ambiciones de Walt con respecto al parque en los estudios de Burbank habían superado totalmente las intenciones del proyecto inicial. Para marzo de 1952 Walt presentó su propuesta ante la junta de Burbank. Presentó un proyecto todavía más ambicioso de lo que había materializado Harper Goff puesto que había añadido diferentes elementos como un canal con botes, una recreación de una nave espacial, un submarino e incluso un pequeño zoo. Finalmente, las autoridades de Burbank desestimaron la propuesta de Walt y el gran proyecto del parque de Disney quedó, una vez más, paralizado.

El rechazo por parte de las autoridades de Burbank no supuso nada para Walt puesto que ya había entendido que su proyecto había superado todas las expectativas de lo que originalmente iba a ser el parque de los estudios. Comenzó a buscar una nueva localización, más grande, que le diera un mayor control del entorno. El proyecto del parque empezó a traspasar los límites del entorno de Walt y ya era conocido por todos. Había una parte de los estudios que estaban en contra de dicho proyecto porque pensaban que comenzaba a quitar tiempo y recursos del cometido original de los estudios: la creación de películas. Walt llegó a creer que estos opositores al proyecto influenciaron a las autoridades de Burbank para que denegaran su construcción.

El propio Roy Disney fue muy reacio a la construcción del parque de Walt desde inicio e intentó poner los pies en la tierra al soñador de su hermano en numerosas ocasiones. Por esta época el proyecto dejó de conocerse como el *Mickey Mouse Park* y pasó a llamarse *Disneyland*. Roy se negaba a invertir cantidades considerables de dinero en el proyecto puesto que pensaba que era mejor invertirlas en los propios estudios.

Walt creó en diciembre de 1952 una nueva compañía que se encargaría del proyecto de “Disneyland”. Lo hizo siguiendo el consejo de su hermano Roy para proteger los intereses de los estudios. Primero llamó a esta compañía Walt Disney Incorporated pero terminó cambiando el nombre a Walter Elias Disney (WED) para evitar cualquier objeción por parte de los accionistas de Walt Disney Productions. Esta nueva empresa acogió entre sus componentes a destacados artistas de los estudios como John Hech, Ken Anderson o, posteriormente, Marc Davis.

La WED comenzó a desarrollar todos los aspectos del proyecto de Disneyland para poder ponerlo en marcha lo antes posible. En septiembre de 1953 se encargó al Stanford Research Institute la búsqueda de la mejor localización posible para el futuro parque. Se decidió por un terreno de 160 acres, algo menos de 65 hectáreas, situado en Anaheim, en el condado de Orange, a tan solo 25 millas (40 kilómetros) de Los Ángeles. Las razones por las que se eligió este sitio fueron varias, pero su clima estable y su localización cercana a la futura autopista de Santa Ana fueron aspectos claves. Junto con la localización ideal se presentó una estimación aproximada de entre unos 2,500,000 y 3,000,000 de visitantes anualmente. Este estudio presentó unos datos que habían sido obtenidos bajo un criterio conservador, es decir, manteniendo un recelo hacia el proyecto para no obtener resultados fuera de la realidad; pero aun así sus hallazgos fueron verdaderamente alentadores y sirvieron como respaldo al proyecto.

No todo fueron buenas críticas y esperanzas para el parque de Walt y se llegó a decir del mismo que sería un espectacular fracaso a niveles “hollywoodienses”. Estas respuestas negativas no solo venían de fuera de la familia Disney, sino que también provenían de su propio equipo. Walt no se dejó desanimar por ellas, sino que siguió luchando por hacer realidad su sueño.

“No hay nada como ello en todo el mundo, lo sé porque lo he buscado. Por ello puede ser genial: porque será único. Un nuevo concepto de entretenimiento, y creo, lo sé, que puede ser un éxito.”<sup>78</sup>

---

<sup>78</sup> HOLLISS, R. y SIBLEY, B., *The Disney Studio...*, op. cit., p. 66.

El mayor problema al que se enfrentó el nuevo proyecto de la WED fue el de la financiación. La búsqueda de financiación se volvió difícil, sobre todo por la deuda que todavía mantenía el estudio con el *Bank of America*. Walt comenzó la búsqueda de financiación en su propio bolsillo. Consiguió vender algunas de sus propiedades y aportó 100,000\$ de su seguro de vida. Consiguió convencer a varios banqueros, que ignoraron las pesimistas previsiones de otros profesionales, para que invirtieran en el proyecto.

El coste inicial del proyecto fue estimado por la WED en unos 7,000,000\$, dinero que difícilmente se podía agrupar sobre todo cuando ya se había gastado casi todo lo invertido en el proyecto con anterioridad.

Walt encontró la solución en una vieja amiga, la televisión. El estudio ya había producido anteriormente animación para televisión con programas especiales de Navidad. La idea de una serie de emisión regular de Disney había interesado a varias cadenas de televisión por largo tiempo, pero Walt siempre la había rechazado creyendo que sería una pérdida de tiempo y recursos del estudio y que les distraería de su cometido principal: la realización de películas. Walt rechazó la propuesta de la televisión durante tiempo incluso creyendo que sería beneficioso para los estudios. Pero ante la situación que se encontraba con el proyecto de Disneyland Walt decidió aprovechar esa iniciativa para poder sacarlo adelante.

Una vez más Walt tuvo que recurrir a su hermano Roy en la búsqueda de financiación. Roy ya había aceptado, al menos, la viabilidad del proyecto. Se decidió que Roy fuera a Nueva York donde se reuniría con las principales compañías de televisión. Pero la preocupación de Roy vino a la hora de cómo exponer el proyecto a los inversores. La mayoría de las ideas y aspectos del mismo solo existían en la cabeza de Walt y su equipo. Hasta el momento solo se disponía de un mapa preliminar que resumía y agrupaba todas las ideas del proyecto. Roy creía que esto no era suficiente para persuadir a los inversores. Se necesitaba una representación visual que captara toda la magia del proyecto que Walt quería conseguir. Para ello se recurrió a Herb Ryman, un paisajista amigo de Walt y antiguo empleado del estudio.<sup>79</sup> Por un fin de semana completo durante septiembre

