

EXPOSICIÓN

**EL DIBUJO
ANIMADO
AMERICANO**
UN ARTE DEL SIGLO XX
COLECCIÓN LUCIANO BERRIATÚA

1929-1969

Sala Municipal de Exposiciones del Museo de Pasión
C/ Pasión, s/n. Valladolid

1970-2000

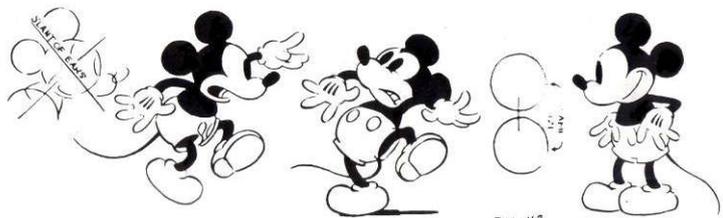
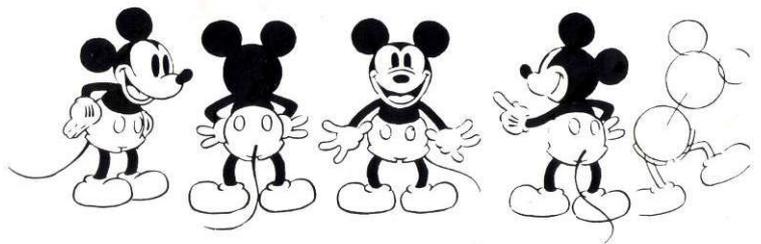
Sala Municipal de Exposiciones de la iglesia de las Francesas
C/ Santiago, s/n. Valladolid

Del 17 de julio al 31 de agosto de 2014

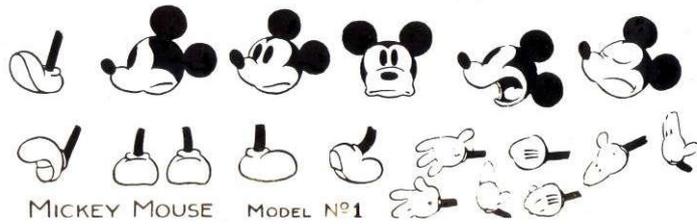


Ayuntamiento de
Valladolid

Fundación Municipal de Cultura



771-49



MICKEY MOUSE MODEL N°1

EXPOSICIÓN: **EL DIBUJO ANIMADO AMERICANO
UN ARTE DEL SIGLO XX
COLECCIÓN LUCIANO BERRIATÚA**

INAUGURACIÓN: 17 DE JULIO DE 2014

LUGAR: SALA MUNICIPAL DE EXPOSICIONES DEL MUSEO DE PASIÓN
C/ PASIÓN, S/N
VALLADOLID

FECHAS: DEL 17 DE JULIO AL 31 DE AGOSTO DE 2014

HORARIO: DE MARTES A SÁBADOS, DE 12,00 A 14,00 HORAS Y
DE 18,30 A 21,30 HORAS.
DOMINGOS, DE 12,00 A 14,00 HORAS.
LUNES Y FESTIVOS, CERRADO

INFORMACIÓN: MUSEOS Y EXPOSICIONES
FUNDACIÓN MUNICIPAL DE CULTURA
AYUNTAMIENTO DE VALLADOLID
TFNO.- 983-426246
FAX.- 983-426254
WWW.FMCVA.ORG
CORREO ELECTRÓNICO: EXPOSICIONES@FMCVA.ORG

EXPOSICIÓN

COMISARIO EXPOSICIÓN	LUCIANO BERRIATÚA
COORDINACIÓN DE LA EXPOSICIÓN EN LA SALA MUNICIPAL DE EXPOSICIONES DEL MUSEO DE PASIÓN	JUAN GONZÁLEZ-POSADA M.
MONTAJE	FELTRERO
PROGRAMAS EDUCATIVOS Y VISITAS GUIADAS	EVENTO

La exposición **“EL DIBUJO ANIMADO AMERICANO. UN ARTE DEL SIGLO XX”** muestra una gran colección de dibujos originales de los artistas que han diseñado y animado las más importantes producciones de dibujos animados realizadas en EEUU durante el pasado siglo.

Se presentan obras de artistas de todos los grandes estudios desde Walt Disney, Fleischer y Paramount, Hanna-Barbera y MGM, Warner, Columbia y Upa, Walter Lantz y Universal, o independientes como Bill Plympton, Ublwerks, Tex Avery, Chuck Jones o Ralph Bakshi.

Un recorrido que va de Mickey a Bob Esponja o Las Supernenas pasando por Bugs Bunny, Tom y Jerry, Los Picapiedra o Los Simpson y por supuesto por los clásicos del cine de animación de largometraje.

Una muestra de más de 400 dibujos de animación, diseños de personajes, fondos, acetatos y carteles que pone de manifiesto la gran variedad y calidad de los artistas plásticos que crearon el cine de animación de los estudios americanos a lo largo del siglo XX.

Estas obras proceden de la colección del historiador Luciano Berriatúa y forman parte de un fondo reunido con la intención de crear un museo y centro de estudios sobre la obra de los artistas de la animación de todo el mundo.





**LOS ARTISTAS DE DISNEY
EN LOS MUSEOS DEL SIGLO XXI**

En 1958 Walt Disney estaba persuadido de que había llegado al culmen de su carrera artística con su superproducción en 70 mm Technirama *La bella durmiente (Sleeping Beauty)*. Era la obra de su vida, su obra maestra y sin duda una auténtica obra de Arte, así, con mayúsculas. Y preparó algo más que un simple lanzamiento publicitario: una gran exposición itinerante para exhibir por galerías y museos la evolución del Arte de la Animación que habría llegado a la madurez con su nueva película.

La exposición "The Art of Animation", en su presentación en The American Federations of Arts de New York City, se acompañaba de un catálogo a todo color de 28 páginas (contando las cubiertas). Este catálogo no era sino un resumen de un extenso libro de 192 páginas (contando las cubiertas): *Walt Disney, the art of ANIMATION, by BOB THOMAS with the staff of the Walt Disney Studio*. La presentación de Walt Disney en el catálogo de la exposición no dejaba lugar a dudas sobre su convicción de que estaba produciendo auténticas obras de arte:

... Snow White. Its success proved animation was becoming a fine art.

... Now, after six years of labor and creation, we have completed our most ambitious effort to date: The feature-length production of Sleeping Beauty. For this film, our artists have developed new styles, new designs, new concepts. They have advanced the art of animation to a point where it can truly be called 'the art of living, moving paintings'.

(...Blancanieves. Su éxito demostró que la animación se estaba convirtiendo en un arte.

... Ahora, tras seis años de trabajo y creación, hemos completado nuestro más ambicioso esfuerzo hasta la fecha: el largometraje La bella durmiente. Para esta película nuestros artistas han desarrollado nuevos estilos, nuevos diseños, nuevos conceptos. Han hecho avanzar el arte de la animación hasta un punto en el que verdaderamente puede ser llamado "el arte de las pinturas vivientes, móviles".)

(WALT DISNEY)

La película, su "pintura en movimiento", no tuvo el éxito que Walt esperaba y la colección de originales preparada para la triunfal gira por galerías y museos acabó olvidada en Japón, país en el que se realizó una última serie de exposiciones en 1960 y donde tuvo una enorme influencia sobre la animación japonesa, como puede verse en las producciones Toei de la época.

En el invierno de 2005 se encontraron 250 materiales embalados en la Universidad Chiba de Tokio y entre julio de 2006 y enero de 2007 se organizaron dos exposiciones (repitiendo la de 1960 en el Museo de Arte Contemporáneo de Tokio, al que, al parecer, Walt Disney habría donado los materiales y que a su vez los había entregado a la Universidad Chiba) bajo el título "The Art of Disney" con 200 de esos materiales y otros 350 enviados a Japón para el nuevo acontecimiento por la Animation Research Library de The Walt Disney Company. Todos ellos han sido reproducidos en un bonito catálogo en color (editado en japonés, vaya, no se puede tener todo).

Si Disney realmente cedió esos materiales para que se mostrasen en la gira y luego permaneciesen expuestos (al menos una parte) en el Museo de Arte Contemporáneo de Tokio, no lo consiguió, y durante décadas durmieron olvidados en la universidad japonesa. O quizás el reenvío a EE.UU. resultaba demasiado costoso para un material que ya había cumplido su misión. Lo que sorprende es que todo ese material permaneciese olvidado en Japón. Pero el caso japonés no es especial. Los responsables de los museos de Arte no son nada receptivos al Arte de la Animación. Lo consideran un arte menor, un arte aplicado. Sin embargo en EE.UU. la animación es considerada por muchos un "arte americano" y como tal se han creado colecciones privadas y se exhiben y venden piezas en galerías especializadas.

Puede resultar sorprendente lo tempranas que fueron esas exhibiciones. En *Animation Journal*, spring 1996, se publicó un "Timeline of Early Disney Art Exhibitions" del que reproduzco algunos datos: en octubre y noviembre de 1932 se exhibieron imágenes de Mickey Mouse y *Silly Symphonies* en Philadelphia Art Alliance, en Milwaukee Art Institute y en Toledo Museum of Art, al año siguiente en Chicago y en febrero de 1935 en Leicester Galleries de Londres y en varias localidades americanas.

En el MoMA Iris Barry fundó en 1935 el Film Department, o filmoteca, abriendo el Museo al cine. En diciembre de 1936 el MoMA incluyó un acetato de "Los tres cerditos" en la exposición "Fantastic Art, Dada and Surrealism" y en enero de 1938 preparó una exposición de dibujos de Disney que no llegó a realizarse. En ese verano el MoMA fue *sponsor* de una exposición en París: "Three Centuries of American Art" que incluyó imágenes de Disney. Y en ese mismo año 1938 comenzó una serie de exhibiciones organizadas por la Guthrie Courvoisier Gallery, que había firmado un contrato con Disney para comercializar sus dibujos como obras de arte. De los casi medio millón de acetatos de *Blancanieves* se seleccionaron 8.000 para su venta y se prepararon fondos y certificados de autenticidad para acompañarlos. El resto se destruyó. La operación obtuvo un gran éxito y hasta 1946 Courvoisier continuó con la venta de acetatos y otros materiales de largometrajes y cortometrajes Disney.

Otros estudios, como Warner Bros, no tuvieron esas pretensiones u oportunidades y destruyeron la mayor parte de sus materiales originales. Las productoras europeas tampoco pusieron a la venta sus materiales y, en general, contaban con muy bajos presupuestos, por lo que reciclaban los materiales limpiando los celuloideos ya rodados para volverlos a utilizar. Y las filmotecas, creadas a partir de los años 30, se dedicaron a coleccionar y guardar las películas de animación, los carteles y algunos materiales publicitarios, pero se olvidaron de los dibujos originales.

Siempre hay excepciones, y en Alemania hay varios ejemplos alentadores: los dibujos y recortes originales de Lotte Reiniger se guardan en el Lotte-Reiniger-Museum creado en el Stadtmuseum de Tübingen. En el Deutsches Filmmuseum de Frankfurt am Main se guarda el legado de Ferdinand Diehl con dibujos y muñecos de los hermanos Diehl, así como otros materiales de animación, no sólo alemana. En la República Checa se conservan muchos muñecos y decorados de las películas de Trnka y otros cineastas clásicos. Hay más ejemplos en otros países, pero no dejan de ser excepcionales y, por contra, hay demasiadas carencias. En España no se ha guardado prácticamente nada, y casi todos los materiales originales de animación han sido destruidos. Para no deprimirnos demasiado será mejor seguir con los americanos. En 1955 se inauguró Disneyland y se montó allí la tienda Art Corner, en la que hasta los años setenta se vendieron acetatos originales a bajo precio como recuerdo para los visitantes.

En el verano de 1955 el MoMA mostró una gran exposición: "UPA: Form in the Animated Cartoon", destacando así la novedad y modernidad del estilo de la productora UPA. En los años setenta numerosas galerías de arte y salas de subastas empezaron a vender Arte de Animación de los estudios americanos. Se crearon diversos museos sobre el arte del cómic, que incluyen a veces materiales de animación y organizan muestras, como el Cartoon Art Museum de San Francisco, que actualmente, y hasta enero del 2010, presenta una gran exposición consagrada a Disney: "Once Upon a Dream: The Art of *Sleeping Beauty*". También en San Francisco acaba de inaugurarse el primer museo sobre Walt Disney: The Walt Disney Family Museum.

Con la aparición de ASIFA se potenciaron las exposiciones. En EE.UU. la asociación trata de crear el ASIFA-Hollywood Animation Archive para guardar materiales de animación y de cómic. Es un proyecto en marcha para el que se reciben donaciones. En Europa, Pierre Lambert, fundador de la Association du Film d'Animation, se ha convertido en un experto en materiales de animación, está en contacto con los mayores coleccionistas y tiene una buena colección propia, publica lujosos libros mostrando esos materiales y ha organizado exposiciones como "Les artistes de Disney" ("Los artistas de Disney") en la Maison de la Culture de Le Havre

en 1987 (se publicó un catálogo). Ha intervenido también en la exposición "Il était une fois Walt Disney. Aux sources de l'art des Studios Disney", sobre las influencias del Arte Europeo sobre Disney celebrada en París (2006) y Montreal (2007), una exposición muy importante pero con comparaciones entre obras de Disney y de arte europeo a veces muy subjetivas y discutibles. En Italia el historiador Giannalberto Bendazzi ha intentado durante años, sin resultado, crear un Museo de la Animación. De nuevo hemos de volver a los EEUU para no deprimirnos.

El 23 de febrero de 1985 se abrió en Hollywood The Craig Gallery, con una novedad: se exhibía y vendía arte de animadores no destinada la producción de películas, es decir la obra plástica de artistas que trabajaban en animación. Muchos de ellos pretendían hacerse un nombre como pintores y en distintas galerías expusieron o exponen sus obras con desigual fortuna. Es el caso de Marc Davis, de Ralph Bakshi, de Eyvind Earle... Otros se dieron a conocer en el mundo de la ilustración. Bill Peet, retirado del cine de animación, dedicó sus últimos años a la edición de cuentos escritos e ilustrados por él mismo. Otros eran ya dibujantes o pintores conocidos cuando Disney los contrató, como el ilustrador danés Kay Nielsen o el sueco Gustaf Tenggren. Disney trató siempre de contratar a reputados artistas, a veces aprovechando su paso por Hollywood, como hizo con Oskar Fischinger para *Fantasia* y con Salvador Dalí para *Destino*, un proyecto de 1946 que no llegó a finalizarse. Para *Saludos Amigos* contrató al pintor de Buenos Aires Florencio Molina Campos. Sus inconfundibles caballos son fácilmente reconocibles en la película de Disney.

Las ambiciosas pretensiones artísticas de Walt y de sus dibujantes fueron consecuencia de su éxito. *Blancanieves* fue algo inesperado e insólito. En los medios artísticos y universitarios se recibió como una obra de arte, en 1938 la universidad de Harvard concedió a Disney el Master of Arts Honoris Causa y la de Yale el Master of Fine Arts Honoris Causa. Walt Disney parecía haberse convertido en uno de los más aclamados artistas plásticos americanos. Por supuesto esta opinión no era general, pero muchos artistas se dejaron seducir por este nuevo arte de las "pinturas en movimiento". Por poner un ejemplo cercano, mi padre, que era un conocido pintor, a partir de ver las "Sinfonías tontas" sintió el gusanillo de probar con los dibujos animados, aunque nunca llegó a hacerlos. Para él *Dumbo* era una obra de arte y el sueño de los elefantes rosas lo mejor de Disney a nivel plástico. Y en el mundo del cine Disney era aclamado como uno de sus genios, a la altura de Charles Chaplin. Hasta Eisenstein se mostró atraído por su obra y escribió artículos sobre ella (pueden leerse en francés en el libro *Serguei Eisenstein. Walt Disney*, publicado en 1991 por Circé).

Pero, tras las primeras sorpresas y la admiración general que produjeron sus películas de los años 30, la obra de Disney y la Animación en general quedó relegada a un segundo plano, reducida a la consideración de un trabajo cinematográfico de ilustradores infantiles, un arte popular y menor. Ese radical cambio de visión sobre el arte de Disney se inició en 1940 con el estreno de *Fantasia*. El MoMA siguió apoyándole y pidió a Disney acetatos de esta película para su colección permanente, como había hecho con *Blancanieves*. Algunos críticos la consideraron su mejor película y uno de los grandes hitos de la Historia Cine. Pero una parte importante de la crítica no tuvo compasión con la desmesurada ambición artística de la que Disney parecía hacer gala en *Fantasia*, que se promocionaba con un lujoso libro: *Walt Disney's Fantasia*, por Deems Taylor, publicado en 1940 por Simon and Schuster en Nueva York, y varias publicaciones sobre cada parte de la película. Algo que molestó profundamente a muchos fue el que Disney se atreviese a dar su "interpretación" visual de intocables clásicos de la música y que se cometiese el sacrilegio de hacer pequeñas modificaciones en las partituras para sincronizarlas con la imagen. Esto no era nuevo, se llevaba años haciendo en el cine mudo, que se acompañaba de piezas de repertorio ajustándolas a las imágenes y, ya en el cine sonoro, los cortometrajes de animación se acompañaban de músicas clásicas de repertorio muy modificadas. La diferencia era que en estos casos los espectadores iban a ver una película acompañada de músicas y ruidos, mientras que en *Fantasia* iban a ver y escuchar un concierto con imágenes. Pero las quejas de los puristas musicales no fueron las únicas.