---

<sup>79</sup> <https://d23.com/this-day/walt-discusses-his-plans-for-disneyland-with-herb-ryman/> (fecha de consulta: 26-X-2018)

de 1953, con Walt a su lado, Herb Ryman trabajó en una vista aérea del Disneyland. Esta vista fue rápidamente copiada y colorada por Dick Irvine y Marvis Davis para que Roy pudiera llevarlas consigo a Nueva York.<sup>80</sup>



Fig. 31 Mapa creado por Herb Ryman para Disneyland

El plano mostraba los elementos principales que definirían el parque. El parque se configuraba a partir de una calle principal de la que partían diferentes “tierras” (lands), diferentes recreaciones. Por un lado, estaba *Fantasy Land* con un castillo de cuento de hadas en la que se encontrarían diversas atracciones y localizaciones ambientadas en las películas del estudio. *Frontier Land* recrearía el ambiente del lejano oeste americano que ya había estado presente en el proyecto del *Mickey Mouse Park*. *The World of Tomorrowland* sería una tierra en la que los visitantes se moverían a través de cintas transportadoras observando diferentes escenarios futuristas, científicos e industriales y terminando en una nave espacial que realizaría un viaje a la luna. También se concibieron otras tierras como *Holiday Land*, con atracciones estacionales, *Lilliputian Land*, una recreación en miniatura de un pueblo con habitantes mecánicos, *Recreation Land* y *True-Life Adventure Land*.

<sup>80</sup> HOLLISS, R. y SIBLEY, B., *The Disney Studio...*, op. cit., p. 66.

Además del mapa a todo color Roy llevó consigo un folleto publicitario que anunciaba: “Walt Disney en algún momento, en 1955, presentará al mundo, y a los niños de todas las edades, una nueva experiencia dentro del entretenimiento... DISNEYLAND”.<sup>81</sup> Seguido a ello se encontraba un primer intento de poner en palabras la filosofía de Walt: “La idea de Disneyland es simple. Será un lugar donde la gente pueda encontrar la felicidad y el conocimiento... Estará lleno de los logros, las alegrías y las esperanzas del mundo en el que vivimos. Y nos recordará y mostrará cómo hacer esos deseos parte de nuestras propias vidas.”<sup>82</sup>

Las respuestas en Nueva York fueron mixtas. Algunas cadenas retiraron sus propuestas directamente o pusieron muchas trabas al proyecto. Pero aún con todo hubo un interés considerable por parte de la National Broadcasting Company (NBC) y la American Broadcasting Company (ABC). En un inicio se llegó a un acuerdo con la NBC puesto que ya habían emitido anteriormente algunos de los especiales de Disney, pero en mitad de las negociaciones la compañía interrumpió su compromiso con el proyecto. Finalmente, Roy llegó a un acuerdo con Leonard Goldensen, presidente de la ABC.

La ABC era en aquel momento una compañía mucho más pequeña que la NBC y que Disney y el acuerdo suponía una oportunidad de ganar del prestigio de las series de Disney. Se pactó que la ABC recibiría una serie de una hora en exclusiva para su cadena y, además, se haría con el 35% del parque. Disney a cambio recibiría una inversión inicial de 500,000\$ y préstamos garantizados de más de 4,500,000\$.

De esta manera, el 12 de julio de 1954, comenzó la construcción de Disneyland. Ese mismo año, pero en octubre, comenzó a emitirse la serie de Disney para la ABC llamada *Disneyland*. Es curioso conocer que fue en esta serie donde los espectadores pudieron ver por primera vez una de las escenas de apertura más conocidas dentro de la cultura audiovisual de nuestra época: Campanilla volando sobre un castillo de cuento de hadas y llenando la pantalla de polvos mágicos.<sup>83</sup> Walt se implicó de tal manera en la producción para televisión que finalmente fueron numerosos los programas que el estudio realizó para ese formato. Tanto reportajes como documentales y series que podían ser de

---

<sup>81</sup> *Ibidem*.

<sup>82</sup> *Ibidem*.

<sup>83</sup> *Ibidem*, p. 68.

animación o no; e incluso mezclar imágenes reales con animación, ocuparon gran parte del tiempo de Walt durante la década de 1950 y los comienzos de los años 60.

Las obras comenzaron siguiendo uno de los principales pilares de Walt con respecto a Disneyland. Walt decía: “No quiero que la gente crea el mundo en el que viven mientras están en Disneyland, quiero que sientan que están en otro mundo”.<sup>84</sup> Por ello lo primero que se hizo fue remover una gran cantidad de tierra del lugar para crear un muro, terraplén o muralla alrededor del recinto. De esta manera Walt se aseguraba también de poder tener un mayor control sobre el entorno.

*“It is a controlled environment, with color coded buildings, scaled down vistas and perspectives, so that the visitor, the “guest”, sees only what the designer has planned him or her to see.”<sup>85</sup>*

La concepción original del proyecto volvió a cambiar. Dos de las áreas temáticas: *Hollyday Land* and *Lilliputian Land* se descartaron o reconfiguraron y Walt se había dado cuenta de que sus planes para *True Life Adventureland* no eran viables. *The Land of Tomorrowland* se renombró como *Tomorrowland*. Por más de once meses Walt y todo su equipo trabajaron sin descanso para poder terminar Disneyland. Más de 3,000 empleados trabajaron en las obras y numerosas empresas de diversas industrias ayudaron a la construcción de los diferentes elementos del parque.

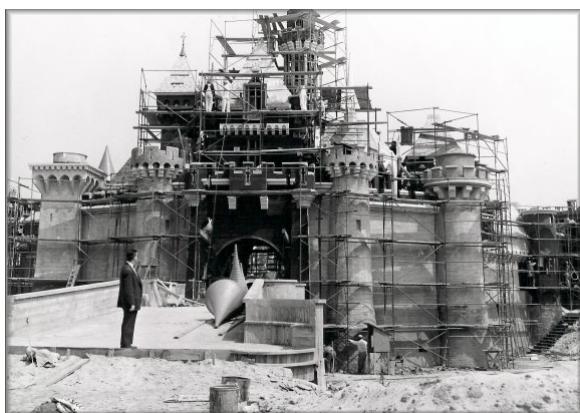


Fig. 32 Walt durante las obras de Disneyland



Fig. 33 Walt en la calle principal de Disneyland

<sup>84</sup> *Ibidem*, p. 66.

<sup>85</sup> ALLAN, R., *Walt Disney and Europe...*, op. cit., p. 226.