Otros consideraban que las imágenes no estaban a la altura de la música.

La crítica fue feroz también en la Europa católica con intervención de nombres como André Bazin, que curiosamente defendía la teoría de que tan sólo han de escribirse críticas de las películas que le gusten al crítico, para que sean constructivas. Hasta su admirador Lo Duca criticaba a Disney en su libro *Le dessin animé*, publicado por Prisma en París en 1948 con un prólogo del propio Disney: "*Fantasia* nos deslumbra por momentos, pero en contadas ocasiones logra nuestra aprobación". Sus acusaciones de "estética de tarjeta postal" o su afirmación de que para *Fantasia* se habían seguido ideas tomadas de la Teosofía, en concreto de *Les formes-pensées* (Thought-Forms) de Annie Besant y C. W. Leadbeater, no favorecían la imagen artística de Disney. Lo Duca llegaba a decir cosas como: "Devant l'arc-en-ciel fermez les yeux" ("Ante el arco iris [del Olimpo de "La Pastoral"] cerrad los ojos"), lo cual remite directamente a una de las más agresivas críticas que se publicaron sobre *Fantasia*, la de Dorothy Thompson, aparecida en *New York Tribune* el 25 de noviembre de 1940 y reproducida inmediatamente en otros diarios americanos. Thompson escribe: "I did not see much of Disney's Olympus. I shut my eyes." ("No vi mucho del Olimpo de Disney. Cerré los ojos.") Eso, al lado de disparates como que la película brindaba una experiencia "nazi" ya que el "nazismo es el abuso del poder, la pervertida traición a los mejores instintos, el genio de una raza convertida en magia negra destructora, y eso es *Fantasia*" ("Nazism is the abuse of power, the perverted betrayal of the best instincts, the genius of a race turned into black magical destruction, and so is the *Fantasia*") y la considera un "espectáculo de profanación satánica" ("performance of satanic defilement").

Resulta increíble que esta buena señora fuera una de las personas más influyentes sobre la opinión pública americana, hasta el punto de ser considerada por *Time Magazine* en 1939 como una de las dos mujeres más influyentes de América (la otra era Eleanor Roosevelt).

Thompson sin duda odiaba a Disney porque en *Fantasia* ponía en duda sus prejuicios artísticos y sus convicciones religiosas y, aunque se cuidaba de no decir ni palabra contra el evolucionismo, decía que "El señor Disney desde *Blancanieves* parece haber desarrollado una tenebrosa, fatalista y panteísta filosofía para consignar la Caída del Hombre y mostrarla con un sádico placer. La Naturaleza es titánica y el hombre un movable líquen sobre la piedra del tiempo" ("Mr. Disney beginning with *Snow White* seems to have developed a gloomy, fatalistic, pantheistic philosophy to record the Fall of Man and to record it with a sadistic relish. Nature is titanic; man a moving lichen on the stone of time). *Fantasia* es para ella "como las últimas películas del señor Disney, una caricatura de la Decadencia de Occidente. Son crueles y este último trabajo brutal y embrutecedor" ("... a caricature of the Decline of the West. They are cruel, and in the latest work brutal and brutalizing"). Una comedida y constructiva crítica que nos resulta muy instructiva sobre el ambiente censor y retrógrado en el que Disney tuvo que desarrollar su obra y sobre el público al que tenía que dirigirse.

Disney demostró con *Fantasia* estar muchos años por delante de la cultura e ideología americana de su tiempo, y la crítica y el público no le perdonaron ser un pionero. Se le relegó a la categoría de ilustrador infantil como venganza por su audacia de dinamitar intocables tabúes artísticos y religiosos. *Fantasia* fue un fracaso económico y supuso un parón para la producción y las aspiraciones artísticas de Disney que tuvo que centrarse en la realización de productos claramente comerciales. Marc Eliot comenta en su libro *Walt Disney Hollywood's Dark Prince: Fantasia iba a ser la pira funeraria de los sueños disneyanos*.

Como hemos visto, en 1958 Disney trató de recuperar el prestigio perdido como pionero técnico y artístico con la exposición "The Art of Animation", apoyándose en la novedad del 70 mm y la renovación plástica de *La bella durmiente*, basada en los diseños de Eyvind Earle... pero el cine y el mundo de las artes plásticas recorrían otros caminos. Habría que esperar aún unos años para que la Contracultura y el Pop Art abriesen las mentes sobre lo que realmente era el arte del siglo xx y el puesto que ocupaba la animación. *Yellow Submarine* y las películas de Raph Bakshi fueron de gran ayuda. Salas de subastas como Christie's y

Sotheby's y unas pocas (alrededor de un centenar en los años 90) galerías de arte especializadas en animación mantuvieron desde los años setenta la llama de la consideración de los materiales de animación como obras de Arte. Más recientemente, la ya citada exposición "Il était une fois Walt Disney", presentada en París y Canadá, se interpretó como una cierta apertura de puertas de los Museos para el arte de Disney. Pero quizá subsista un error de base: el lugar de los artistas de Disney y de los animadores de todo el mundo no son probablemente los museos de Arte.

La animación es un arte nuevo. Al margen de sus valores plásticos, los dibujos de los grandes animadores tienen sentido como elementos vivos, como parte de una asombrosa capacidad para hacer ver y sentir al espectador la vida en unos personajes dibujados. Las nuevas imágenes vivas en la pantalla nos emocionan y se comunican con nosotros al tiempo que nos hacen disfrutar de nuevas corrientes plásticas. ¿Dónde han de guardarse y mostrarse esas nuevas imágenes? Quizá lo lógico sería ver esas obras en los museos del cine, junto a las películas para el que han sido creadas, pero los archivos cinematográficos y los museos del cine generalmente no se interesan por esos materiales. Aunque siempre hay excepciones y, como hemos visto, en algunos museos del cine y filmotecas se guardan materiales de animación. Mientras, en Internet podemos ver cada día piezas subastadas a precios ridículos. Algunas van a parar a coleccionistas cuidadosos, pero muchas otras a simples aficionados que no pueden garantizar la conservación de "sus tesoros". Lo lógico sería crear museos del arte de la animación.

No hay que esperar que los museos de arte o del cine se den cuenta de que han dejado desaparecer esos materiales. Quizá sea cierto que no les corresponde a ellos salvarlos. La animación es sencillamente otra cosa, es el arte de dar vida a lo inanimado.

Un arte del siglo xx. Y ese Arte se merece museos propios. Para poderlos crear es necesario poner en valor sus obras... y para valorizar ese arte nos encontramos con otro grave problema: la animación ha sido durante décadas un arte anónimo. No podemos ponerle un nombre a la mayoría de los dibujos conservados.

¿CÓMO VALORIZAR A LOS ANIMADORES Y DISEÑADORES?

Los propios estudios de animación evitaron el reconocimiento de sus artistas, que para ellos eran simples piezas del engranaje de una fábrica comercial. Se puede replicar afirmando que sus nombres figuraban en los rótulos de las películas, pero no siempre y no todos, y no se sabe cuáles fueron sus aportaciones concretas ni qué imágenes creó cada uno. En los reducidos créditos de *Pinocho*, por ejemplo, no se incluye ni a Gustaf Tenggren, que fue capital en la determinación del estilo de la película. No se trata de establecer un culto a la personalidad ni de separar los dibujos de unos autores de los de otros para subir su cotización. Los diseños y bocetos previos nos descubren el proceso de elaboración de las películas y nos explican el porqué de las decisiones tomadas. Su estudio nos revela las ideas artísticas y cinematográficas de sus autores. Si pudiéramos hacer exposiciones y estudios monográficos de las obras de cada diseñador o animador podríamos descubrir los elementos unitarios de su obra y su desarrollo y aportación al arte de la animación y quizá pudiéramos explorar caminos abiertos por ellos que tras su muerte han permanecido intransitados u olvidados. Pero no es tarea fácil. En Disney, como en los demás estudios, no se permitía firmar los dibujos a los artistas, y hoy hay muchos en sus archivos que cuando se reproducen aparecen con un triste "artista desconocido" ("artist unknown"). El reconocimiento exigido, o al menos deseado, por la mayoría de los artistas llevaba a veces a enfrentamientos.

En una entrevista publicada en los años sesenta en un diario madrileño, James Bodrero reclamaba la paternidad sobre José Carioca y acusaba a Disney de evitar el reconocimiento de las obras de sus artistas. Se sentía como un negro trabajando para él. Probablemente a Bodrero le sentó fatal que en la prensa se airease que Panchito, el otro personaje de *Los tres caballeros*, fuera obra del artista mexicano Ernie Terrazas. La razón de este reconocimiento excepcional podría ser el que a Disney le interesaba hacer ver que habían trabajado para él artistas latinos en sus

películas sobre América del Sur para no ser rechazado en esos mercados. Pero lo más probable es que fuera una imposición de los agentes del Gobierno de EE.UU. que estaban detrás de esas producciones.

Pocos años después, en 1952, Ernie o Ernesto Terrazas se asoció con Edmundo Santos (que preparaba los doblajes al castellano de las películas Disney), Howard Baldwin (animador de Disney) y Richard K. Tompkins (gerente de Estudios Churubusco) y crearon la compañía Dibujos Animados para realizar en México películas de propaganda antisoviéticas para el Gobierno de los EE.UU. Terrazas creó los personajes de el gallito Manolín, el burrito Bonifacio y el cuervo Armando Líos. Tras *Los tres caballeros* los personajes de Panchito Pistolas y su caballo el Señor Martínez siguieron viviendo en los cómics de Disney, como el de José Carioca (o Zé Carioca). Pero no volvieron a aparecer en la pantalla. Sin embargo, tengo un dibujo de Panchito montado en el Señor Martínez sobre hoja de animación con perforaciones Disney anteriores a 1950. Y otro dibujo de Panchito de Fred Kopietz (que animó a Panchito en *Los tres caballeros* junto a Ward Kimball) que no parece corresponder a la película. Según cuenta Charles Solomon en su libro *The Disney that never was* hubo más proyectos cinematográficos para Panchito que no se llevaron a término.

El fin de la guerra liberó a Disney de la imposición de producir películas para el ejército o el Gobierno de los EE.UU. Y Disney estaba hasta las narices de educadores, agentes de Inteligencia y militares dándole ordenes y tomando decisiones sobre sus producciones. Así que Disney dijo "¡nunca más!" Y los agentes del Gobierno tuvieron que buscarse a otros. Halas y Batchelor fueron los escogidos para la película de propaganda antisoviética *Animal Farm*. Según ellos, nunca se enteraron de que realmente estaban siendo financiados por el Gobierno de EE.UU. Pero Disney sabía muy bien quien le "patrocinaba" y los proyectos con Panchito y Carioca se detuvieron para siempre. Él ya había cumplido con su aportación a la causa bélica y terminaría su compromiso con el Gobierno declarando contra un par de presuntos comunistas en la "caza de brujas". Así pudo vengarse del dirigente sindicalista Herb Sorrell, que había organizado la huelga de 1941 que dio la puntilla a los grandes proyectos de animación de Walt Disney. Una revancha personal. Disney tuvo que ceder a las pretensiones de los huelguistas, otros habían cerrado los estudios, como hizo Van Beuren, que no pudo asumir las subidas de sueldo y las condiciones exigidas por los sindicatos, y también esta fue una de las razones principales del cierre de los estudios Fleischer en 1941 tras años de despidos y de enfrentamientos con los sindicalistas.

La historia de la huelga del 41 tuvo un trasfondo de luchas personales. Art Babbitt, uno de los mejores animadores de Disney y uno de los cabecillas de la huelga, se la tenía jurada a Disney, según cuenta Marc Eliot en su libro de 1993 *Walt Disney Hollywood's Dark Prince*, un libro sensacionalista lleno de datos sin fuentes o imposibles de comprobar, suposiciones, errores y falsas conclusiones, diseñado con el propósito de atacar a Disney a cualquier precio. Según él, Disney era muy puritano y no quería ni la menor traza de escándalo sexual en sus estudios, que producían películas familiares y para niños. No podía permitirse el perder público para sus carísimas películas. Y Babbitt había organizado en su casa, que estaba cercana al estudio, clases de dibujo para animadores de Disney con modelos desnudas. Disney le obligó a suspenderlas en su casa pero le autorizó a impartirlas en el interior del estudio si quería. Allí Don Graham daba clases a los animadores con modelos desnudos. A Disney no le preocupaban las modelos desnudas, le asustaba lo que pudiera pasar en la casa del mujeriego Babbitt y que se utilizara por la prensa sensacionalista. Babbitt tuvo una relación con la joven actriz Marjorie Belcher, contratada por Disney para interpretar el papel de Blancanieves en un rodaje de referencia para rotoscopiar sus movimientos. Babbitt y Belcher se casaron ante la amenaza de despido de Disney. Un matrimonio que no duró mucho. En 1936 Disney despidió a dos dibujantes que le presentaron una animación que habían rodado de Mickey y Minnie en pleno acto sexual. Al menos todo esto es lo que cuenta Marc Eliot.

Los dibujos de otros animadores serían tolerados por ser más anodinos,

como las chicas desnudas de Fred Moore que se hicieron populares en el estudio. Fred Moore se especializó, hasta su muerte, en accidente de coche en 1953, en la animación de jovencitas adolescentes en las películas Disney, incluyendo las sirenas de *Peter Pan*, y en los años sesenta trabajaba para Disney como fondista Bill Layne, uno de los más conocidos artistas de pin-ups. En el mercado aún pueden encontrarse materiales "eróticos" de artistas de Disney.

Si Disney no introdujo apenas desnudos en sus películas no fue por puritanismo sino simplemente porque la Oficina Hays se lo impidió, obligándole a cubrir los pechos desnudos de las centauros de *Fantasia* y las sirenas de *Peter Pan*. Los puritanos, por su parte, acusaban a Disney de perverso.

Volvamos a la nada inocente crítica de Dorothy Thompson sobre *Fantasia* en la que, además de lo ya dicho, acusaba a Disney de mostrar a las peces danzantes del *Cascanueces* con unos maquillajes y caída de párpados "que invitan a la prostitución". "A fish is a fish until it gets a girl's face; then the painted and mascaraed eyelid droops with an invitation to be prostituted." Y, según ella, las hembras de las especies en Disney son obscenas. Esta crítica tan delirante resultaría muy divertida si no estuviese diseñada para hacer tanto daño, y sobre todo si no hubiera conseguido su propósito. Así que tenemos a un Disney atacado por los liberales y por los conservadores. Sin duda no tuvo tiempo para aburrirse.

Hemos entrado de pleno en un terreno pantanoso y conflictivo: la ideología de Disney. Y aquí reside uno de los puntos clave para entender el rechazo a su obra por parte de muchos críticos e historiadores.

LOS CREACIONISTAS Y FANTASÍA

Valorizar hoy a Disney en los círculos intelectuales o artísticos no es tarea sencilla, a pesar de la indiscutible calidad y belleza de sus películas. No basta con decir que era un genio y que sus películas son las mejores de la historia de la animación. Creo que mucha gente está de acuerdo en esto. Walt Disney ha sido el más admirado pero también el más envidiado y atacado de los animadores. Hay gente que parece haber consagrado parte de su vida a tratar de destruir su imagen. Han tratado incluso de asociarle al nazismo a pesar de su excelente trabajo de propaganda contra Hitler. Su respuesta antisindical y sus intervenciones en la "caza de brujas" han servido de base para mostrarle como un cineasta ultraconservador y reaccionario. Una de las piezas clave que han alimentado el pensamiento anti-Disney ha sido el ya citado libro de Marc Eliot de 1993, rápidamente traducido al francés y editado por Albin Michel. Eliot ha echado mano de cualquier acusación que pudiera imaginar contra Disney: nazi, antisemita, agente del FBI, delator, fundamentalista, puritano, mujeriego, alcohólico... hasta trata de ayudar a demostrar que Disney habría nacido en España, en Mojácar, un burdo bulo inventado en 1940 por el Departamento Nacional de Cinematografía de la España franquista. Una enorme cadena de disparates.

En Francia han proliferado las publicaciones que de un modo u otro han tratado de relegar a un segundo plano la obra de Disney en la historia de la animación oponiéndole la de otros cineastas como Tex Avery (que en el fondo es un seguidor del estilo Disney) o tratando de minimizarlo, como en el libro *Le dessin animé après Walt Disney*, de Robert Benayoun, editado por Jean-Jacques Pauvert en 1961. Se le ha acusado de racista por películas como *Canción del Sur* o por mostrar negros caníbales (lo que era habitual en las películas y tiras cómicas de muchos dibujantes de la época) o centauros negras sirviendo a las centauros blancas en *Fantasia*, y esas críticas han obligado a los nuevos propietarios de las películas a cortar esas escenas o a no exhibir determinados títulos. Ahora se eliminan los cigarrillos de las imágenes de Disney para no ser acusados de publicitar el uso del tabaco entre los niños. ¿Llegarán en un futuro a cortar la escena de Pinocho en la que fuma puros con su amigo Polilla?

Aparte de las lecturas políticas y las interpretaciones sobre el sentido oculto de la obra de Disney, las críticas se suelen centrar en acusarle de haber convertido la industria del cine de animación en una fábrica de historias ñoñas e infantiles con estética de tarjeta postal. Es cierto que en

sus películas a veces encontramos imágenes muy cursis como las del pato Donald mariposeando entre cantantes-flores de imagen real en *Los tres caballeros* o las parejas de palomitas besándose en varias de sus películas. Pero estas palomitas besándose estaban ya en las ilustraciones infantiles de Kay Nielsen muchos años antes de que trabajara para Disney. Se le acusa de producir películas de una ideología muy conservadora. ¿Pero qué decir de muchos otros grandes cineastas como John Ford, Griffith, Cecil B. De Mille, Capra, Lang y su *Metrópolis* o incluso Rosellini con su apología de la Democracia Cristiana y tantos otros...? Podríamos escribir una lista inmensa. Disney compartió la ideología habitual de Hollywood, la establecida por las mayorías religiosas, que le aseguraba un amplio mercado para sus costosísimas películas. ¿Y de dónde venían las convicciones de Disney? Curiosamente no tanto de su sumisión a una determinada iglesia sino de su pertenencia a una Orden derivada de las logias masónicas que aún hoy existe y que se presentaba a sí misma como "no religiosa", entendiendo por "no religiosa" el que se dejaba libertad de creencias a sus miembros aunque se les obligaba a respetar las religiones y la moral (cristiana). La Orden de DeMolay.

En el libro *Faith is a Star* de Roland Gammon, New York E. P. Dutton & Co. 1963, se incluye un artículo escrito para esta publicación en el que Walt Disney expone extensamente sus convicciones religiosas, hablando de la Iglesia de su infancia (Congregationalists Church) y de DeMolay. Disney era cristiano y daba gran importancia a la oración, a la reflexión personal sobre la Biblia y a la libertad de cultos. Las ideas del cine de Walt Disney procedían de la aplicación en sus películas de los siete preceptos o virtudes de DeMolay:

- 1.—Amor a los padres (Love of parents)
- 2.—Reverencia por las cosas sagradas (Reverence for sacred things)
- 3.—Cortesía (Courtesy)
- 4.—Compañerismo (Comradeship - Friendship)
- 5.—Fidelidad (Fidelity - Faithfulness)
- 6.—Pureza (Cleanness)
- 7.—Patriotismo (Patriotism)

La Orden de DeMolay nació en Kansas City en 1919 como un grupo de 10 jóvenes, y fue fundada por Frank S. Land con el propósito de ayudar a los jovencitos que habían perdido a sus padres en la guerra. La Orden existe aún hoy y sólo admite chicos de 12 a 21 años a los que inculca sus principios. Es una rama masónica que toma su nombre de DeMolay, último Gran Maestro de los Caballeros Templarios. Disney se une a ellos en 1920, a sus 19 años, como miembro número 107 del original Mother Chapter of DeMolay en Kansas City, Missouri. Acaba de regresar del Frente en Francia, colaborando con la Cruz Roja, y se siente fascinado por las ideas de Land. En 1931 Disney recibe el DeMolay Legión of Honor Award. Incluso Mickey apareció en la publicación *DeMolay's national newsletter* como un miembro de la Orden en *Mickey Mouse Chapter*, un comic de 1937 dibujado por Fred Spencer, que era también miembro de DeMolay y que trabajó para Disney desde 1931 hasta su muerte en 1938 en accidente de coche. En 1936 Disney intervino como invitado en la primera DeMolay's Founder Conference en Kansas City y al parecer hizo estas declaraciones:

I feel a great sense of obligation and gratitude toward the Order of DeMolay for the important part it played in my life. Its precepts have been invaluable in making decisions, facing dilemmas and crises, holding on the face and ideals, and meeting those tests which are borne when shared with others in a bond of confidence. DeMolay stands for all that is good for the family and for our country. I feel privileged to have enjoyed membership in DeMolay.

(Tengo un gran sentimiento de obligación y gratitud hacia la Orden de DeMolay por el importante papel que ha jugado en mi vida. Sus preceptos han sido impagables para tomar decisiones y enfrentarme a los dilemas y crisis, dando la cara y manteniendo los ideales y recibiendo esas pruebas que son soportadas cuando se comparten con otros en un vínculo de confianza, DeMolay se posiciona a

favor de todo lo que es bueno para la familia y para nuestro pueblo. Me siento privilegiado por haber tenido el placer de ser miembro de DeMolay").

El 15 de junio de 2002 la Orden DeMolay publicó un artículo en Internet con estas declaraciones y dos fotografías de Disney, en traje ritual, asistiendo a esa convención.

Con sus preceptos los miembros de la Orden pretendían, y pretenden, preparar a los jóvenes para que ocupen puestos de liderazgo. Como en los otros grupos masónicos, los miembros se apoyan mutuamente e incluso se facilitan trabajos. No sabemos si otros miembros de la Orden fueron admitidos en los estudios Disney. En su lista de medio centenar de miembros famosos los DeMolay incluyen tan solo a Mel Blanc del mundo de la animación y a John Wayne y Burl Ives del mundo del cine y, más o menos relacionado, al premio Nobel John Steinbeck.

Aparte de su ideología conservadora se ha criticado a las películas de Disney por su violencia y por provocar pánico a los niños con personajes como la bruja de *Blancanieves*. Pero esto era habitual en el mundo de los cuentos infantiles mucho antes de que Disney llegara. ¿Qué decir del grabado de Gustave Doré del ogro degollando a sus hijas, para ilustrar "Pulgarcito" de Perrault? ¿Y de cuentos como "Barba azul"? Disney descubrió, no sé si con *Los tres cerditos* o incluso antes, que la mejor forma de mantener la atención y la tensión del espectador es una amenaza de muerte y el tratar de escapar de ella, y ese ha sido el tema principa! de sus películas. El miedo a la muerte es la mayor fuente de emociones de los humanos y genera grandes negocios, como bien saben los empresarios de pompas fúnebres y todas las religiones y sectas religiosas. La Muerte es nuestro mayor enemigo y todos los políticos saben muy bien que tener un enemigo común logra la cohesión teóricamente imposible de todas las gentes, por muy distintas y encontradas que sean sus ideas. Para Disney eso significaba que podría tenerlos a todos sentados en las butacas de los cines. Los sentimientos de rechazo que generaban los villanos asesinos de Disney eran esenciales para el buen funcionamiento de su empresa. Y Disney no fue tan conservador como sus detractores nos quieren hacer creer.

En *Fantasia* Disney apuesta por Laplace y el Evolucionismo de Darwin en su *Consagración de la Primavera*, aunque sin atreverse a entrar en la llegada del hombre, y se despega abiertamente de los creacionistas y las ideas tanto protestantes como católicas de la época sobre el nacimiento del mundo y de la vida en la Tierra. La escena del pez generando patas y saliendo a respirar es definitiva, al igual que la presencia de un dinosaurio con plumas.

Es cierto que la película se detiene con la desaparición de los dinosaurios sin haber mostrado ningún mamífero y que, a continuación, nos presenta una extraña invasión de aguas renovadoras que podrían sugerir un "diluvio" e inconscientemente asociar a los dinosaurios con el término conservador de "antediluvianos", pero esto no es sino una astuta maniobra para dejar contentos a todos sus potenciales clientes o espectadores y evitar el rechazo y el ausentismo a las salas.

Lo cierto es que, según cuenta John Huble y podemos leer en la página 126 del libro *Walt Disney's Fantasia*, de John Culhane (1988), Disney tenía previsto incluir el origen del hombre pero tuvo que ceder ante las amenazas de los creacionistas de boicotear la distribución de la película. Disney no podía permitirse el lujo de enfrentarse abiertamente a las iglesias y perder así una parte de su público, es decir, de sus ingresos de taquilla. De igual modo tuvo que ceder a las presiones de los puritanos por imposición del Código Hays y poner sujetadores a las centauros de la Pastoral. Aún así una gran parte del público le dio la espalda y se negó a llevar a sus hijos a ver ese espectáculo de "magia negra", según lo calificaban los grupos religiosos.

Según cuentan Jorge Fonte y Olga Mataix en su libro *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes 1937-1967*, el Vaticano envió varias cartas de protesta al Estudio por la defensa de las teorías evolucionistas de Darwin sin que se mencionara en ningún momento en

la película "la mano de Dios", y en España *Fantasia* tuvo serios problemas a la hora del estreno (se estrenó en 1947). La metodista Dorothy Thompson era más astuta y no se atrevió a tocar directamente el tema del evolucionismo, ya que no estaría todo el mundo de acuerdo con ella y suponía un enfrentamiento con parte de la comunidad científica. Pero trató de convencernos de que se podía identificar la filosofía de Disney con el nazismo. Es otra vuelta de tuerca del antievolucionismo. Aún hoy, si entramos en Internet en las páginas creacionistas veremos que se acusa al darwinismo de ser la base teórica del racismo nazi, y se dice que Hitler tenía *El origen de las especies* como libro de cabecera (por lo de la superioridad de la raza aria, un camino creacionista para asociar el darwinismo con el antisemitismo). Por supuesto, se cita *Fantasia* y se llegan a escribir frases como esta: "Disney es el hombre que más daño ha hecho a la humanidad después de Darwin".

En esta guerra sucia e inmoral declarada en nombre de Dios, se utiliza a Darwin como arma arrojada para atacar a sus seguidores acusándolos de nazis o antisemitas. Volvamos una vez más a la crítica de Dorothy Thompon: "Mr. Stokowsky, in particular collaborates in the holocaust of the masters he adores in a performance of satanic defilement committed before the largest possible public - the countless millions of the masses that crowd the motion picture theatres" ("El señor Stokowsky en particular colabora en el holocausto de los maestros que adora en un espectáculo de profanación satánica ante el mayor número posible de público - las masas de incontables millones que atestan las salas de cine"). "Holocausto" es una palabra cuidadosamente escogida por una periodista que todo el mundo sabía que había sido expulsada de Alemania por Hitler, que denunciaba el exterminio de los judíos y que apoyaría activamente la creación del estado de Israel.

El evolucionismo, con ser clave, no fue el único punto conflictivo. Los cristianos estaban atónitos al ver a Mickey ejerciendo de brujo, al ver a Satanás en persona actuando a su capricho y mostrando su poder en un aquelarre, y a los dioses paganos vivitos y coleando. ¡Un escándalo! Y Deems Taylor en su libro sobre *Fantasia* explicaba como se desarrollaba paso a paso una misa negra (p. 139 a 141) que "It was essentially a parody of the Christian mass" ("es, en esencia, una parodia de la misa cristiana") y dice que hay remanentes de ellas en nuestra fiesta de Halloween, comentando en detalle muchos ritos con los que los niños americanos juegan en esa fiesta sin saber que proceden de las misas negras. Para colmar el vaso parece justificar la existencia de las misas negras diciendo que "un rígido puritanismo provoca siempre una reacción de excesiva licencia" ("A too rigid puritanism has always produced a reaction of too much license"). Y esto en un libro de lujo editado como publicidad de una película de dibujos, que se supone que es para niños, con prólogo de Stokowski y escrito por uno de los que han realizado *Fantasia* y que es el presentador de cada pieza musical en la película. ¡Demasiado para tenerlo en un hogar americano de 1940...! ¿Sólo de 1940?

Leemos en *Disney and the Bible: A scriptural Critique of the Magic Kingdom*, de Perucci Ferraiuolo, publicado por Christian Pubns en 1996: "*Fantasia*... an almost total glorification of Witchcraft, Sorcery and Satanism set to classical music. Chernobog was the complete antithesis of the God of the Bible" ("*Fantasia*... una casi total glorificación de la brujería, la hechicería y el satanismo montada sobre música clásica. Chernobog es la completa antítesis del Dios de la Biblia"). Esta última afirmación puede resultar sorprendente o al menos extraña. ¿Cual sería el problema si así fuera? ¿Nos quiere decir que Chernobog es el mismísimo Satanás encubierto, que es el anti-Dios y su antítesis? ¿Considera que el nombre Chernobog es un truco para poder presentar impunemente a Satanás con todo su poder y majestad en todas las pantallas del mundo?

Hay otra lectura posible: sus palabras podrían ser una defensa ante las afirmaciones del judío ateo Sigmund Freud en su *Moisés y la religión monoteísta*, publicado en 1937 y de nuevo en 1939, y donde leemos: "Yahvé era con seguridad un dios volcánico... una de esas montañas debe haber sido el Sinaí-Hored, donde se suponía que moraba Yahvé. Pese a todas las modificaciones que sufrió el relato bíblico, según E. Meyer podría reconstruirse el carácter original del dios: es un demonio siniestro

y sangriento que ronda por la noche y teme la luz del día". Puede que lo que irritase a Ferraiolo fuese el haber creído reconocer en el dios Chernobog que vive en lo alto de un monte volcánico una representación disneyana del Yahvé freudiano que vive en el monte Sinaí. Lo de que Yahvé es un dios volcánico no es una invención de Freud. Está en diversos puntos de Éxodo 19, por ejemplo en 18-20: "Y todo el monte Sinaí humeaba, porque Yahvé había descendido en él en fuego; y el humo de él subía como el humo de un horno, y todo el monte se estremeció en gran manera. Y el enorme ruido iba creciendo... y descendió Yahvé sobre el monte de Sinaí, sobre la cumbre del monte".

Lo que ocurrió con *Fantasia* podría parecer un complot. Los empresarios de salas no querían esa película porque no era como las otras de Disney. El sistema *Fantasound* (uno de los platos fuertes de *Fantasia* era el ser la primera película con sonido estereofónico) tuvo que dejarse de lado, cuando tan sólo se habían preparado 12 equipos para instalar en las salas, por prohibición escrita del Gobierno con la excusa de que se necesitaban todos los elementos electrónicos para los equipos bélicos (aunque aún no habían entrado en la guerra). Los padres se negaban a llevar a sus hijos alegando que tendrían pesadillas o traumas y que no estaban dispuestos a pagar el precio especial de las entradas infantiles. Por supuesto, las recomendaciones de las iglesias estaban detrás. Los sindicatos entorpecieron y casi impidieron el estreno. En la huelga de los estudios Disney, que tuvo lugar en las fechas de la campaña de exhibición de la película, los huelguistas pedían a los empresarios de cines que no proyectasen *Fantasia* y a la gente que no fuera a verla. El Vaticano, por su parte, movilizó a los críticos católicos. Se hizo ver que el principal asesor de Disney para el evolucionismo, Julian Huxley, era ateo. Disney tenía a ateos trabajando a su lado en el estudio.

En otros segmentos de *Fantasia* no faltan las referencias religiosas con el broche final del Ave María, terminado de rodar apenas unas horas antes del estreno. Pero incluso ese broche se suaviza incluyéndose en un sentido general simbólico y mitológico como el resto de la obra, llena de centauros, hadas del rocío, dioses griegos y un enorme demonio que no se presenta como el Demonio sino como Chernobog ("dios negro"), un dios de la mitología eslava. Es muy significativo que Disney desechara un boceto de uno de sus colaboradores en el que una enorme cruz triunfaba al amanecer sobre el "monte Pelado" de Chernobog.

En el Ave María vemos a creyentes, con velas en las manos, recorriendo en procesión un bosque que recuerda una catedral. Y de nuevo aquí Disney eliminó la catedral auténtica, cuyos bocetos pueden verse en el libro de promoción editado en 1940 por Random House *Ave María, an Interpretation from Walt Disney's Fantasia*, sustituyéndola por un bosque copiado del "bosque gótico" pintado a finales del siglo XIX por Walter Leistikow. Lo que le valió a Disney acusaciones de panteísmo. Tan solo aparece una pequeña ruina romántica, un arco roto de una iglesia del pasado destruida. Muchos creyentes se sintieron ofendidos y se sienten ofendidos, como el ya citado Perucci Ferraiuolo, que en su *Disney and the Bible: A scriptural Critique of the Magic Kingdom* escribió: "The presentation of Ave Maria Was an affront to Roman Catholics" ("La presentación del "Ave María" es una ofensa a los Católicos").

En la última página de su libro de 1940 *Walt Disney's Fantasia Deems Taylor* cuenta que en el esquema previo de la escena la procesión pasaba sobre un puente y las aguas reflejaban una pálida cruz. También ésta fue eliminada. Así como la imagen de la Virgen entre nubes que debía cerrar la película. Es posible que en un primer momento Disney quisiera darle a *Fantasia* un contenido religioso claramente cristiano, pero sabía que tenía que buscar el consenso de espectadores de todo el mundo y hacer una película universal, eliminando los contenidos evidentes de una determinada creencia. Vemos a los creyentes, pero el objeto de sus creencias está sugerido y sólo evidenciado por la letra de sus cánticos. Está en sus mentes. La última frase del libro de Deems Taylor refleja el tono simbólico adoptado finalmente: "Una vez más el poder de la vida y la esperanza había triunfado sobre la presencia de la muerte y la desesperación".