Todo estaba calculado en el parque de Walt. La escala era algo primordial para poder crear la ilusión de Disneyland. Todo seguía una escala concreta y gracias a ello se consiguió dar a los edificios esa característica apariencia de juguete, aunque eran totalmente funcionales. El nivel de los detalles del parque no se parecía a nada de lo que en el momento se podía encontrar en Estados Unidos. Todo este uso de esfuerzo y recursos en conseguir la perfección dentro de un ambiente totalmente controlado por los diseñadores hizo que el coste de producción aumentara. Nada se había construido antes como Disneyland y por ello también aparecían problemas nuevos a los que no se habían enfrentado con anterioridad.

*“The way u see it, my park will never be finished. It’s something I can keep on developing and adding to.”*<sup>86</sup>

Para comienzos de 1955 las obras llevaban un retraso considerable y se decidió dejar la parte de *Tomorrowland* para después de que el parque estuviera inaugurado. Walt pensó que el sentido de Disneyland solo estaría completo con todas sus áreas abiertas a la vez, por lo que se decidió retrasar la inauguración para el 17 de julio de ese mismo año. Conforme se acercaba la fecha de la apertura parecía estar cada vez más claro que el proyecto no estaría completamente terminado para la inauguración. El mismo día 16 de julio, con una inversión total de diecisiete millones de dólares, los pintores todavía estaban trabajando hasta la media noche. Para el día de la apertura faltaban numerosos detalles por terminar e incluso *Tomorrowland* se encontraba en gran parte incompleto. Walt ordenó esconder todas esas carencias con “globos y banderines”.

Desde el comienzo del día 17 de julio la autopista de Santa Ana estuvo bloqueada con un atasco de unos 11 kilómetros y todas las carreteras y accesos en un radio de 16 kilómetros al parque presentaban un aspecto similar. La entrada para el día de la inauguración fue por invitación. Se repartieron más de 22,000 entradas entre personalidades locales, la prensa y los empleados de la WED y los estudios. Pero lo que no se sabía era que cientos y cientos de entradas falsificadas habían sido repartidas. Por ello, para el medio día, ya habían pasado la entrada del parque más de 30,000 personas.

---

<sup>86</sup> HOLLISS, R. y SIBLEY, B., *The Disney Studio...*, op. cit., p. 69.

Este fue el comienzo de lo que el propio Walt Disney renombraría más tarde como el “*Black Sunday*”.<sup>87</sup>

El día de la inauguración del parque fue un desastre y un éxito a la vez. Numerosas cosas no salieron como debían y la masiva afluencia de público hizo que todo fuera peor. La respuesta de la prensa a día siguiente fue variada. Numerosos medios vieron el potencial de la idea de Walt y pasaron un poco por alto los problemas del día de apertura, otros fueron más duros y relataron todos y cada uno de los problemas del parque a sus lectores. Pero en general Disneyland recibió críticas positivas y se dio un voto de confianza a Walt para corregir los problemas de ese mismo día. De hecho, por dos semanas seguidas, Walt pasó 24 horas en el parque supervisando los cambios y correcciones.

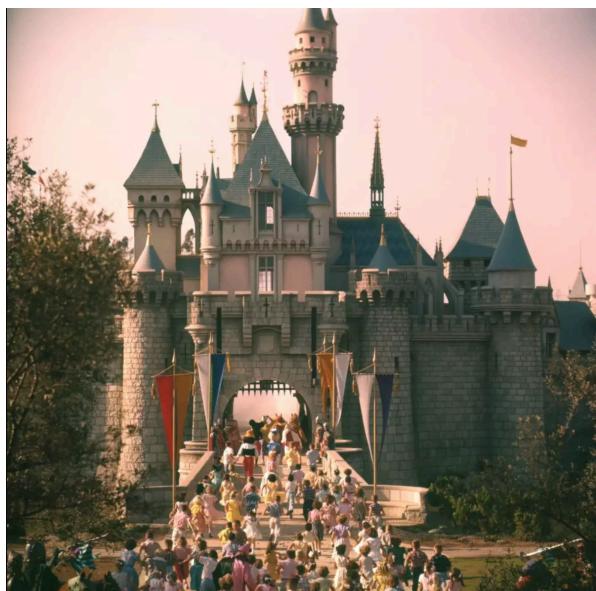


Fig. 34 Día de la inauguración de Disneyland



Fig. 35 Walt el día de la inauguración

En septiembre de 1955, solo siete semanas después de la inauguración, Disneyland recibió su visitante número un millón. Disneyland fue todo un éxito, haciendo que ese mismo año los ingresos del estudio superasen con creces los de años anteriores y marcando un record dentro de los registros de la compañía. El parque continuó creciendo y desarrollándose. Comenzando en 1956 cuando se añadieron dos nuevas zonas temáticas: *Storybook Land* y *Tom Sawyer Island*, proyectos desarrollados personalmente por Walt. En 1959 se llevó a cabo la primera gran expansión del parque con una inversión

<sup>87</sup> *Ibidem*, p. 70.

de 7,3 millones de dólares. Numerosas celebridades y personalidades de todo el mundo visitaron el parque en los años siguientes y el parque fue el epicentro de nuevas ideas dentro del universo Disney como por ejemplo el *Mickey Mouse Club*.

Hasta su muerte en 1966 Walt siguió ligado al parque, diseñando nuevas atracciones y experiencias. Hoy en día Disneyland sigue en funcionamiento manteniendo el espíritu de Walt y proporcionando una experiencia única que ha sido imitada por el resto de compañías y parques temáticos debido a su gran éxito. La experiencia de Disneyland se ha exportado a numerosos lugares y hoy en día existen parques en París, Tokyo, Hong Kong, Shanghái y Orlando. La compañía sigue explotando la idea de Walt con, actualmente, más de 14 parques en todo el mundo. Disneyland (oficialmente conocido como Disneyland Park) en Anaheim siempre quedará como reflejo de lo que en su día fue la idea de un visionario y terminó revolucionando una parte de la industria del entretenimiento.