Tras la muerte, simbolizada por un bosque negro, de lo alto nos llega

una luz de esperanza que ilumina tenuemente el bosque y al fondo se abre una luz que conduce a un nuevo lugar en el que los árboles, jóvenes y llenos de brotes de una nueva vida, conforman una puerta que nos lleva hacia la luz de un nuevo amanecer con los rayos solares triunfantes. Un final similar al de *Amanecer (Sunrise, 1927)*, una película ocultista de F. W. Murnau, cuyo cine Disney admiraba. El rayo de luz que viene de arriba como símbolo de la esperanza es muy ambiguo, ya que para los creyentes parece venir de Dios, pero para los no creyentes viene del sol y es un símbolo de la esperanza de la vida primaveral renaciente, que viene con el sol abriéndose camino entre las nubes. Así aparece el "rayo de esperanza" en *La Bella Durmiente*, cayendo sobre la princesa Aurora muerta, que a partir de ese momento estará sólo dormida gracias al don del hada Primavera. Como el mito de Perséfone que Disney había llevado a la pantalla en una "Sinfonía tonta".

Fantasia es una película donde las fantasías y los sueños del hombre se hacen realidad y cobran vida, y se cierra como un canto al triunfo de la vida tras la muerte (los brotes del árbol, el sol que renace) y la esperanza, el sueño o el deseo del hombre de una posible nueva existencia tras la muerte. Una pieza simbólica de la lucha entre la oscuridad, la muerte como el mayor mal, y la luz, la vida como el mayor bien. La lucha entre el Bien y el Mal o las fuerzas oscuras y la Luz, basándose en la convicción de un sustrato moral similar en toda la Humanidad. Una moral universal nacida de los preceptos de la masonería.

En la página 182 del libro de John Culhane sobre *Fantasia* podemos leer estas palabras de Walt:

To captivate our varied and worldwide audience of all ages the nature and treatment of the fairy tale, the legend, the myth, have to be elementally simple. Good and evil, the antagonists of all great drama in same guise, must be believably personalized. The moral ideas common to all humanity must be upheld.

(Para cautivar a nuestra variada audiencia mundial de todas las edades la naturaleza y tratamiento del cuento de hadas, la leyenda o el mito, han de ser elementales y simples. El bien y el mal, los antagonistas de todo gran drama de un modo u otro, deben ser personalizados de modo creíble. Las ideas morales comunes a toda la humanidad deben ser apoyadas).

Disney quería hacer un cine universal y consideraba que cualquier religión era válida si respetaba un sustrato universal: la creencia en un Ser Supremo y en el poder de la oración no como acto de petición sino como inspiradora, y que esa religión esencial unía a todo el mundo. Su ambición era llegar hasta el último rincón de la Tierra y en eso estaban de acuerdo sus financieros. Las otras referencias religiosas en *Fantasia* son el ataúd que camina y tras el cual aparece una luz que viene de lo alto en "Tocata y fuga", es decir, la aspiración o esperanza en una vida o luz tras la muerte, y el mago de "El aprendiz de brujo" abriendo las aguas como Moisés. Pero en este caso, una vez más, el milagro de Moisés parece reducirse a los poderes mágicos de un mago. ¿Cómo interpretarían las iglesias esta imagen de Disney? Quizá, al igual que los protestantes representaban a Lutero con la Biblia en alto, imitando la imagen de Moisés con las tablas de la Ley en alto, para mostrarle como el nuevo reformador, Disney mostraba al mago o primer científico como un nuevo Moisés separando las aguas para guiar a su pueblo. La Ciencia es la nueva Sabiduría. El hombre, el mago, el científico cuyo sueño y legítima aspiración es controlar las extrañas fuerzas que rigen el universo. Incluso Mickey sueña con que dirige el universo entero. El triunfo del hombre sobre las fuerzas de la Naturaleza.

Ese es el final que Disney quería para su pieza evolucionista "La Consagración de la Primavera". El 29 de septiembre de 1938 Disney define así esta pieza: "The story of evolution; Part 1 Volcanoes, cooling earth, first life bacteria, dinosaurs. Part 2 Age of mammals and first man. Part 3 Fire and the triumph of man" ("La historia de la evolución; Parte 1 Volcanes, la Tierra enfriándose, la bacteria primer ser vivo, dinosaurios.

Parte 2 Edad de los mamuts y el primer hombre, Parte 3 Fuego y el triunfo del hombre"), según reproduce Robin Allan en su libro *Walt Disney and Europe*, añadiendo (p. 127): "La segunda y tercera parte fueron abandonadas porque los fundamentalistas habían puesto fuertes objeciones al componente evolucionista".

Aunque se vio obligado a renunciar a mostrar el origen del Hombre, Disney tuvo el valor en 1940 de enseñar el evolucionismo a todo el mundo en su película. No es poco. En 1925 en Tennessee se había juzgado y encontrado culpable al maestro de biología John Scopes por incluir el evolucionismo en su clase. Recientemente, y por increíble que parezca, con el apoyo de George W. Bush se intentó implantar en las escuelas americanas una nueva forma de creacionismo llamado "diseño inteligente", para erradicar el evolucionismo. En el año 2005 hubo un sonado juicio en los EE.UU. porque en una localidad trataron de imponer en las escuelas el "diseño inteligente" y los profesores de ciencias se negaron. El diseño inteligente consiste en afirmar que los organismos complejos no se formaron mediante la evolución sino que fueron diseñados por un "agente inteligente". Creacionismo puro y duro.

Disney no fue el único cineasta en enfrentarse a la lectura bíblica tomando partido por el evolucionismo. Max Fleischer hizo en 1939 cortometrajes educativos en apoyo del evolucionismo. Pat Sullivan, en cambio, lo trata de un modo muy ambiguo y divertido: en 1924 hace que sean los monos los que se indignen por considerarles antecesores de los ridículos humanos en *Felix doubles for Darwin*.

La guerra del creacionismo al evolucionismo está muy lejos de haber terminado, y resulta triste que la nueva empresa Disney, en el folleto incluido en su lanzamiento del video de *Fantasia* en 1991, en edición conmemorativa de lujo, trate de contentar a los creacionistas presentando así la secuencia de "La consagración de la Primavera": "Haciendo una cuidadosa investigación, el célebre artista (se refiere a Walt Disney) consultó astrónomos y paleontólogos, estudió sabiamente la materia y reconstruyó esqueletos sólo para descubrir que la comunidad científica estaba en desacuerdo. Muchos de los supuestos conocimientos de las edades Proterozoica, Paleozoica y Mesozoica estaban basados realmente en conjeturas. Sin embargo el artista llegó a tener una emocionante y dramática visualización de la vida prehistórica".

Antes de juzgar a Disney hay que tener en cuenta la época que le tocó vivir. La América religiosa y racista del Código Hays. Lo que hizo fue seguir la ideología dominante, es decir, lo que le dejaron hacer. Estas son palabras suyas de 1938 sobre las dificultades del proyecto *Reynard, the Fox*, que debía mostrar a un bandido simpático y que tuvo que abandonar: "The Hays Office is down on glorifying crooks because of churches and so on. They have a terrific influence" ("La oficina Hays echa abajo la glorificación de delincuentes a causa de las iglesias. Tienen una terrible influencia"). El cine americano, como el español del franquismo, fue un cine censurado y manipulado por las iglesias. A pesar de eso, Disney hizo grandes películas.

Algo cambió en América y al final de los años sesenta. *Fantasia* asombró a un nuevo público que no sospechaba que iba a encontrarse con un Disney heterodoxo y contracultural. Para muchos es una de las obras maestras del cine. A nivel personal, la secuencia de la noche en el monte Pelado es mi favorita de toda la obra de Disney, junto a *Dumbo*, *Pinocho* y *101 dálmatas*, un puñado de obras maestras. Se ha querido ver el universalismo de Disney como una simple estrategia para lograr amplios mercados, reduciendo sus aspiraciones a las de un hombre de negocios, pero su interés por la perfección artística a cualquier precio lo desmiente. Y Walt no fue un artista solitario, sino que grandes creadores trabajaron para él. No se les ha hecho la justicia que sin duda se merecen. Ni a ellos ni a los grandes animadores y creadores de otros estudios.

María Luz Morales, en la página 387 del segundo volumen de su *Historia del Cine* editado en 1950 por Salvat Editores, escribe:

"Walt Disney es un valor completo y pujante", afirma Del Amo, y sus creaciones podrán figurar en un museo futuro,

junto a las grandes obras de los pintores del Renacimiento..." Sin duda la afirmación es osada -por lo menos en su segunda parte-, mas nadie podrá negar que hay en ella mucho de justicia. Sobre todo expresa el gran prestigio que el film de dibujos animados ha llegado a alcanzar.

En los museos del Arte de Animación, que sin duda se crearán en las próximas décadas, Disney y sus artistas ocuparán un lugar de honor. Ahora hay que concentrar nuestros esfuerzos en hacer nacer esos museos. Para ello hay que crear colecciones. ¿Con qué criterios?

MATERIALES PARA UN MUSEO

Una de las ventajas que tendrá el guardar los materiales en archivos o museos será su facilidad de acceso y estudio para los especialistas e historiadores. Hace unos meses compré un *model sheet* que me llamó mucho la atención por la aparición en él del negrito Viernes, un personaje de Disney que sólo conocía por un cómic. Era sin duda de un proyecto inacabado. En el *model sheet*, fechado el 6 de enero de 1940, puede leerse: "Mickey's Man Friday' Pelican, Crane and Turtle models 2241. Production 10-26-1". Lo sorprendente de este *model sheet* es que fuera de 1940, ya que las tiras diarias de "Mickey Mouse Robinson Crusoe" en las que aparece este personaje de Friday (Viernes) de la mano del dibujante Harvey Eisenberg se publicaron del 12 de diciembre de 1938 al 13 de abril de 1939. Puede que el éxito de estas tiras incitase a realizar un cortometraje que fue abandonado en la preproducción. ¿Pero por qué se abandonó?

La película era un *remake* del corto con el mismo título de 1935. Quizá surgió de la idea de hacer una nueva versión en color. En las galerías de arte de animación se encuentran a la venta algunos dibujos de este nuevo proyecto que indican que se abandonó en una fase avanzada.

¿Y qué pensar del *Robinson Crusoe* que aparece en las tiras de 1939, ya que en "Mickey's Man Friday" es Mickey quien representa a ese personaje?

En una lista de proyectos fechada en octubre de 1943 y titulada *Story Numbers*, aparece un *Robinson Crusoe* con el número 1013 del que no sabemos nada. Quizás la tira diaria de Mickey y Robinson fue todo lo que quedó de un proyecto abandonado. Resulta muy interesante comprar materiales de proyectos desconocidos que pueden abrir líneas nuevas de investigación. A veces encontramos en venta dibujos de escenas no incluidas en el montaje final de una película pero que han sido más o menos elaboradas. De *Wynken Blynken & Nod*, de 1938, tengo un *model sheet* de nubes con formas de cisnes o de corderos y varios dibujos de *The Man on the Moon (El hombre en la luna)* que aparece en un boceto de *story* en la página 20 del libro *Paper Dreams* de John Canemaker, publicado por Hyperion en 1999, y en el libro *Walt Disney's Mickey and the Gang*, editado en 2005 por David Gerstein, en el que vemos en la página 130 un dibujo de Tom Wood con el hombre en la luna y las nubes cordero. Estos personajes fueron eliminados en la versión final. Tengo un *model sheet* de *Pinocho* que muestra a Geppeto ante un gendarme en su búsqueda del muñeco bajo la lluvia. Un ozalid (sistema de reproducción fotográfica sobre papel) que tengo de esa misma película muestra a la ballena "Monstro" en una posición que no aparece en la versión final, pero que encontramos en las tiras diarias de *Pinocho* de marzo de 1940.

Evidentemente en los cómics y en los libros ilustrados los dibujantes de Disney utilizaban mucho material de los estudios, aunque se hubiesen descartado de la producción. Esos materiales nos pueden ayudar a seguir y comprender el proceso creativo de las películas. Otros dan pistas sobre técnicas desconocidas de producción. Un ozalid que adquirí de cuatro pequeños faunos de *Fantasia* es muy interesante. Muestra claramente la reutilización de una misma animación para varias escenas. Un dibujo de animación de los faunos se había fotografiado y reducido sobre un ozalid. Se habían pintado nuevos detalles en rojo y verde sobre el ozalid y se habían anotado indicaciones de su inclusión en distintos planos de la película. Nos descubre que usaban los ozalid para repetir animaciones y

ahorrar trabajo 20 años antes de la aplicación de estos métodos mediante xerocopias en *101 Dálmatas*.

La animación de los faunos aparece cuatro veces en la película, y en una de ellas en un plano mucho más general. Y para eso se usó el sistema ozalid, para reducir los dibujos a la escala del nuevo encuadre y evitar el tener que redibujarlos. Parece que en los estudios Disney todo fue inventado en los años treinta y cuarenta. El novedoso sistema de rodar maquetas de coches en *101 dálmatas* (1961) para luego pasarlos a celuloide fotocopiándolos y añadiendo los colores a mano, ya se usó en *Pinocho* (1940) con el carromato de Stromboli o con la jaula en la que éste encierra a Pinocho, que eran modelos sólidos de madera que fueron rodados en película de blanco y negro y pasados a celuloide por procedimientos fotográficos. Probablemente la primera vez que se rodaron maquetas y se incluyeron en una película por procedimiento fotográfico fue en *El viejo molino* (1937).

Muchos dibujos plantean incógnitas a resolver. Compré uno de dos enanitos volando sobre una grulla en clara posición de ataque. Según la galerista Leslie Brooks, sería un *concept art* de Ferdinand Horvath para *Blancanieves*. Pero en la película no existe esa escena. ¿Podría ser para *Babes in the Wood*, de 1932, donde sí que existe un ataque a la bruja de enanos cabalgando sobre aves? Pero entonces Horvath no trabajaba aún para Disney. Lo más probable es que la galerista tenga razón y que se trate de una escena inspirada en la de *Babes in the Wood* que finalmente se decidió no incluir en *Blancanieves*. Tengo también un precioso dibujo de dos osos. El galerista Kem Storms no pudo identificarlo, aunque sabía que le había llegado en un lote de materiales de los estudios Disney. Creo que por su estilo se trata de un dibujo de Tom Oreb para alguna producción Disney desconocida de los años 50. ¿Pero cómo comprobarlo? Mi amigo Didier Ghez lo puso en su blog *Disney History* para ver si alguien podía darnos alguna pista, pero no tuvimos ninguna respuesta. La identificación de materiales será uno de los trabajos que tengan que acometer los museos del Arte de la Animación. Los dibujos previos pueden ser también una gran ayuda para descubrir las influencias sobre Disney y el origen de las ideas que aparecen en sus películas.

En 1999 apareció *Walt Disney and Europe*, un magnífico libro de Robin Allan sobre las influencias europeas en el arte de Disney. Es un trabajo enorme pero lógicamente incompleto, es un tema inabarcable. Algunos ejemplos ya se conocían, como la fuerte influencia de Heinrich Kley de la que yo mismo en mi libro *Los proverbios chinos de F.W.Murnau* de 1992 había puesto ejemplos. Otra influencia evidente, no detectada por Allan, que mostraba en mi libro de Murnau, era la de la pintura del alemán Walter Leistikow (1865-1908) *Der gothischer Wald* (*El bosque gótico*) para el bosque-catedral del Ave María de *Fantasia* diseñado para Disney por Kay Nielsen.

En *Fantasia* la catedral real fue eliminada y fue sugerida por los árboles de un bosque que forman con sus ramas arcos góticos, a imitación de la pintura de Walter Leistikow *Der gothischer Wald*, que producía un inexplicable efecto místico en el espectador. A su derecha vemos una caricatura aparecida en 1899 en *Lustigen Blätter* que explica ese cuadro "descubriendo el truco" empleado para manipular la emoción del inconsciente del espectador. "Truco" que Disney copió para su Ave María, en la que el espectador "tenía que sentirse en una catedral sin que ésta existiese", según sus palabras. La concepción de Leistikow sacralizaba la naturaleza y al tiempo convertía el sentimiento religioso en emoción percibida inconscientemente de una imagen simbólica. Así que Disney cambió sus planes para esta secuencia eliminando todos los bocetos de los fieles peregrinos en el interior de una catedral real. Algunos de estos bocetos se publicaron en un libro junto con los poemas que escribió como letra para el Ave María Rachel Field, una escritora de bestsellers moralistas y religiosos que fueron llevados al cine en películas como *All This ana Heaven Too* (*El cielo y tú*), producida por Warner y dirigida por Anatole Litvak.

Robin Allan muestra en su libro que la otra referencia para la concepción final de esta escena fue el cuadro de Caspar David Friedrich *Monastery Graveyard in the Snow*, pintura de la National Gallery de Berlín que se

destruyó en 1945. En ella encontramos en un bosque-cementerio cubierto de nieve la procesión, que más parece un entierro, atravesando una puerta en ruinas y llegando a una ruina alta y estilizada de una gran iglesia gótica. La relación con el Ave María de Disney es evidente, pero no su sentido simbólico. La gente busca refugio en la religión huyendo de la muerte en ambos casos. El cementerio de Friedrich está sustituido en la película por las escenas precedentes de los cementerios de "Noche en el monte Pelado"; la puerta en ruinas, símbolo de la iglesia, es dejada de lado por los peregrinos y el bosque de Leistikow sustituye a la catedral (según recoge Allan, p. 168, a Disney no le gustaban nada las catedrales europeas y su estética). Mientras que Disney no consideraba necesario la pertenencia a una iglesia para ser religioso, Friedrich mostraría en su cuadro una alegoría de la historia de la religiosidad representando el paganismo por el bosque de robles, la iglesia medieval (católica) por la pequeña puerta en ruinas y la iglesia moderna (protestante) por las ruinas del coro gótico de una iglesia jacobina, si seguimos el análisis de Helmut Börsch-Supan en el libro *L'opera completa di Caspar David Friedrich*, de Rizzoli.

Hay muchas otras influencias no detectadas por Allan, como la del pintor polaco Edward Okun (1872-1945). Un grabado suyo de 1902 sería el origen de los fantasmas de los muertos saliendo de las tumbas en *Fantasia* y su *Creatures of the Woods in their Toadstool Huts* podría haber sido el origen de la danza de las setas de la misma película.

En el libro de Allan, lleno de sorpresas, la mayor parte de la información viene de declaraciones de los artistas y de los archivos de Disney. Muchas de estas informaciones son generales y no se refieren a imágenes concretas. Por ejemplo, de la influencia de Ronald Searle sobre *101 dálmatas* se habla claramente, porque tanto Tom Oreb, como Ken Anderson o Marc Davis la reconocieron. Pero no se citan referencias definidas. Parece que es tan sólo una influencia general de estilo de dibujo.

Si revisamos la obra de Ronald Searle vemos que su utilización por los artistas de Disney para *101 dálmatas* fue mucho más allá que una mera copia de estilo.

Pondré unos ejemplos. En el libro de Ronald Searle *The Female Approach*, publicado en Nueva York por Alfred A. Knopf en 1954, aparece en la página 111, dentro de la sección "Morbid Anatomies", un claro antecedente de Cruella. El dibujo se repite con toques de color en la portada del libro.

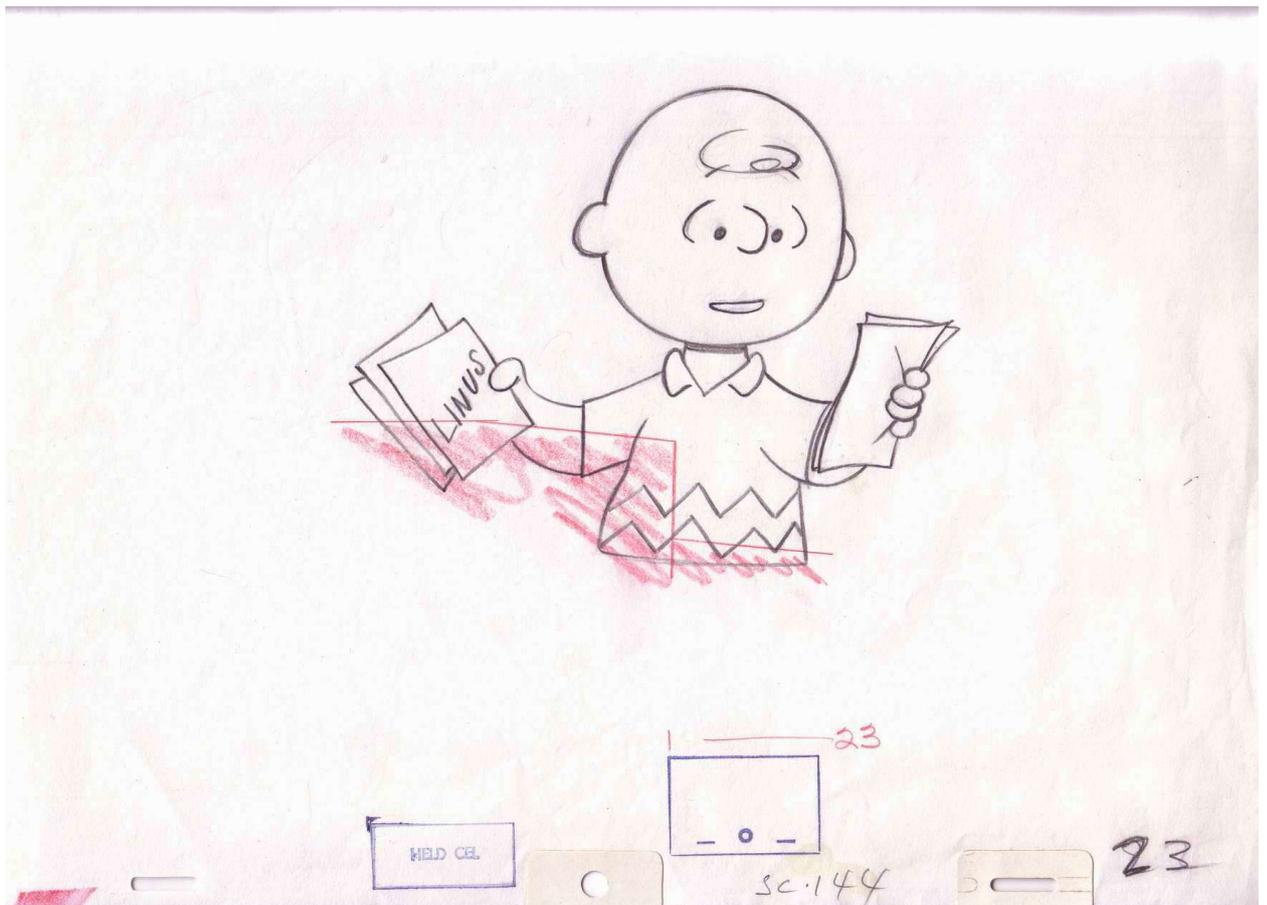
Pero por si quedase alguna duda, vemos otros dibujos de este libro con elementos que han sido utilizados para *101 dálmatas*: en la página 136, en la 46 y en la 28 encontramos un mueble copiado exactamente por Ken Anderson para el decorado de la primera casa de Roger. El personaje de Roger con su pipa es muy similar al del pintor con su pipa de *The Rake's Progress*, otro libro de Searle. Y la serie de gags, al inicio de la película, de las mujeres llevando perros que se parecen a ellas, está tomada de una ilustración de Searle aparecida en *Punch* el 2 de febrero de 1955 y reproducida en *Merry England* (1956). El estilo del dibujo, su modo de trazar las líneas con distintas intensidades para producir profundidad, los detalles como libros y tazas de té acumuladas sobre muebles y los suelos llenos de colillas y restos... parece claro que hubo una decisión del director artístico de la película Ken Anderson de adoptar el estilo de Searle, quizá para dar el tono "inglés" a *101 dálmatas* igual que se había recurrido a artistas sudamericanos para dar el toque "latino" a las películas de los años 40.

101 Dálmatas no sólo supuso un cambio de estilo, fue una auténtica revolución, al sustituir el costoso sistema de trazado manual de los dibujos sobre hojas transparentes de celuloide por su paso directo a estas hojas mediante una simple fotocopia o Xerocopia, como se llamaba entonces por ser una invención de Xerox. Para darnos cuenta de esta revolución podemos ver un dibujo original que tengo de la *Cenicienta* y sti equivalente en la pantalla. La diferencia es asombrosa. Hay muchos detalles cambiados: el escote del vestido ha crecido... pero ante todo el rostro de Cenicienta es absolutamente diferente, mucho más alargado.

En el libro de John Canemaker de 2001 *Walt Disney's Nine old Men & The Art of Animation* podemos leer que el personaje de *Cenicienta* se repartió entre Eric Larson, Les Clark y Marc Davis y que, a pesar de que los tres trabajaban con rotoscopias del rodaje con la actriz Helene Stanley, sus dibujos no se parecían en nada, así que hubo un tercer dibujante, Ken O'Brien, encargado del *clean up* o limpieza, pero más bien de recopiar sus animaciones igualando el personaje. Así que los animadores recibieron con los brazos abiertos el sistema Xerox que permitía fotocopiar sus dibujos y llevarlos a la pantalla sin manipulaciones posteriores y sin pasar por las entintadoras. Por vez primera reconocían su trabajo en la pantalla. Aunque también con el Xerox existían los intercaladores y había ayudantes que pasaban a limpio los dibujos abocetados de los animadores. Pero por lo menos el sistema Xerox respetaba los dibujos de los ayudantes, y los animadores se esforzaron en dejar sus propios dibujos mucho más acabados, ya que iban a verse en pantalla. Aunque no lo suficiente, para el gusto de Disney. Para él los dibujos casi abocetados que se veían en pantalla recordaban al espectador en cada momento que lo que estaba viendo era un simple dibujo, rompiendo la ilusión de algo vivo y corporal. Pero el sistema Xerox era algo tras lo que Disney llevaba muchos años. En *American Cinematographer* de marzo de 1941 se publicó el artículo "Growine Paints", escrito por Walt para SMPE: "The full inspiration and vitality in our animators pencil drawings will be brought to the screen in a few years through the etimination of the inking process" ("Toda la inspiración y vitalidad de los dibujos a lápiz de nuestros animadores aparecerán en la pantalla en unos pocos años gracias a la eliminación del proceso de entintado").

En este mundo nuevo del Arte de la Animación una fotocopia puede ser mucho más original y responder más a las pretensiones del artista que una imagen finamente trazada con tinta y cuidadosamente coloreada sobre acetato. Y un simple y tosco boceto del animador puede tener mucho más valor que el mismo dibujo retocado y terminado por un ayudante.

Los materiales mejores para un museo no son necesariamente los preferidos por los coleccionistas que buscan las escenas más representativas y con el mejor acabado posible. En las guías para coleccionistas como la *Animation Art Buyer's Guide* encontramos reglas de oro para escoger los materiales: buscar un personaje principal en una escena representativa, de frente, grande y centrado, con los ojos abiertos... reglas que sin duda permiten al coleccionista tener una buena imagen-recuerdo de la película pero que no tienen ningún sentido en la colección de un museo. Los museos tienen que crear sus propias colecciones con sus propios criterios. Pienso que aún estamos a tiempo. Hay que ponerse manos a la obra.



SOBRE LA EXPOSICIÓN

Esta es una muestra de parte de una colección privada que pretende servir de base para la creación de un Museo del Arte de la Animación.

Abarca siete décadas de desarrollos técnicos en el dibujo animado americano, desde la llegada del sonido ("Steamboat Willie" Disney, 1928) hasta la sustitución por el ordenador de las técnicas tradicionales de trazado y tintado sobre láminas de acetato de celulosa de cada uno de los miles de dibujos necesarios para realizar una película.

La muestra se reparte entre la planta baja del MUSEO DE LA PASIÓN (WALT DISNEY 1929/1966), la planta alta (LA ANIMACIÓN EN LOS ESTUDIOS AMERICANOS 1929/1969) y la SALA DE LAS FRANCESAS (NUEVOS RUMBOS PARA EL DIBUJO ANIMADO EN EEUU (1970/2000)



APARTADOS DE LA EXPOSICIÓN

MUSEO DE LA PASIÓN

WALT DISNEY

La llegada del sonido supuso una revolución en el mundo de la animación y su rápida utilización posibilitó el triunfo de Walt Disney sobre sus competidores.

Atrás quedaban los tiempos de los pioneros como Winsor McCay que asombró al mundo en 1914 con "Gertie el dinosaurio" y de Pat Sullivan y Otto Mesmer con el popular Gato Félix.

Walt Disney barrió con su Mickey Mouse dibujado por Ub Iwerks y con sus Sinfonías Tontas, con el uso pionero del technicolor con "Árboles y flores" (1932) y con su gran éxito de "Los 3 cerditos" (1933).

Disney sabía muy bien que triunfa el que llega primero y por ello acogió inmediatamente todas las innovaciones. Tras hacer el primer dibujo animado sonoro y el primero en Technicolor realizaría en 1937 el primer largometraje de dibujos animados: "Blancanieves y los siete enanitos" para el que diseñaría la cámara multiplano que permitía crear ilusión de profundidad en los dibujos en movimiento.

Siguieron "Pinocho" (1939), "Fantasía" (1940), primer largometraje con sonido estereofónico, "Dumbo" (1941) y "Bambi" (1942).

Sus producciones eran cada vez más ambiciosas y costosas, los sueños de Disney iban en aumento.

Pero una huelga en 1941 y la entrada de EEUU en la Guerra Mundial supusieron la pérdida de los mercados europeos, fuertes cambios en la producción de los estudios y una crisis que Disney nunca logró superar.

WALT DISNEY CORTOMETRAJES (1929/1966)

WALT DISNEY WORLD WAR II

WALT DISNEY LARGOMETRAJES (1937/1967)

Tras varios años de realización de películas con piezas cortas, Walt Disney volvió al largometraje en 1950 con "La Cenicienta" (1950), "Alicia en el país de las maravillas" (1951) y "Peter Pan" (1953) que no aportaban grandes novedades.

Un último intento por continuar con su estilo "clásico" será su primer largometraje en Cinemascope: "La Dama y el Vagabundo" (1955)

Pero el éxito de nuevas productoras de animación como UPA con nuevos estilos obligó a Disney a renovarse para poder competir con el talento de genios como John Hubley y su oscarizada "Rooty Toot Toot"

Nuevos creadores como Edvin Earle, Tom Oreb o Walt Peregoy encauzaron un cambio de estilo, seguido por artistas clásicos de Disney como Ward Kimball o Ken Anderson.

Estos cambios se hicieron sentir en "La Bella Durmiente" (1959), una superproducción en 70 milímetros que temáticamente era un remake de "Blanca Nieves".

Disney la consideraba su gran obra aunque no tuvo el éxito que esperaba.

Pero la película que supuso la auténtica revolución y renovación del estilo Disney fue "101 Dálmatas" (1961).

Ken Anderson, Tom Oreb, Bill Peet, Ernie Nordli y Walt Peregoy fueron los responsables de un nuevo estilo inspirado en el caricaturista inglés Ronald Searle.

Su éxito fue enorme.

A ello contribuyó un nuevo invento revolucionario puesto en marcha por Ub Iwerks con la casa Xerox.

Se utilizó la fotocopiadora Xerox para pasar los dibujos de los animadores a los acetatos.

El largo y costoso trabajo de pasar a tinta los dibujos sobre acetatos desaparecería de los estudios.

Los animadores por vez primera podían ver en pantalla el resultado exacto de su trabajo sin pasar por el retoque, trazado y entintado de otras manos

Siguieron “Merlín, el encantador” (1963 y “El libro de la Selva” (1967) con un intento de Disney para volver a su antiguo estilo.

La muerte de Walt Disney el 24 de diciembre de 1966 supuso el final de una era para el dibujo animado americano.

SOBRE LOS MATERIALES QUE GENERA UNA PRODUCCIÓN DE DIBUJOS ANIMADOS

Una producción de dibujos genera material gráfico desde el mismo inicio del proceso.

Las ideas se plasman en diseños de la “historia” los “Storyboards”. Estos bocetos (“rough”) a veces muy sencillos y realizados con cualquier medio, normalmente a lápiz o tinta y a veces a la acuarela o pastel, se fijan en planchas que se fotografían para entregar copias de trabajo a los diseñadores y animadores.

Lo mismo se hace con los diseños de los personajes: los “model sheets”.

Los dibujantes de “layouts” planifican y diseñan la escena definitiva con los elementos de los fondos claramente definidos y determinan el espacio en que se mueven los personajes. Los “layouts” suelen ser detallados dibujos a lápiz.

El director reparte el trabajo entre los animadores que dibujan las posiciones “claves” del movimiento confiando las fases intermedias a los “intercaladores”

En los grandes estudios los animadores hacían toscos dibujos de la animación, los llamados “rough” o dibujos en sucio, que eran calcados para limpiarlos y terminarlos por sus ayudantes.

Habitualmente estos dibujos acabados se pasaban a hojas de plástico transparente, los acetatos, calcándose manualmente con tinta o, a partir de 1961, fotocopiándose. En los últimos años el ordenador ha sustituido estos métodos y los acetatos han desaparecido.

El acetato se pintaba a mano en color por el reverso y se rodaba superponiéndolo al fondo, pintado normalmente con temperas en una cartulina.

PROCESO DE PRODUCCIÓN DE 101 DÁLMATAS (Walt Disney 1961)

LA ANIMACIÓN EN LOS ESTUDIOS AMERICANOS (1929/1969)

Max Fleischer

Los hermanos **Max y Dave Fleischer**, pioneros del cine mudo, lograron sobrevivir en el sonoro durante algunos años y tras su éxito con Koko el payaso, Betty Boop y Popeye el marino, acometieron también un largometraje “Los viajes de Gulliver” (1939) en el que aplicaban su sistema patentado de rotoscopia (los animadores trazaban sobre imágenes rodadas con actores reales, algo que Disney también había hecho en “Blancanieves”)

Tras realizar alguna serie que no cuajó como “Stone Age” (1940) y otras mejor recibidas como “Superman”, un segundo largometraje “Hoppity va a la ciudad” (1941) les llevó a la ruina y al cierre de sus estudios.

Paramount los transformó en los **Famous Studios**, ya sin el control

de los hermanos Fleischer

FLEISCHER STUDIOS

PARAMOUNT FAMOUS STUDIOS

JACK KINNEY PRODUCTIONS

EL NUEVO DISEÑO UPA

Tras la huelga de 1941 algunos de los mejores dibujantes de Disney montaron su propia empresa, la UPA (United Productions of America)

El óscar concedido por la Academia a "Gerald McBoing Boing" (1951) supuso un giro radical en la animación americana y el fin de una época. La UPA triunfaba con un nuevo estilo de grafismo y de animación limitada que rompía definitivamente con el estilo de Disney y sus seguidores.