## ANEXO VI

### FORTUNA CRÍTICA DE LA PELÍCULA E INFLUENCIAS POSTERIORES

Conforme pasaba el tiempo la ambición de conseguir un producto de una belleza sin igual con esta película hacía que también se alcanzara un presupuesto sin igual. Hacia 1957 se aceleró el proceso de producción. Roy Disney alentó a Walt a terminar la película cuanto antes debido a lo que estaba costando.<sup>88</sup>

Tras más de nueve años desde la primera idea, en torno a un millón de dibujos y un presupuesto record de seis millones de dólares<sup>89</sup> la película se estrenó el 29 de enero de 1959. La película se estrenó acompañada de un moderno sistema de sonido estereofónico de seis canales en más de 45 locales seleccionados.<sup>90</sup>

La película fue un fracaso tanto económico como de crítica en su estreno. A los costes de producción se le sumó otro millón de dólares más de distribución y promoción.<sup>91</sup>

---

<sup>88</sup> SOLOMON, C., “Walt’s moving tapestry...”, *op. cit.*, p. 510.

<sup>89</sup> <https://d23.com/sleeping-beauty-55th-anniversary/> (fecha de consulta: 26-X-2018)

<sup>90</sup> HOLLISS, R. y SIBLEY, B., *The Disney Studio...*, *op. cit.*, p 74.

<sup>91</sup> SOLOMON, C., *Once Upon a Dream...*, *op. cit.*, p.98.

*La Bella Durmiente* consiguió recuperar los costes de producción<sup>92</sup> pero, aún con todo, los estudios perdieron dinero durante ese año por primera vez en más de casi una década de continuos beneficios.<sup>93</sup>



Fig. 36 El teatro Wilshire en Los Ángeles el día del estreno de *La Bella Durmiente*

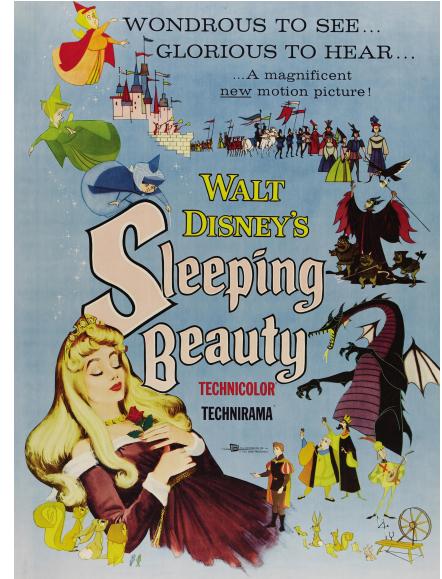


Fig. 37 Cartel original de la película

La crítica apreció el trabajo de diseño en la película y alabaron otras partes como el trabajo de Mary Costa y su voz o a las tres hadas madrinas<sup>94</sup>, pero en general las críticas no fueron buenas. La mayoría de las quejas venían por el aspecto narrativo de la película, la historia era demasiado similar a la de *Blancanieves*. El público a su vez respondió con menor entusiasmo a la película del que se había esperado.

Por todo esto la película fue considerada como el mayor fracaso de los estudios en mucho tiempo. Con ello se puso fin a una etapa dentro de los estudios y muchos críticos calificaron a *La Bella Durmiente* como “su última obra maestra”<sup>95</sup> en relación a la manera en cómo había sido realizada, utilizando una dedicación y una técnica que ya no se volverá a ver en Disney.

<sup>92</sup> SOLOMON, C., “La Bella Durmiente...”, *op. Cit.*, p. 511.

<sup>93</sup> HOLLISS, R. y SIBLEY, B., *The Disney Studio...*, *op. cit.*, p 74.

<sup>94</sup> SOLOMON, C., *Once Upon a Dream...*, *op. cit.*, p.97.

<sup>95</sup> HOLLISS, R. y SIBLEY, B., *The Disney Studio...*, *op. cit.*, p 74.

*La Bella Durmiente* fue comparada por su gran opulencia visual con *Fantasia* (1940). Las dos películas fueron grandes proyectos dentro del estudio que consumieron una cantidad ingente de recursos y terminaron por ser fracasos económicos. Pero ambos largometrajes tenían en común una cosa: la experimentación artística y visual dentro de la animación. Finalmente, los dos títulos encontraron su público y con el tiempo han sido considerados grandes clásicos de Disney y de la historia del cine.

La película fue reestrenada en varias ocasiones a lo largo de los años 70 y 80 cuando ya había encontrado dicho público. Es en este momento cuando la película comenzó a dar beneficios a los estudios y se recuperó, y con creces, todo lo invertido y más. En 1986 y 1997 la película fue lanzada a la venta en vídeo VHS para consumo casero lo que ayudo todavía más a aumentar su consideración y popularidad.<sup>96</sup>

Hoy en día *La Bella Durmiente* es considerada como una obra maestra de la animación y es entendida como el producto final de una larga época de estudio, aprendizaje, experimentación y refinamiento de la animación dentro de los estudios Disney.<sup>97</sup>

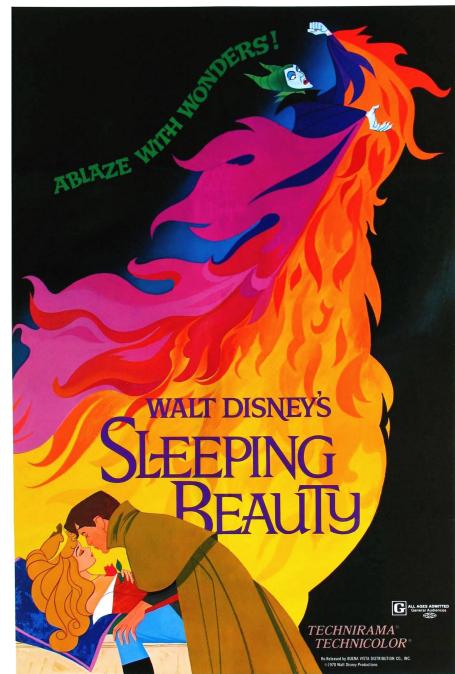


Fig. 38 Cartel del reestreno de 1970

La película ha conseguido mantener su popularidad entre las generaciones más jóvenes gracias a que a finales de los años 90 la princesa Aurora fue incluida en la *Disney Princess Franchise* creada por Disney y dedicada a producir *merchandising* con la temática de las princesas de las películas Disney.<sup>98</sup> Gracias a ello Aurora es reconocida en la actualidad como una de las princesas más queridas dentro del canon clásico de princesas Disney.

En 2003 la película fue restaurada y lanzada a la venta en una edición especial de dos DVD's con un gran número de material extra, incluyendo el documental de *¿Cómo*

<sup>96</sup> <https://d23.com/a-to-z/sleeping-beauty-film/> (fecha de consulta: 1-XI-2018).