Pero la Caza de brujas organizada contra el comunismo hizo que algunos de sus mejores talentos como John Hubley tuvieran que dejar el estudio y el primer largometraje de UPA "Las 1001" (1959) no alcanzó el éxito que tuvieron sus cortometrajes. Tan sólo pudieron acometer un segundo largometraje "Gay Purr'ee!" (1962) que tampoco funcionó.

Tras sus trabajos publicitarios y los especiales para televisión de su más popular personaje, el cegato Mr Magoo, se vieron obligados a cerrar en 1969.

UPA STUDIOS

UPA CORTOMETRAJES

UPA SERIES Y ESPECIALES TV

UPA LARGOMETRAJES

UPA PUBLICIDAD

Paul Terry, famoso por sus Fábulas de Esopo, llegaría a ser popular con su Super Ratón o Las Urracas parlanchinas.

Van Beuren logró mantener una producción regular tras la llegada del sonoro pero se vio obligado a cerrar el estudio en 1936 cuando había iniciado una serie con el retorno del popular Gato Félix.

Ub Iwerks, tras sus éxitos con la serie Mickey Mouse o "La danza de los esqueletos", dejó a Disney para realizar sus propios cortometrajes. Al no alcanzar gran éxito cerró sus estudios, trabajó para Columbia y regresó finalmente con Disney para ocuparse hasta su muerte del control técnico del Estudio.

Columbia renovó una y otra vez sus filas reclutando a grandes figuras y produciendo gran número de cortometrajes sonoros.

Walter Lantz, fue otro pionero que sobrevivió al sonido y se mantuvo muchos años activo, haciéndose muy popular con su personaje El pájaro loco.

Warner Bros mantuvo vivo su departamento de animación gracias a personajes como Bugs Bunny, Porky o el Correcaminos, capaces de atraer a la audiencia durante décadas.

MGM consiguió el mayor éxito de su departamento de animación con la serie "Tom y Jerry" producida por Fred Quimby y dirigida por William Hanna y Joseph Barbera

TERRYTOONS

VAN BEUREN

UB IWERKS

COLUMBIA SCREEN GEMS

WALTER LANTZ

WARNER BROS

MGM

TEX AVERY

Warner, y sobre todo **MGM**, tuvieron entre sus grandes creadores a Tex Avery. Sus obras hacían gala de un humor inesperado e imposible que le valdrían la admiración del público y de la crítica. Entre los dibujantes de su equipo se encontraban grandes artistas como Tom Oreb que realizó los diseños y layouts para uno de sus mejores cortometrajes "Symphony in Slang" (1951) y Ed Benedict que posteriormente crearía los personajes más populares de Hanna-Barbera, desde el oso Yogui hasta los Picapiedra.

MGM TEX AVERY

MGM ED BENEDICT

HANNA-BARBERA

La televisión contribuyó a los cambios de estilo, de diseño simplificado y animación limitada, al obligar a los estudios a trabajar rápidamente y con bajos presupuestos.

William Hanna y **Joseph Barbera** se hicieron los amos del nuevo medio con sus personajes Huckleberry Hound, Tiro loco, Yogui y sobre todo con Los Picapiedras.

HANNA-BARBERA

HANNA-BARBERA SERIES PARA TELEVISIÓN

HANNA-BARBERA LARGOMETRAJES

DE PATIE-FRELENG

SALA DE LAS FRANCESAS

NUEVOS RUMBOS PARA EL DIBUJO ANIMADO EN EEUU (1970/2000)

Esta es una muestra de parte de una colección privada que pretende servir de base para la creación de un Museo del Arte de la Animación.

Abarca siete décadas de desarrollos técnicos en el dibujo animado

americano, desde la llegada del sonido ("Steamboat Willie" Disney, 1928) hasta la sustitución por el ordenador de las técnicas tradicionales de trazado y tintado sobre láminas de acetato de celulosa de cada uno de los miles de dibujos necesarios para realizar una película.

La muestra se reparte entre la planta baja del MUSEO DE LA PASIÓN (WALT DISNEY 1929/1966), la planta alta (LA ANIMACIÓN EN LOS ESTUDIOS AMERICANOS 1929/1969) y la SALA DE LAS FRANCESAS (NUEVOS RUMBOS PARA EL DIBUJO ANIMADO EN EEUU (1970/2000)

NUEVOS AIRES VIENEN DE FUERA

Del Reino Unido llega "El submarino amarillo" (1968) que supone una auténtica revolución en cuanto a diseño y temática.

De Canada "Heavy Metal" (1981), un largometraje basado en el mundo del comic en el que intervienen estudios ingleses y americanos.

El cine de animación se va encaminando hacia un público más adulto.

RALPH BAKSHI

Rock, Contracultura, Underground y Comic.

La animación para adultos, que llevaba años presente en el cortometraje, irrumpirá con fuerza en el largometraje gracias a la obra de **Ralph Bakshi**.

El mundo de la Contracultura y los Comics hace su aparición en la animación comercial con obras como "Fritz, el gato" (1972) a partir de la obra de Robert Crumb, "Tygra" (1983) sobre dibujos de Frank Frazetta y sobre todo con obras como "Coonskin" (1975) o "Hey Good Lookin'" (1975) que fue censurada y retenida durante años, saliendo al mercado en versión mutilada en 1982.

Bakshi realizará una obra maestra "American Pop" (1981) con la técnica del rotoscopio inventada por Fleischer y usada por Disney en todas sus películas. Bakshi la combinará con escenas de animación pura en "Wizards" (1977) o en "El señor de los anillos" (1978)

El dibujo animado industrial pasará de ser un arte únicamente destinado a la infancia y la familia a un arte más amplio dirigido también a los adolescentes y adultos.

WALT DISNEY

Tras la muerte de **Walt Disney**, Ken Anderson y Wolfgang Reitherman mantuvieron el nuevo estilo visual pero en productos poco ambiciosos tanto temáticamente como en medios de producción.

Los ancianos animadores se fueron retirando, desapareciendo definitivamente tras "Los rescatadores" (1977)

Un nuevo equipo tomó el relevo en la compañía **Walt Disney** que tratará de asimilar las nuevas corrientes con obras como "Taron y el caldero mágico" (1985) pero será con el regreso a sus fuentes y temas habituales como alcanzará de nuevo el favor del público y la crítica con ¿Quién engañó a Roger Rabbit? (1988) y "La Sirenita" (1989)

Con esta película desaparecerán definitivamente los acetatos siendo sustituidos por el trazado y coloreado digital. El ordenador abrirá una nueva era.

Don Bluth será el más claro seguidor del estilo Disney. En "Anastasia" (1997) adoptará el sistema de trazado y coloreado por ordenador.

Hanna-Barbera seguirán dominando durante décadas el mercado de TV y producirán algunos largometrajes entre los que destaca por su modernidad y calidad el sorprendente "La odisea del Rock" (1987)

que fue retirado por la propia productora ante las críticas por su contenido que debía mucho a su director Robert Taylor (un habitual de Bakshi): Cerdos policías reprimiendo manifestaciones a favor de la marihuana, viajes en LSD, secuencias contra la guerra del Vietnam...

Nuevos creadores como **Bill Plympton** renovarán el largometraje de animación americano.

Y nuevos personajes gozarán en los 90 del favor del público de la TV como Los Simpsons, producidos por Fox.

Con el nuevo milenio la animación por ordenador se impondrá. Pero esa ya es otra historia.

RALPH BAKSHI

DISNEY CORTOMETRAJES

DISNEY LARGOMETRAJES

DON BLUTH

RICHARD WILLIAMS

SALLY CRUIKSHANK

WARNER BROS CHUCK JONES

WARNER BROS

WARNER

HANNA-BARBERA

HANNA-BARBERA LARGOMETRAJES

BILL MELENDEZ

UNIVERSAL STUDIOS

DREAMWORKS

BILL PLYMPTON

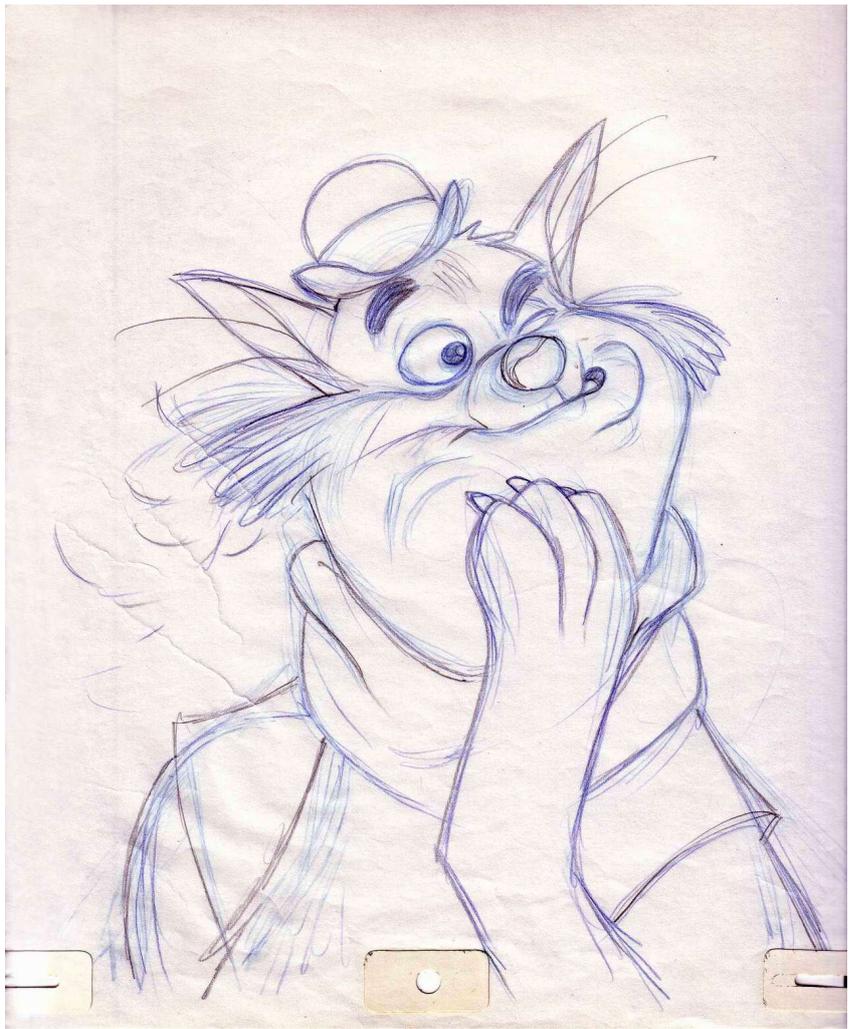
FILMATION

FOX

DILWORTH

NICKELODEON

MTV



DIBUJOS EN LA EXPOSICIÓN

1

"The Plow Boy", Disney, 1929.
Dibujo de Ub Iwerks.

2

"Mother Goose Melodies", Disney, 1931.
Dibujo de Jack King.

3

"The Castaway", Disney, 1931

4

"Mickey's Mellerdrammer!", Disney, 1933.

5

"Puppy Love", Disney, 1933.

6

Model Sheet de Mickey Mouse.

7

"Flowers and Trees", Disney, 1932.
Model Sheet.

8

"King Neptune", Disney, 1932.
Dibujo de Jack King.

9

"The China Shop", Disney, 1933.
Layout de Albert Hurter.

10

"The three little Pigs", Disney, 1933.
Model Sheet de Albert Hurter.

11

"Mickey's Steamroller", Disney, 1934.

12

"Grasshopper and the Ants", Disney, 1934.
Dibujo de Dick Huemer

13

"The Big Bad Wolf", Disney, 1934.
Dibujo de Ham Luske.

14

"The Big Bad Wolf", Disney, 1934
Dibujo de Fred Moore.

15

"The Goddess of Spring", Disney, 1934
Dibujo de Dick Huemer.

16

"Mickey's Garden", Disney, 1935.

17

"Robber Kitten", Disney, 1935.
Dibujo de Tom Wood (1935) para el Department Publicity Art de
Disney

18

"Robber Kitten", Disney, 1935.
Dibujo de Ham Luske.

19
Cock O' the Walk, Disney, 1935.
Dibujo de Eric Larson.

20
"Broken Toys", Disney, 1935.
Dibujo de Dick Huemer.

21
"Broken Toys", Disney, 1935.
Dibujo de Ward Kimball

22
"Broken Toys", Disney, 1935.
Dibujo de Bill Tytla

23
"More Kittens", Disney, 1936.
Dibujo de Frank Thomas.

24
"Three Little Wolves", Disney, 1936.

25
"The Country Cousin", Disney, 1936.
Dibujo de Art Babbitt.

26
"The Country Cousin", Disney, 1936.

27
"Elmer Elephant", Disney, 1936.
Dibujo de Bob Wickersham.

28
"Elmer Elephant", Disney, 1936.
Dibujo de Gerry Geronimi.

29
"Toby Tortoise Return", Disney, 1936.

30
"Toby Tortoise Return", Disney, 1936.
Dibujo de Izzy Klein.

31
"Woodland Cafe", Disney, 1937.
Dibujo de Johnny Cannon.

32
"Woodland Cafe", Disney, 1937.
Dibujo de Bob Stokes.

33
"Little Hiawatha", Disney, 1937.

34
"Little Hiawatha", Disney, 1937.
Dibujo de Frank Thomas.

35
"Hawaiian Holiday", Disney, 1937.

36
"Hawaiian Holiday", Disney, 1937.

37
"Mickey's Amateurs", Disney, 1937.
Dibujo de Erdman Penner.

38

"Mickey's Amateurs", Disney, 1937.
Dibujo de Erdman Penner (firmado).

39

Donald Duck, Disney, entre 1936 y 1944.

40

"Donald's Nephews", Disney, 1938.
Dibujo de Story de Carl Barks.

41

"The Practical Pig", Disney, 1938.
Dibujo de Larry Clemmons.

42

"The Practical Pig", Disney, 1938.
Dibujo de Ollie Johnston.

43

"Farmyard Symphony", Disney, 1938.

44

"Farmyard Symphony", Disney, 1938.
Dibujo de Joshua Meador (firmado).

45

"Farmyard Symphony", Disney, 1938.
Dibujo de John Walbridge (firmado).

46

"Farmyard Symphony", Disney, 1938.
Dibujo de Aurelius Battaglia.

47

"Mother Goose Goes Hollywood", Disney, 1938.
Hugh Herbert. Dibujo de Ward Kimball.

48

"Mother Goose Goes Hollywood", Disney, 1938.
Eddie Cantor. Dibujo de Bob Stokes.

49

"Mother Goose Goes Hollywood", Disney, 1938.
Edward G. Robinson y Greta Garbo. Dibujo de Jack Campbell.

50

"Mother Goose Goes Hollywood", Disney, 1938.
Oliver Hardy. Dibujo de Izzy Klein.

51

"Mother Goose Goes Hollywood", Disney, 1938.
Stan Laurel. Dibujo de Izzy Klein.

52

"Wynken Blynken & Nod", Disney, 1938.
Dibujo de Charlie Thorson.

53

"Merbabies", Disney, 1938.
Escena realizada por Harman-Ising Studios (HI) - en su primera animación para Walt Disney (D1)
Dibujo de Pete Burness.

54

"The Autograph Hound", Disney, 1939.
Charles Boyer.

55

"The Autograph Hound", Disney, 1939.

Mickey Rooney

56

"The Autograph Hound", Disney, 1939.
Shirley Temple.

57

"The Riveter", Disney, 1940.

58

"Lend a Paw", Disney, 1941.

World War II. Publicidad impresa de 1942

59

Partitura de "Der Fuehrer's Face". Disney, 1943.

60

"The New Spirit", Disney, 1942
Dibujo al pastel del storyboard (Departamento P-212-B)

61

"The New Spirit", Disney, 1942
Dibujo al pastel del storyboard (Departamento P-212-B)

62

Model Sheet "Donald Duck", Disney.

63

"Donald Applecore", Disney, 1952.
Dibujo de Bill Justice.

64

"Melody". Disney, 1953.

65

"Casey Bat Again", Disney, 1953.
Dibujo previo de Fred Moore, circa 1950.

66

"Ben and Me", Disney, 1953
Dibujo para Story de Bill Peet,

67

"The Mickey Mouse Club" Programa TV, Disney 1955-1958

68

"Donald in Mathmagic Land", Disney, 1959.

Walt Disney LARGOMETRAJES (1937 a 1967)

69

"Blancanieves y los siete enanitos" ("Snow White and the seven dwarfs"), Disney, 1937.

70

"Blancanieves y los siete enanitos" ("Snow White and the seven dwarfs"), Disney, 1937.
Dibujo de Grim Natwick.

71

"Blancanieves y los siete enanitos" ("Snow White and the seven dwarfs"), Disney, 1937.

72

"Blancanieves y los siete enanitos" ("Snow White and the seven dwarfs"), Disney, 1937.

73

"Blancanieves y los siete enanitos" ("Snow White and the seven dwarfs"), Disney, 1937.

74

"Pinocho" ("Pinocchio"), Disney, 1940.
Dibujo de Art Babbitt.