<sup>97</sup> SOLOMON, C., *Once Upon a Dream...*, *op. cit.*, p.104.

<sup>98</sup> *Ibidem*, p. 98.

se hizo *La Bella Durmiente*? que había sido rodado para la versión VHS de 1997. En 2008 se lanzó una versión denominada *Platinum* en la que por primera vez la película fue distribuida en formato Blu-ray y en 2014 la película fue lanzada bajo la serie *Diamond Edition* de Disney reconociendo así la importancia del largometraje dentro de la compañía.

Por último, existe un elemento clave que ha ayudado a la película a permanecer dentro del imaginario popular de nuestra sociedad por todas estas décadas: el castillo de Disneyland. Como hemos visto anteriormente Walt estaba metido de lleno en el proyecto de Disneyland mientras *La Bella Durmiente* estaba en fase de producción. En un principio Walt concibió un castillo dentro de su parque, pero iba a ser el que aparece en la película de *Blancanieves*. Pero, aunque *Disneyland* abrió sus puertas en 1955 (cuatro años antes del estreno de la película) Walt ya bautizó a la estructura que se situaba en la entrada del parque como el castillo de La Bella Durmiente. Walt vio una oportunidad para promocionar su nueva película. A la hora del estreno de la película el castillo fue decorado y ambientado en el mundo de La Bella Durmiente y se creó una atracción temática que consistía en un pequeño recorrido por el interior de la estructura y los sets que recreaban la película. Esta atracción se amplió y modernizó durante los siguientes años. Finalmente, el interior del castillo fue cerrado tras los atentados del once de septiembre de 2001. En 2008 se llevó a cabo un proyecto de recreación de la atracción original a la que se le añadió además una nueva parte con la lucha del dragón y el príncipe.<sup>99</sup>

En 2014 se estrenó la película *Maléfica* que desarrollaba una nueva narrativa basándose en elementos de la película original de Disney. Esta película se sitúa dentro de

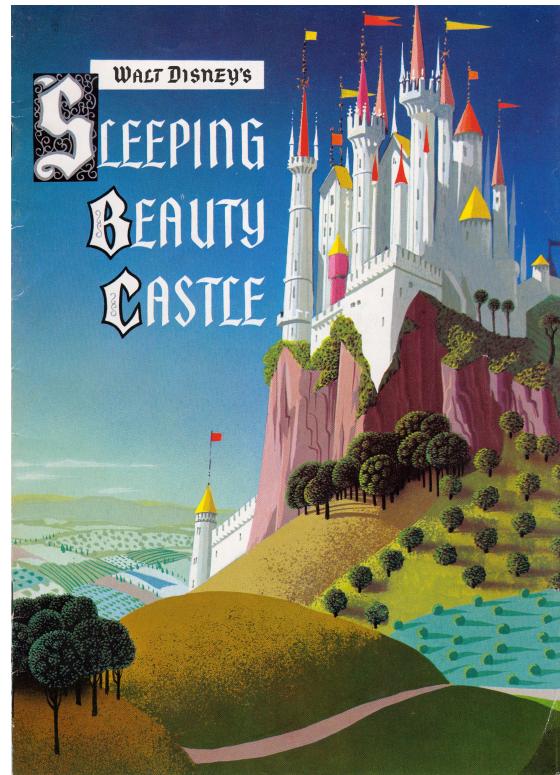


Fig. 39 Portada del folleto de la atracción de *La Bella Durmiente* en Disneyland (1957)

<sup>99</sup> *Ibidem*, pp. 106-107.

la tendencia que han tomado los estudios Disney con respecto a la realización de nuevas versiones de “carne y hueso” de sus clásicos de animación.

## ANEXO VII

### CITAS

- CITA 1

**“Music has always had a prominent part in all our products, from the early cartoon days. So much so, in fact, that I cannot think of pictorial story without thinking about the complementary music, which will fulfill it. Often the musical theme comes first, suggesting a way of treatment. This was the case with the Tchaikovsky music for *Sleeping Beauty*, which finally formulated our presentation of the classic”.**<sup>100</sup>

“La música siempre ha tenido un papel importante dentro de nuestras producciones, desde los primeros días de los dibujos., tanta importancia que, de hecho, no puedo pensar en una historia de dibujos sin pensar a su vez en la música que le acompañará, la que la completará. A menudo el tema musical llega primero, sugiriendo una forma de tratarla. Este es el caso con la música de Tchaikovsky para *La Bella Durmiente*, que terminó por definir nuestra representación del clásico.”

- CITA 2

**“Walt was very difficult then, he wanted to spend his time on Disneyland. By the time he got to [story] meetings on *Sleeping Beauty*, he’d be in a hell of a hurry.”**<sup>101</sup>

“Walt estaba muy difícil entonces. Quería dedicar su tiempo a Disneyland. Cuando llegaba a nuestras reuniones de guionistas de *La Bella Durmiente*, siempre iba con prisas.”

- CITA 3

**“By the time we got to *Leady and the Tramp* (1955), you had to ask him to come in to meetings. Before the war, he was always rummaging in every room, looking to see what people had done. But he had so many things going then; there**

---

<sup>100</sup> MERLOCK JACKSON, K., *Walt Disney...*, *op. cit.*, p.70.

<sup>101</sup> SOLOMON, C., “Walt’s moving tapestry...”, *op. Cit.*, p. 506.

**were only so many that even he could handle. I think he had really kind of spent himself on wanted to do on animation.”<sup>102</sup>**

“Cuando llegamos a *La Dama y el Vagabundo* (1955), tenían que pedirle que viniese a las reuniones. Antes de la guerra, se pasaba por todas las salas para ver qué había hecho la gente. Pero entonces tenía tantas cosas en marcha que ni siquiera él podía gestionarlas todas. Creo que ya había agotado todo lo que quería hacer en animación.”

- CITA 4

**“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.”<sup>103</sup>**

“Uno de los problemas con los que nos encontramos cuando comenzamos *Blancanieves* fue cómo animar a la chica. Era la primera vez que animábamos una figura humana realista, y fue algo duro... Todo el mundo sabe cómo posan, se desenvuelven y mueven sus manos las personas. Si no podíamos plasmar ese movimiento no seríamos capaces de tener una imagen convincente.”

- CITA 5

**“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.”<sup>104</sup>**

“Así que intentamos grabar imágenes de actores reales haciendo lo que luego harían las figuras animadas. El animador podía entonces estudiar esas imágenes y basarse

---

<sup>102</sup> *Ibidem*, p. 507.

<sup>103</sup> SOLOMON, C., *Once Upon a Dream...*, *op. cit.*, p.43.

<sup>104</sup> SOLOMON, C., “Walt’s moving tapestry...”, *op. Cit.*, p. 505.

en ellas para sus dibujos (...). Lo importante es usar las imágenes reales como una guía, no como una muleta, del mismo modo que un artista usa a un modelo de carne y hueso. Cuando empezamos con este sistema, algunos animadores intentaban copiar exactamente la imagen real, pero su trabajo quedaba constreñido y forzado. Y es que los humanos no pueden moverse con tanta libertad, elegancia y gracia como podemos hacer que se muevan las figuras animadas. Nuestro trabajo no consiste en recrear la acción humana. Podemos hacerlo mejor, mucho mejor.”

- CITA 6

**“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.”<sup>105</sup>**

“Puedes hacer las cosas de la manera difícil, empezando por garabatear, animando desde tu cabeza y terminando con un primer boceto algo áspero. Las imágenes reales te ofrecen ese primer boceto. También establecen una unidad al personaje a lo largo de la película ya que generalmente una persona no anima a un personaje entero. Filmando esas imágenes obtienes una clave para esa unidad. Si las usas debidamente y todas las personas que te siguen aprenden a cómo usarlas, obtendrás personajes muy consistentes”.

- CITA 7

**“For years and years I have been hiring artist like Mary Blair to design the styling of a feature, and by the time the picture is finished, there is hardly a trace of the original styling left. This time Eyvind Earle is styling *Sleeping Beauty* and that’s the way it’s going to be!”<sup>106</sup>**

“Durante muchos años he contratado a artistas como Mary Blair para diseñar el estilo de una película y, cuando la película estaba acabada, apenas quedaba rastro del estilo original. Ahora Eyvind Earle está diseñando el estilo de *La Bella Durmiente* ¡y así es como va a ser!“.

---

<sup>105</sup> SOLOMON, C., *Once Upon a Dream...*, op. cit., p.450.

<sup>106</sup> *Ibidem*, p.43.

- CITA 8

**“I felt totally free to put my own style into the paintings... Once Walt had liked what I did, he never told me what to do.”**<sup>107</sup>

“Me sentía con total libertad para plasmar mi propio estilo en los dibujos .... Una vez que Walt vio que le gustaba lo que hacía nunca me dijo que debía hacer.”

- CITA 9

**“I was strongly influenced by [Alberch] Dürer, [Pieter] Breughel [the Elder], [Jan] van Eyck, the *Très Riches Heures de Jean, Duc de Berry*, and other French manuscripts and tapestries. The backgrounds are rendered in perfect focus, unlike the ones in previous animated films, or a photograph. I chose to emulate the style of van Eyck, in which an element in the foreground and a tree ten miles in the background are rendered with the same crispness.”**<sup>108</sup>

“Estaba fuertemente influenciado por Durero, Brueghel, van Eyck, *Las muy ricas horas del duque de Berry* y otros manuscritos franceses además de los tapices. Los fondos están perfectamente enfocados al contrario de lo que ocurría en la animación previamente o en la fotografía. Elegí emular el estilo de van Eyck en el que un elemento en primer plano y un árbol diez millas al fondo aparecen con la misma claridad.”

- CITA 10

**“The design of *Sleeping Beauty* was inherently two-dimensional and was Split apart in layers for the multiplaner camera. From the Disney artists who were my teachers, I heard stories of how difficult it was to animate those characters because of their strong two-dimensional design. It’s hard to get the fluidity and the squash and stretch into them. It showed how masterful the animators were, taking these two-dimensional drawings and moving them through space to give a three-dimensional feel.”**<sup>109</sup>

“El diseño de *La Bella Durmiente*, intrínsecamente bidimensional, se dividía en capas para la cámara multiplano. Los artistas de Disney que fueron mis maestros me explicaron lo difícil que era animar aquellos personajes a causa de su marcado diseño

---

<sup>107</sup> SOLOMON, C., “Walt’s moving tapestry...”, *op. Cit.*, p. 523.

<sup>108</sup> SOLOMON, C., *Once Upon a Dream...*, *op. cit.*, p.30.

<sup>109</sup> SOLOMON, C., “Walt’s moving tapestry...”, *op. Cit.*, p. 507.

bidimensional. Resulta complicado dotarlos de fluidez y elasticidad. Esto demuestra el dominio de aquellos animadores que supieron mover esos dibujos bidimensionales en el espacio para crear una sensación tridimensional.”

- CITA 11

**“Probably our most exasperating and elusive characters were the three Good Fairies in *Sleeping Beauty*, who were committed to doing only good; they had no apparent weaknesses or foibles at all to exploit.”**<sup>110</sup>

“Probablemente nuestros personajes más exasperantes y elusivos fueron las tres buenas hadas de *La Bella Durmiente*, quienes estaban convencidas en hacer solo el bien; no tenían debilidades aparentes que pudiéramos explotar”.

- CITA 12

**“*Sleeping Beauty*, Walt Disney’s third feature-length adaptation of a classic fairy tale, is the most polished and beautiful of the three. *Snow White* showcased the ingenuous charm of the animators exploring a new medium; *Cinderella* reflected the artistis’ greater maturity and assurance thirteen years later. But nothing before or since has matched the sheer visual opulence of *Sleeping Beauty*.”**<sup>111</sup>

“*La Bella Durmiente*, el tercer largometraje de Disney en adaptar un cuento clásico de hadas, es el más pulido y hermoso de los tres. *Blancanieves* mostró el encanto ingenuo de los animadores explorando un nuevo medio; *Cenicienta* reflejó la gran madurez artística de los animadores y su garantía trece años después. Pero nada antes o desde *La Bella Durmiente* a igualado a la absoluta opulencia visual de la película”.

## ANEXO VIII

### FICHA TÉCNICA DE LA PELÍCULA

PRINCESS AURORA/BRIAR	Rose Mary Costa
PRINCE PHILLIP	Bill Shirley
MALEFICENT	Eleanor Audley
FLORA	Verna Felton
FAUNA	Barbara Jo Allen

<sup>110</sup> THOMAS, F. y JOHNSTON, O., *Disney animation...*, op. cit., p. 401.