75

"Pinocho" ("Pinocchio"), Disney, 1940.
Dibujo de Milt Kahl.

76

"Pinocho" ("Pinocchio"), Disney, 1940.
Layout de Ken Anderson.

77

"Pinocho" ("Pinocchio"), Disney, 1940.

78

"Pinocho" ("Pinocchio"), Disney, 1940.
Model Sheet

79

"Pinocho" ("Pinocchio"), Disney, 1940.
Model Sheet

80

"Fantasia", Disney, 1940.

81

"Fantasia", Disney, 1940.

82

"Fantasia", Disney, 1940.

83

"Fantasia", Disney, 1940.
Original de Albert Hurter para Modelo de personajes.

84

"Fantasia", Disney, 1940.

85

"The Reluctant Dragon", Disney, 1941.
Dibujo de Story de John Miller

86

"The Reluctant Dragon", Disney, 1941.

87

"Dumbo", Disney, 1941.

88

"Dumbo", Disney, 1941.

89

"Dumbo", Disney, 1941.
Dibujo preparatorio de Albert Hurter.

90

"Dumbo", Disney, 1941.
Dibujo de Fred Moore.

91

"Dumbo", Disney, 1941.
Model Sheet

92

"Bambi", Disney, 1942.
Dibujo de Clair Weeks.

93
"Bambi", Disney, 1942.
Dibujo de Clair Weeks.

94
"Bambi", Disney, 1942.
Dibujo de Clair Weeks.

95
"Bambi", Disney, 1942.

96
"Bambi", Disney, 1942.
Dibujo de Milt Kahl

97
"Los tres caballeros" ("The Three Caballeros"), Disney, 1945.
Dibujo de Ollie Johnston para modelo de personaje.

98
"Los tres caballeros" ("The Three Caballeros"), Disney, 1945.
Dibujo de Fred Kopietz.

99
"Make Mine Music", Disney, 1946.

100
"Make Mine Music", Disney, 1946.

101
"Fun and Fancy Free", Disney, 1947.

102
"Melody Time", Disney, 1948.

103
"Melody Time", Disney, 1948.
Dibujo de Bill Peet para el story

104
"La Cenicienta" ("Cinderella"), Disney, 1950
Dibujo de Frank Thomas.

105
"La Cenicienta" ("Cinderella"), Disney, 1950

106
"Alicia en el país de las maravillas" ("Alice in Wonderland"), Disney,
1951.
Dibujo de Hal Ambro.

107
"Alicia en el país de las maravillas" ("Alice in Wonderland"), Disney,
1951.
Dibujo de Cliff Nordberg,

108
"Alicia en el país de las maravillas" ("Alice in Wonderland"), Disney,
1951.
Dibujo de Eric Larson,

109
"Peter Pan", Disney, 1953.
Dibujo de Eric Cleworth.

110

"Peter Pan", Disney, 1953.

Dibujo de Ken O' Brien procedente de su colección.

111

"Peter Pan", Disney, 1953.

Dibujo de John Lounsbery

112

"La Dama y el Vagabundo" ("Lady and the Tramp", Disney, 1955.

113

"La Dama y el Vagabundo" ("Lady and the Tramp", Disney, 1955.

114

"La Dama y el Vagabundo" ("Lady and the Tramp", Disney, 1955.

Dibujo de John Lounsbery

115

"La Dama y el Vagabundo" ("Lady and the Tramp", Disney, 1955.

Dibujo de John Lounsbery

116

"La Bella Durmiente" ("Sleeping Beauty"), Disney, 1959.

117

"La Bella Durmiente" ("Sleeping Beauty"), Disney, 1959.

118

"La Bella Durmiente" ("Sleeping Beauty"), Disney, 1959.

119

"La Bella Durmiente" ("Sleeping Beauty"), Disney, 1959.

120

"La Bella Durmiente" ("Sleeping Beauty"), Disney, 1959.

121

"101 Dálmatas" ("One Hundred and One Dalmatians", Disney, 1961.

122

"101 Dálmatas" ("One Hundred and One Dalmatians", Disney, 1961.

123

"101 Dálmatas" ("One Hundred and One Dalmatians", Disney, 1961.

Dibujo de Ollie Johnston.

124

"101 Dálmatas" ("One Hundred and One Dalmatians", Disney, 1961.

125

"101 Dálmatas" ("One Hundred and One Dalmatians", Disney, 1961.

126

"101 Dálmatas" ("One Hundred and One Dalmatians", Disney, 1961.

Dibujo de Ollie Johnston.

127

"101 Dálmatas" ("One Hundred and One Dalmatians", Disney, 1961.

Dibujo de John Lounsbery

128

"Merlín el encantador" ("The Sword in the Stone"), Disney, 1963.

129

"Merlín el encantador" ("The Sword in the Stone"), Disney, 1963.

Montaje con tres acetatos de fases sucesivas de vuelo.

130

“Merlín el encantador” (“The Sword in the Stone”), Disney, 1963.
Dibujo de Frank Thomas.

131

“Merlín el encantador” (“The Sword in the Stone”), Disney, 1963.

132

“El libro de la selva” (“The Jungle Book”), Disney, 1967.
Dibujo de Ken Anderson.

133

“El libro de la selva” (“The Jungle Book”), Disney, 1967.

134

“El libro de la selva” (“The Jungle Book”), Disney, 1967.
Story de Bill Peet para “The Jungle Book”
Reproducciones fotográficas con notas y un dibujo original de Bill Peet.

SACRISTÍA DEL MUSEO DE LA PASIÓN

PROCESO DE PRODUCCIÓN DE 101 DÁLMATAS (Walt Disney 1961)

135

Prueba de Xerox de una primera versión de fondo y acetato de primer término.

136

Fondo para Seq, 001 plano 101, primera versión

El proceso técnico y artístico de elaboración de la película se presentó a la prensa en 1961 a través de esta colección de 16 fotografías de promoción.

- 1.- El animador Dick Lucas construye modelos de los vehículos.**
- 2.- El guionista y dibujante del Storyboard Bill Peet, el director artístico Ken Anderson y los directores Wolfgang Reitherman y Hamilton S. Luske discuten el rodaje de una escena con modelos de vehículos.**
- 3.- Wolfgang Reitherman dirige el rodaje de una escena con un modelo de vehículo. El rodaje en blanco y negro y alto contraste dará como resultado un dibujo de líneas negras que será transferido a los acetatos y coloreado.**
- 4.- Wolfgang Reitherman, Bill Peet, Ken Anderson y Hamilton S. Luske estudian en la moviola el copión de una escena ya rodada.**
- 5.- Wolfgang Reitherman, Bill Peet, Ken Anderson y Hamilton S. Luske en una “story conference” aportan ideas para una escena.**
- 6.- Los artistas de fondos y de layout Joe Hale, Bill Layne, Samme June Lanham, Mac Stewart, Dale Barnhart, Collin Campbell, Vance Gerry y Basil Davidovich, durante una “scene development conference”, reciben indicaciones del director artístico Ken Anderson.**
- 7.- Los artistas de layout Ernie Nordli, Ray Aragon y Don Griffith trabajan en el desarrollo del layout de un fondo.**
- 8.- Ray Aragon limpia los “rough layout” para convertirlos en fondos de línea definitivos que serán transferidos a acetatos**

mediante Xerox.

9.- El artista de fondos Ralph Hulett da los últimos toques a un fondo de color.

Los fondos son simples manchas de color sobre las que se superpondrán las líneas negras de los acetatos de layout.

10.- “Story conference” para discutir la música y la animación de los títulos de crédito entre el animador de efectos especiales Jack Boyd, el compositor George Bruns, el director artístico Ken Anderson y el animador Les Clark.

11.- El artista de layout Homer Jonas prepara los rótulos de una escena de los títulos de crédito.

12.- La actriz Lisa Davis, que pone su voz al personaje Perdita, y el Director de animación Eric Larson con uno de los dálmatas usados de modelo.

13.- El Director de animación Frank Thomas con alguno de los dálmatas que les sirven de referencia para estudiar sus movimientos.

14.- Frank Thomas trabajando en la animación de una escena.

15.- La pintora Norma Carrier da color por el reverso a un acetato al que se ha transferido por la parte frontal el dibujo de línea con una fotocopidora Xerox.

16.- El artista de fondos Al Dempster chequea el perfecto registro de un acetato sobre su fondo definitivo en el stand de animación.

FLEISCHER STUDIOS

137

Acetato pintado a mano a partir de un dibujo publicitario de los años 30 de los hermanos Fleischer. Edición de 250, firmados por Richard Fleischer 1989

138

“Los Viajes de Gulliver” (“Gulliver’s Travels”), Fleischer, 1939.

139

“Los Viajes de Gulliver” (“Gulliver’s Travels”), Fleischer, 1939.
Dibujo para el Storyboard.

140

“Los Viajes de Gulliver” (“Gulliver’s Travels”), Fleischer, 1939.
Diseño preliminar de Grim Natwick para la princesa

141

“Los Viajes de Gulliver” (“Gulliver’s Travels”), Fleischer, 1939.

142

“Los Viajes de Gulliver” (“Gulliver’s Travels”), Fleischer, 1939.

143

“Los Viajes de Gulliver” (“Gulliver’s Travels”), Fleischer, 1939.

144

“Los Viajes de Gulliver” (“Gulliver’s Travels”), Fleischer, 1939.
Layout de decorado.

145

“Los Viajes de Gulliver” (“Gulliver’s Travels”), Fleischer, 1939.
Layout de decorado.

146
"Stone Age", Fleischer, 1940.
Dibujo de Dave Tendlar

147
"A Kick in Time", Fleischer, 1940.

148
"Hoppity va a la ciudad" ("Mr. Bug goes to Town"), Fleischer, 1941.

149
"Hoppity va a la ciudad" ("Mr. Bug goes to Town"), Fleischer, 1941.
Dibujo para el Storyboard.

150

PARAMOUNT FAMOUS STUDIOS

151
"Little Audrey", Famous Studios, años 40.
Dibujo de Bill Tylta

152
Dibujos de Dave Tendlar, Famous Studios, años 40.

153
Dibujo de Dave Tendlar, Famous Studios, años 40.

154
Dibujo de Dave Tendlar, Famous Studios, años 40.

155
"Pleased to eat you", 1950, Paramount Noveltoon
Dibujos de Dave Tendlar

156
"Herman and Katnip", Famous Studios, circa 1950.
Dibujos de Dave Tendlar

157
"Casper Comes to Clown", Famous Studios, 1951.

158
"Popeye el marino", Fleischer.

159
"Popeye's Mirthday", Famous Studios, 1953.
Dibujo para Story de Jack Mercer.

JACK KINNEY PRODUCTIONS

160
Serie "Popeye" para King Features Syndicate, 1960-62
Model Sheet de 1960.

161
"Popeye". Dibujo de Story

UPA STUDIOS

162
Panfleto de la huelga de 1941 en los Estudios Disney.
De la colección de William Horsey, Disney Publicity Director en los
40.

UPA CORTOMETRAJES

163
Acuarela de Bill Hertz, UPA, años 40.

164
"Mr. Magoo", UPA, años 50.

165
"Gerald McBoingBoing", UPA, 1951.

UPA SERIES Y ESPECIALES TV

166
"The Gerald McBoingBoing Show", UPA, 1956.

167
"Mr Magoo's Christmas Carol", UPA, 1962.
Animación de Hank Smith

168
"The Famous Adventures of Mr. Magoo" Series TV
"Mister Magoo in Sherwood Forest", UPA, 1964.

169
"The Famous Adventures of Mr. Magoo" Series TV
"Mister Magoo in Sherwood Forest", UPA, 1964.
Fondo original.

170
"The Famous Adventures of Mr. Magoo" Series TV
"Mr, Magoo Treasure Island", UPA, 1964.

171
"The Dick Tracy Show", Story para el episodio "Dick Tracy and the Mob", UPA, 1965

172
"Dick Tracy", UPA, 1969.

UPA LARGOMETRAJES

173
"Las 1001" ("1001 Arabian Nights"), UPA, 1959.

174
"Las 1001" ("1001 Arabian Nights"), UPA, 1959.

175
"Las 1001" ("1001 Arabian Nights"), UPA, 1959.

176
"Las 1001" ("1001 Arabian Nights"), UPA, 1959.

177
"Las 1001" ("1001 Arabian Nights"), UPA, 1959.

178
"Las 1001" ("1001 Arabian Nights"), UPA, 1959.

179
"Las 1001" ("1001 Arabian Nights"), UPA, 1959.

180
"Las 1001" ("1001 Arabian Nights"), UPA, 1959.
Model Sheet de Charles McElmurry, 1959

181
"Las 1001" ("1001 Arabian Nights"), UPA, 1959.
Model Sheet, 60s.

182
"Gay Purr-ee!", UPA, 1962

183
"Gay Purr-ee!", UPA, 1962

PUBLICIDAD UPA

184
Story para spot de TOASTMASTER APPLIANCES, UPA años 50
Dibujo de Herbert Klynn

185
Story para spot de TOASTMASTER APPLIANCES, UPA años 50
Dibujo de Herbert Klynn

186
Dibujo de Herbert Klynn, UPA, años 50.

187
Dibujo de Herbert Klynn, UPA, años 50.

188
Dibujo de Herbert Klynn, UPA, años 50.

189
Dibujo de Herbert Klynn, UPA, años 50.

190
"Folgers Coffee", UPA, años 50.

191
"Folgers Coffee", UPA, años 50.

Terrytoons

192
"Welcome little Stranger", Terrytoons, 1941.

193
"The Storks Mistake", Terrytoons, 1942.

194
"Mighty Mouse", Terrytoons.

195
"Mighty Mouse", Terrytoons.

196
"Heckle and Jeckle", Terrytoons

197
"The Wreck of the Hesperus", Terrytoons, 1944.

198

"In Again, Out Again", Terrytoons, 1948.
Fondo original

Van Beuren

199

Model Sheet "It's a Greek Life", Van Beuren, 1935.

200

"Toonerville Picnic, Van Beuren, 1936.

201

"Toonerville Trolley", Van Beuren, 1936.

202

Felix the Cat, "The Rainbow Parade", Van Beuren, 1936.

203

Felix the Cat "Ski Outing", proyecto no acabado. Van Beuren, 1936.

Ub Iwerks

204

Flip the Frog "The Office Boy", 1932.
Colección de Pete Burness.

205

Flip the Frog "The Office Boy", 1932.
Colección de Pete Burness.

Columbia

Screen Gems Animation Division

206

Dibujos de Lou Zukor para la serie "Krazy Cat", Columbia, y para producciones de Ub Iwerks, años 30

207

"Foxy Pup", Columbia, 1937

208

"Foxy Pup", Columbia, 1937

209

"Midnight Frolics", Columbia, 1938.
Dirigido por Ub Iwerks.

210

"The Foolish Bunny", Columbia, 1938

211

"The Foolish Bunny", Columbia, 1938

212

Krazy Cat, "Little Lost Sheep", Columbia, 1939.

213

Krazy Cat, "Little Lost Sheep", Columbia, 1939.

214

"Kongo-roo", Columbia, 1946.

215
"Kongo-roo", Columbia, 1946.

Walter Lantz

216
"Pooch the Pup", Dibujo de Bill Nolan. Walter Lantz 1932.

217
Walter Lantz, años 30.

218
Walter Lantz, años 30.

219
Walter Lantz, años 30.

220
"Pixieland", Walter Lantz, 1938.
Dibujo original para Model Sheet

221
Modelo previo de Pat Matthews para "The Greatest Man in Siam"
Walter Lantz, 1944

222
Fondo original. Walter Lantz, 1944.

223
"Woody Woodpecker" en un dibujo de Grim Natwick entre 1945 y 1950.

224
"Woody Dines Out", Walter Lantz, 1945.
Dibujo de Pat Matthews.

225
Walter Lantz, años 60.

226
Walter Lantz, años 60.

227
Boceto de comic enviado por Walter Lantz al dibujante Bill Weaver el 12 junio 1956

228
Sobre del envío.

229
"Woody Woodpecker" en un dibujo de 1972.

230
...y como presentador en la ceremonia de los Oscar de 1991

Warner Bros

231
"The Phantom Ship", Warner Bros, 1936.

232
"The Coo-Coo Nut Grove", Warner Bros, 1936.
T Hee. Caricatura de Edward G. Robinson de 1935.

233

"Porky in Egypt", Warner Bros, 1938.

234

"Mice Will Play", Warner Bros, Tex Avery, 1938.

235

"Scalp Trouble". Warner Bros, 1939

236

"Walky, Talky, Hawky", Warner Bros, 1946.

237

Layout de decorado. Warner Bros, años 50.

238

"Wild Wife", Warner Bros, 1954.

Dibujo de Robert Givens

239

"Pizzacato Pussycat", Warner Bros, 1955.

Layout de Hawley Pratt

240

Dibujos de "Bugs Bunny" de Manny Perez", Warner Bros, años 70.

241

Warner Bros, años 70.

242

Warner Bros, años 70.

MGM

243

Fondo original procedente de la colección de Leslie Cabarga, MGM.

244

"Honeyland", MGM, 1935.

245

"The Chinese Nighttengale", MGM. 1935.

De la colección de Pete Burness

246

"The Chinese Nighttengale", MGM. 1935.