<sup>111</sup> SOLOMON, C., *Once Upon a Dream...*, op. cit., p.27.

<b>MERRYWEATHER</b>	Barbara Luddy
<b>KING STEFAN</b>	Taylor Holmes
<b>KING HUBERT</b>	Bill Thompson
<b>MALEFICENT'S GOONS</b>	Bob Amsberry, Candy Candido, Pinto Colving y Dallas McKennon
<b>NARRATOR</b>	Marvin Miller
<b>PRODUCTION SUPERVISOR</b>	Ken Peterson
<b>SUPERVISING DIRECTOR</b>	Clyde Geronimi
<b>SEQUENCE DIRECTORS</b>	Eric Larson, Wolfgang Reitherman y Les Clark
<b>DIRECTING ANIMATORS</b>	Milt Kahl, Frank Thomas, Marc Davis, Ollie Johnston y John Lounsbery
<b>STORY ADAPTATION</b>	Erdman Penner from the Charles Perrault version of the Story
<b>ADDITIONAL STORY</b>	Joe Rinaldi, Winston Hibler, Bill Peet, Ted Sears, Ralph Wright y Milt Banta
<b>PRODUCTION DESIGN</b>	Don DaGradi y Ken Anderson
<b>BACKGROUNDS</b>	Frank Armitage, Thelma Witmer, Al Dempster, Walt Peregoy, Bill Layne, Ralph Hulett, Dick Anthony, Fil Mottola, Richard H. Thomas y Anthony Rizzo
<b>LAYOUT</b>	McLaren Stewart, Tom Codrick, Don Griffith, Erni Nordli, Basil Davidovich, Victor Haboush, Joe Hale, Homer Jonas, Jack Huber y Ray Aragon.
<b>COLOR STYLING</b>	Eyvind Earle
<b>CHARACTER STYLING</b>	Tom Oreb
<b>CHARACTER ANIMATION</b>	Hal King, Hal Ambro, Don Lusk, Blaine Gibson, John Sibley, Bob Carlson, Ken Hultgren, Harvey Toombs, Fred Kopietz, George Nicholas, Bob Youngquist, Eric Cleworth, Henry Tanous, John Kennedy y Ken O'Brien
<b>EFFECTS ANIMATION</b>	Dan MacManus, Joshua Meador, Jack Boyd y Jack Buckley
<b>MUSIC ADAPTATION</b>	George Bruns, adapted from Tchaikovsky's "Sleeping Beauty Ballet"
<b>SONGS</b>	George Bruns, Erdman Penner, Tom Adair, Sammy Fain, Winston Hibler, Jack Lawrence y Ted Sears
<b>CHORAL ARRANGEMENTS</b>	John Rarig
<b>FILM EDITORS</b>	Roy M. Brewer Jr. y Donald Halliday
<b>SOUND SUPERVISOR</b>	Robert O. Cook
<b>MUSIC EDITOR</b>	Evelyn Kennedy
<b>SPECIAL PROCESSES</b>	Ub Iwerks y Eustace Lycett

## ANEXO IX

### LISTA DE FIGURAS

**Fig. 1:** Logotipo de la United Productions of America, obtenido de: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:UPA\\_logo.png](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:UPA_logo.png) (Fecha de consulta: 8-XI-2018)

**Fig. 2:** Fundadores de la United Productions of America Zachary Schwartz, David Hilberman, y Stephen Bosustow (de izquierda a derecha), hablando sobre el storyboard de *Sparks and Chips Get the Blitz* (1943). Obtenido de: <https://www.awn.com/animationworld/book-review-when-magoo-flew-rise-and-fall-animation-studio-upa> (Fecha de consulta: 8-XI-2018)

**Fig. 3:** Fotograma de *Gerald McBoing-Boing*, personaje de animación de la UPA que ganó en 1950 el oscar a mejor corto animado. Obtenido de: <https://i.pinimg.com/originals/2f/5d/2e/2f5d2e7c0050ec9a58c52eb83e2eeb36.jpg> (Fecha de consulta: 8-XI-2018)

**Fig. 4:** Fotograma de *Toot, Whistle, Plunk and Boom*, corto de animación de Disney que sigue el estilo impuesto por la UPA en los años 50 y que ganó un Oscar en 1954. Obtenido de: <http://andreasdeja.blogspot.com/2014/10/toot-whistle-plunk-and-boom.html> (Fecha de consulta: 8-XI-2018)

**Fig. 5:** Erdman Penner (de pie) explicando un storyboard a Walt (derecha) mientras Joe Rinaldi (centro) enciende el disco de acetato. Fotografía por Gene Lester en 1956. Obtenido de: Solomon, C., “Walt’s moving tapestry..., op. cit., p. 524.

**Fig. 6:** Fotograma de *La Bella Durmiente* (1959) de Disney. Minuto 01:50.

**Fig. 7:** Fotograma de *La Bella Durmiente* (1959) de Disney. Minuto 00:16.

**Fig. 8:** Escena con Eleanor Audley en el rodaje de las imágenes de referencia para la animación en *La Bella Durmiente* (1959). Obtenido de: [http://disney.wikia.com/wiki/File:Eleanor\\_Audley\\_Maleficent\\_3.png](http://disney.wikia.com/wiki/File:Eleanor_Audley_Maleficent_3.png) (Fecha de consulta: 8-XI-2018)

**Fig. 9:** Fotograma de *La Bella Durmiente* (1959) de Disney, Minuto 57:36.

**Fig. 10:** Fotografía de Walt Disney (centro) con Eyvind Earle (derecha). Obtenida de: [https://www.cartoonbrew.com/wpcontent/uploads/2016/09/disneyclassicpic\\_c.jpg](https://www.cartoonbrew.com/wpcontent/uploads/2016/09/disneyclassicpic_c.jpg) (Fecha de consulta: 8-XI-2018)

**Fig. 11:** Tapiz *El unicornio es encontrado* de la serie conocida como *La caza del unicornio*. Obtenida de: <https://images.metmuseum.org/CRDImages/cl/original/DP118983.jpg> (Fecha de consulta: 8-XI-2018)

**Fig. 12:** Tapiz *El unicornio atrapado* de la serie conocida como *La caza del unicornio*. Obtenida de: <https://images.metmuseum.org/CRDIImages/cl/original/DP118991.jpg> (Fecha de consulta: 8-XI-2018)

**Fig. 13:** Boceto de Mary Blair para la película *La Bella Durmiente* (1959). Obtenido de: Solomon, C., “Walt’s moving tapestry..., op. cit., p. 516.

**Fig. 14 y Fig. 15:** Páginas de los meses de septiembre y mayo respectivamente del libro *Las muy ricas horas del duque de Berry*. Obtenidas de: [https://commons.wikimedia.org/wiki/Très\\_Riches\\_Heures\\_du\\_Duc\\_de\\_Berry](https://commons.wikimedia.org/wiki/Très_Riches_Heures_du_Duc_de_Berry) (Fecha de consulta: 8-XI-2018)

**Fig. 16:** Fotograma de *La Bella Durmiente* (1959) de Disney. Minuto 03:34.

**Fig. 17:** Imagen de comparación entre el estilo de animación usado en las ardillas de *La Bella Durmiente* (1959) (izquierda) y en *Blancanieves y los siete enanitos* (1937) (derecha). Obtenido de: <https://laurenmacsweencdc.files.wordpress.com/2013/12/squirrelcomparison.jpg> (Fecha de consulta: 8-XI-2018)

**Fig. 18:** Lámina de guía para el dibujo del personaje de Aurora. Obtenido de: SOLOMON, C., *Once Upon a Dream. From Perrault’s Sleeping Beauty to Disney’s Maleficent*, Nueva York y Los Ángeles, Disney Editions, 2014, p. 55.

**Fig. 19:** Boceto de Ollie Johnston para las tres hadas madrinas. Obtenido de: <https://animationresources.org/inbetweens-andreas-deja-on-ollie-johnstons-three-fairies/> (Fecha de consulta: 8-XI-2018)

**Fig. 20:** Diseño preliminar para Maléfica por Marc Davis. Obtenido de: <https://www.waltdisney.org/blog/marc-davis-style-compromise-sleeping-beauty> (Fecha de consulta: 8-XI-2018)

**Fig. 21:** Secuencia de la transformación de Maléfica en el dragón obtenida de diferentes fotogramas de *La Bella Durmiente* (1959). Minutos 1:09:05 – 1:09:12.

**Fig. 22:** Escena del beso de amor verdadera con el que despierta la princesa Aurora. Obtenido de: 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, espec. p. 500.

**Fig. 23:** Cuadro *The Rose Bower* del conjunto *The Legend of Briar Rose* (1885 – 1890) por Edward Burne-Jones. Obtenido de: <https://www.wikiart.org/en/edward-burne-jones/the-sleeping-beauty-1890#!#supersized-artistPaintings-205541> (Fecha de consulta: 8-XI-2018)

**Fig. 24 y Fig. 25:** Ilustración de Gustave Dore para la versión de la obra *Los cuentos de Mama Ganso* de Charles Perrault de 1867. Obtenido de: <https://archive.org/details/fairyrealm00hoodrich/page/n43> (Fecha de consulta: 8-XI-2018)

**Fig. 26:** Imagen de las protestas de los trabajadores durante la huelga de 1941. Obtenido de: <https://reedart.wordpress.com/2016/05/29/the-75th-anniversary-of-the-1941-disney-strike/> (Fecha de consulta: 8-XI-2018)

**Fig. 27:** Fotograma de la serie de animación para televisión de *Mr. Magoo* emitida entre 1949 y 1961 y producida por la UPA. Obtenido de: <http://digitalangeldonnadj.com/blog/wpcontent/uploads/2010/08/MrMagooMailbox.png> (Fecha de consulta: 8-XI-2018)

**Fig. 28:** Fotograma del corto de animación *Gerald McBoing-Boing* producido por la UPA en 1951. Obtenido de: [http://www.icollector.com/Original-production-cels-of-Gerald-McBoing-Boing\\_i11537943](http://www.icollector.com/Original-production-cels-of-Gerald-McBoing-Boing_i11537943) (Fecha de consulta: 8-XI-2018)

**Fig. 29:** Mapa del proyecto para el parque en los estudios Brubank de Disney. Obtenido de: <https://d23.com/mickey-mouse-park-art-burbank-theme-park-disneyland/> (Fecha de consulta: 8-XI-2018)

**Fig. 30:** Walt Disney montado en su propia locomotora situada en el jardín de su casa, la *Lilly Belle*. Obtenido de: <http://disneyexaminer.com/2015/09/10/take-a-closer-look-at-the-hollywood-homes-of-walt-disney/> (Fecha de consulta: 8-XI-2018)

**Fig. 31:** Mapa realizado por Herb Ryman del Proyecto de Disneyland para que Roy Disney pudiera enseñarlo en su visita a Nueva York a las cadenas de televisión. Obtenido de: <http://sellingtouristinfosite.blogspot.com/2012/09/herb-ryman-disneyland-map-artwork.html> (Fecha de consulta: 8-XI-2018)

**Fig. 32 y Fig. 33:** Walt Disney durante la construcción de Disneyland. Obtenido de: <https://data.whicdn.com/images/18805201/original.jpg> (Fecha de consulta: 8-XI-2018)

**Fig. 34 y Fig. 35:** Imágenes de la entrada al parque y de Walt Disney durante el día de la inauguración de Disneyland. Obtenidas de: <https://www.history.com/news/disneylands-disastrous-opening-day-60-years-ago> (Fecha de consulta: 8-XI-2018)

**Fig. 36:** El teatro Wilshire en Los Ángeles el día del estreno de *La Bella Durmiente* (1959). Obtenido de: SOLOMON, C., *Once Upon a Dream...*, *op. cit.*, p. 97.

**Fig. 37 y Fig. 38:** Carteles del estreno en 1959 y el reestreno en 1970 de *La Bella Durmiente* de Disney. Obtenidos de: <http://cartelesmix.es/cartelesdecine/?p=13154> (Fecha de consulta: 8-XI-2018)

**Fig. 39:** Portada del folleto oficial de la tracción de 1957 en Disneyland con la temática del castillo de *La Bella Durmiente* (1959). Obtenido de: <https://www.pinterest.ca/pin/72057662765953361/?lp=true> (Fecha de consulta: 8-XI-2018)