De la colección de Pete Burness

247

"Barnyard Babies, MGM, 1935.

De la colección de Pete Burness.

248

"The Pup's Christmas", MGM, 1936.

249

"The Hungry Wolf", MGM, 1942.

250

"The Stork's Holiday", MGM, 1943.

251

"The Stork's Holiday", MGM, 1943.

252

Tom & Jerry, MGM, años 40.

253
Tom & Jerry, MGM, años 40.

254
Tom & Jerry "Springtime for Thomas", MGM, 1946.

255
Tom y Jerry. "Jerry and the Lion". MGM, 1950.
Layout.

256
"Little School Mouse", MGM, 1952.
Dibujo de Joe Barbera para el Story.

257
"Sleepy-Time Tom", MGM, 1951.

258
Dibujos de Joe Barbera para el Story

259
Tom & Jerry. "Tom and Chèrie", MGM, 1955.
Layout

260
"The Bear and the Beavers", Barney Bear. MGM, 1942.
Dibujo para el Story.

261
Barney Bear "Goggle fishing Bear", MGM, 1949.

262
Barney Bear. "Wee Willie Wildcat", MGM, 1953.
Layout.

MGM. Tex Avery

263
"Swing Shift Cinderella", MGM, 1945.
Dibujo de Preston Blair, procedente de su colección personal.

264
"One Ham's Family", MGM, 1943

265
"Who Killed Who?", MGM, 1943.

266
"Screwball Squirrel", MGM, 1944.

267
"Jerky Turkey", MGM, 1945.

268
"Jerky Turkey", MGM, 1945.

269
"Jerky Turkey", MGM, 1945.

270
"The Hick Chick", MGM, 1946.

271
"The Hick Chick", MGM, 1946.

272
"Northwest Hounded Police", MGM, 1946.

273
"Slap Happy Lion", MGM, 1947.

274
"Slap Happy Lion", MGM, 1947.

275
"Slap Happy Lion", MGM, 1947.

276
"Hound Hunters", MGM, 1947.

277
"Uncle Tom's Cabaña", MGM, 1947.

278
"Out Foxed", MGM, 1949

279
"Out Foxed", MGM, 1949

280
"Symphony in Slang". MGM, 1951.
Layout

281
"Deputy Droopy", MGM, 1955.

MGM. Ed Benedict

282
"The First Bad Man", MGM, 1955.
Dibujo de Ed Benedict.

283
"Mutts about Racing" MGM 1958
Dibujo de Ed Benedict

284
"One Droopy Knight", MGM, 1957
Dibujo de Ed Benedict

285
Dibujo de Ed Benedict

Hanna-Barbera

SERIES PARA TELEVISIÓN

286
Cabecera serie "Huckleberry Hound Show", Hanna-Barbera, 1959.

287
"Tony the Magician", Hanna-Barbera, 1959.

288
Serie "Los Picapiedra" (The Flintstones"), Hanna-Barbera, iniciada en 1960.
Modelo de Ed Benedict. Edición limitada. Hanna-Barbera Art Program 1996

- 289
Serie "Los Picapiedra" (The Flintstones"), Hanna-Barbera, iniciada en1960.
Modelo de Ed Benedict. Edición limitada. Hanna-Barbera Art Program 1996
- 290
Serie "Los Picapiedra" (The Flintstones"), Hanna-Barbera, iniciada en1960.
- 291
Serie "Los Picapiedra" (The Flintstones"), Hanna-Barbera, iniciada en1960.
- 292
Serie "The Jetsons", Hanna Barbera.
Dibujo y acetato de la cabecera, 1962
- 293
Serie "The Jetsons", Hanna Barbera.
Dibujo de la cabecera, 1962.
- 294
Serie "Yogi Bear", Hanna-Barbera, 1960.
Dibujo original para Model Sheet, Hanna-Barbera, 1961/1962
- 295
Serie "Snooper & Blabber", Hanna-Barbera, años 60.
- 296
Serie "Snooper & Blabber"
Story Chap "Baby Rottled", Hanna-Barbera, Nov 7, 1959.
- 297
Serie "Loopy de Loop", "Two-Faced Wolf", Hanna-Barbera, 1961.
- 298
Serie "Touche Turtle and Dum Dum", Hanna-Barbera, años 60.
- 299
"Pixie and Dixie & Mr. Jinks", Hanna-Barbera, años 60.
- 300
Cabecera serie "Lippy the Lion and Hardy Har Har", Hanna-Barbera, 1962.
- 301
"The Peter Potamus Show", Hanna-Barbera 1964-65
- 302
"Abbott y Costello", Hanna-Barbera, 1967
- 303
"The New Adventures of Huck Finn", Hanna-Barbera,1969.

HANNA-BARBERA LARGOMETRAJES

- 304
"Las aventuras del oso Yogui" ("Hey There It's Yogi Bear!"), Hanna-Barbera, 1964.
Acetatos y fondo original.
- 305
"Las aventuras del oso Yogui" ("Hey There It's Yogi Bear!"), Hanna-Barbera, 1964.
Acetatos y fondo original.

306

“Las aventuras del oso Yogui” (“Hey There It’s Yogi Bear!”), Hanna-Barbera, 1964.

Dibujo previo de Yogi con Cindy

307

Y Model Sheet definitivo.

308

“El superagente Picapiedra” (“A Man Called Flintstone”), Hanna-Barbera, 1966.

De Patie- Freleng

309

“El Show de la Pantera Rosa” (“The Pink Panther Show”), DPF, inicia en 1963.

310

“Cock-o-Doodle Deux Deux”, DPF, 1966.

311

“El Show de la Pantera Rosa” (“The Pink Panther Show”), DPF

312

“El Show de la Pantera Rosa” (“The Pink Panther Show”), DPF

313

“Tijuana Toads”, DPF, 1969-1972.

314

“Roland and Rattfink”, DPF, 1968-1971

NUEVOS RUMBOS PARA EL DIBUJO ANIMADO EN EEUU (1970/2000)

315

“El submarino amarillo” (“The Beatles Yellow Submarine”), King Features /TVC Studios (RU), 1968.

316

“El submarino amarillo” (“The Beatles Yellow Submarine”), King Features /TVC Studios (RU), 1968.

317

“Heavy Metal” (Canadá) 1981

318

“Heavy Metal” (Canadá) 1981

RALPH BAKSHI

319

“El Gato caliente” (“Fritz the Cat”), Bakshi, 1972

320

"El Gato caliente" ("Fritz the Cat"), Bakshi, 1972

321
"El Gato caliente" ("Fritz the Cat"), Bakshi, 1972

322
"El Gato caliente" ("Fritz the Cat"), Bakshi, 1972

323
"Heavy Traffic", Bakshi, 1973.

324
"Heavy Traffic", Bakshi, 1973.

325
"Coonskin", Bakshi, 1975.

326
"Coonskin", Bakshi, 1975.

327
"Wizards", Bakshi, 1977.

328
"Wizards", Bakshi, 1977.

329
"Wizards", Bakshi, 1977.

330
"Wizards", Bakshi, 1977.
Dibujo de Brenda Banks

331
"El Señor de los anillos" ("The Lord of the Rings"), Bakshi, 1978.

332
"El Señor de los anillos" ("The Lord of the Rings"), Bakshi, 1978.

333
"El Señor de los anillos" ("The Lord of the Rings"), Bakshi, 1978.

334
"El Señor de los anillos" ("The Lord of the Rings"), Bakshi, 1978.

335
"El Señor de los anillos" ("The Lord of the Rings"), Bakshi, 1978.
"Gandalf fighting the Transformed Balrog". Escena eliminada

336
"El Señor de los anillos" ("The Lord of the Rings"), Bakshi, 1978.

337
"El Señor de los anillos" ("The Lord of the Rings"), Bakshi, 1978.

338
"El Señor de los anillos" ("The Lord of the Rings"), Bakshi, 1978.

339
"American Pop", Bakshi, 1981.

339
"American Pop", Bakshi, 1981.

340
"Hey Good Lookin", Bakshi, 1975/1982.

341
"Hey Good Lookin", Bakshi, 1975/1982.

- 342
"Hey Good Lookin", Bakshi, 1975/1982.
- 343
"Hey Good Lookin", Bakshi, 1975/1982.
- 344
"Hey Good Lookin", Bakshi, 1975/1982.
- 345
"Tygra. Hielo y Fuego" ("Fire and Ice"), Bakshi, 1983.
- 346
"Tygra. Hielo y Fuego" ("Fire and Ice"), Bakshi, 1983.
- 347
"Tygra. Hielo y Fuego" ("Fire and Ice"), Bakshi, 1983.
- 348
"Rock Hard Detective"
Dibujo de John Kricfalusi para proyecto no realizado, Bakshi, 1986.
- 349
"The Rolling Stones - Harlem Shuffle. Oficial Promo. Bakshi, 1986.
Animación de John Kricfalusi
- 350
"Mighty Mouse, The New Adventures", Bakshi, 1987-1988.
- 351
"Cool World. Una rubia entre dos mundos" ("Cool World"), Bakshi, 1992.
- 352
"Cool World. Una rubia entre dos mundos" ("Cool World"), Bakshi, 1992.
- 353
"Cool World. Una rubia entre dos mundos" ("Cool World"), Bakshi, 1992.
- 354
"Cool World. Una rubia entre dos mundos" ("Cool World"), Bakshi, 1992.
Acetato promocional pintado a mano.
- 355
"Cool World. Una rubia entre dos mundos" ("Cool World"), Bakshi, 1992.
Fondo original en acetato.
- 356
Dibujo original de Ralph Bakshi, febrero 2011.

Disney CORTOMETRAJES

- 357
"The Small One", Disney, 1978.
- 358
"Winnie the Pooh and a Day for Eeyore", Disney, 1983.

Disney LARGOMETRAJES

- 359
"Los Aristogatos" ("The Aristocats"), Disney, 1970.
- 360
"Los Aristogatos" ("The Aristocats"), Disney, 1970.
- 361
"La bruja novata" ("Bedknobs & Broomsticks"), Disney, 1971.
- 362
"Robin Hood", Disney, 1973.
- 363
"Robin Hood", Disney, 1973.
- 364
"Pedro y el Dragón Elliott" ("Pete's Dragon"), Disney, 1977.
- 365
"Los Rescatadores" ("The Rescuers"), Disney, 1977.
- 366
"Los Rescatadores" ("The Rescuers"), Disney, 1977.
- 367
"Los Rescatadores" ("The Rescuers"), Disney, 1977.
- 368
"Los Rescatadores" ("The Rescuers"), Disney, 1977.
- 369
"Tod y Toby" ("The Fox and the Hound"), Disney, 1981.
- 370
"Tod y Toby" ("The Fox and the Hound"), Disney, 1981.
- 371
"Tod y Toby" ("The Fox and the Hound"), Disney, 1981.
Dibujo de Glen Keane.
- 372
"Tod y Toby" ("The Fox and the Hound"), Disney, 1981.
- 373
"Taron y el caldero mágico" ("The Black Cauldron"), Disney, 1985.
- 374
"Taron y el caldero mágico" ("The Black Cauldron"), Disney, 1985.
- 375
"Taron y el caldero mágico" ("The Black Cauldron"), Disney, 1985.
Bocetos para detalles del trono
- 376
"Taron y el caldero mágico" ("The Black Cauldron"), Disney, 1985.
- 377
"Taron y el caldero mágico" ("The Black Cauldron"), Disney, 1985.
- 378
"Taron y el caldero mágico" ("The Black Cauldron"), Disney, 1985.
- 379
"Taron y el caldero mágico" ("The Black Cauldron"), Disney, 1985.
- 380
"Basil" ("The Great Mouse Detective"), Disney, 1986.
- 381
"Basil" ("The Great Mouse Detective"), Disney, 1986.

382

"Basil" ("The Great Mouse Detective"), Disney, 1986.

383

"Basil" ("The Great Mouse Detective"), Disney, 1986.

384

"Oliver y Compañía" ("Oliver & Company"), Disney, 1988.

385

"Oliver y Compañía" ("Oliver & Company"), Disney, 1988.

386

"¿Quién engañó a Roger Rabbit?" ("Who Framed Roger Rabbit?") ,
Disney, 1988.

387

"¿Quién engañó a Roger Rabbit?" ("Who Framed Roger Rabbit?") ,
Disney, 1988.

388

"¿Quién engañó a Roger Rabbit?" ("Who Framed Roger Rabbit?") ,
Disney, 1988.

389

"Roger Coaster Rabbit", Disney, 1990.

390

"La Sirenita" (The Little Mermaid), Disney, 1989.

391

"La Sirenita" (The Little Mermaid), Disney, 1989.

392

"La Sirenita" (The Little Mermaid), Disney, 1989.

393

"La Sirenita" (The Little Mermaid), Disney, 1989.

394

"La Sirenita" (The Little Mermaid), Disney, 1989.

395

Publicidad EPCOT para parques temáticos, Disney, años 90

396

"Los Rescatadores en Cangurolandia" (The Rescuers Down Under),
Disney, 1990.

397

"La Bella y la Bestia" ("Beauty and the Beast"), Disney, 1991.

398

"La Bella y la Bestia" ("Beauty and the Beast"), Disney, 1991.

399

"Aladdin", Disney, 1992

400

"Aladdin y el Rey de los Ladrones" ("Aladdin & the King of Thieves"),
Disney, 1996

401

"Aladdin y el Rey de los Ladrones" ("Aladdin & the King of Thieves"),
Disney, 1996.

402

"El rey león" ("The Lion King"), Disney, 1994.

- 403
"Pocahontas", Disney, 1995
- 404
"Pocahontas", Disney, 1995
Dibujo firmado por Pomeroy
- 405
"Pocahontas 2" ("Pocahontas II. Journey to a New World"), Disney, 1998.
- 406
"El jorobado de Nôtre Dame" ("The Hunchback of Notre Dame"), Disney, 1996
Facsimil de trabajo para los animadores
- 407
"El jorobado de Nôtre Dame" ("The Hunchback of Notre Dame"), Disney, 1996
Layout del animador Bill Waldman.
- 408
"Hércules", Disney, 1997.
Dibujo de Ellen Woodbury
- 409
"Hércules", Disney, 1997.
Dibujo de Richard Bazley
- 410
"Hércules", Disney, 1997.
Dibujo de Richard Bazley
- 411
"Hércules", Disney, 1997.
Dibujo de Len Smith
- 412
"Mulan", Disney, 1998.
Model Sheet
- 413
"Mulan", Disney, 1998.
- 414
"Fantasia 2000", Disney, 1999.
Dibujo firmado por John Pomeroy
- 415
"Tarzan", Disney, 1999.
Dibujo de Glen Keane
Don Bluth
- 416
"Banjo, the Woodpile Cat", Bluth, 1979.
- 417
"Banjo, the Woodpile Cat", Bluth, 1979.
Fondo original
- 418
"NIMH. El mundo secreto de la Sra Brisby" ("The Secret of NIMH"), Bluth, 1982
- 419
"NIMH. El mundo secreto de la Sra Brisby" ("The Secret of NIMH"), Bluth, 1982

420
"NIMH. El mundo secreto de la Sra Brisby" ("The Secret of NIMH"), Bluth, 1982

421
"Fievel y el nuevo mundo" ("An American Tail"), Bluth, 1986.

422
"Fievel y el nuevo mundo" ("An American Tail"), Bluth, 1986.

Dibujo de Story.

423
"Fievel y el nuevo mundo" ("An American Tail"), Bluth, 1986.
Dibujo de Story.

424
"En busca del valle encantado" ("The Land Before Time"), Bluth, 1988.

425
"En busca del valle encantado" ("The Land Before Time"), Bluth, 1988.

426
"Todos los perros van al cielo" ("All Dogs go to Heaven"), Bluth, 1989.

427
"Todos los perros van al cielo" ("All Dogs go to Heaven"), Bluth, 1989.

428
"Todos los perros van al cielo" ("All Dogs go to Heaven"), Bluth, 1989.

429
"En busca del rey Sol" (Rock-A-Doodle), Bluth, 1992.

430
"En busca del rey Sol" (Rock-A-Doodle), Bluth, 1992

431
"En busca del rey Sol" (Rock-A-Doodle), Bluth, 1992

432
"Pulgarcita" ("Thumbelina"), Bluth, 1994.
Acetato y fondo original

433
"Anastasia", Bluth, 1997.
Hand Painted Cel, edición limitada de 4800.

434
"TITAN AE", Bluth, 2000.
Dibujos de Story

Richard Williams

435
"Raggedy Ann & Andy", Williams, 1977.

436
"El ladrón de Bagdad" ("The Thief and the Gobbler"), Williams, 1995.

437
"El ladrón de Bagdad" ("The Thief and the Gobbler"), Williams, 1995.

Sally Cruikshank

438

"Make me Psychic", Cruikshank, 1978.

M G M CHUCK JONES

439

"The Phantom Tollbooth" Live action/ animated feature film, Chuck Jones /MGM Studios, 1970.

WARNER BROS CHUCK JONES

440

"One Froggy Evening", Warner Bros, 1955.
Sericel, edición limitada.

441

Chuck Jones "Carnival of the animals", Warner Bros, 1976

442

Chuck Jones "Carnival of the animals", Warner Bros, 1976

443

"Mowgli's Brothers", Chuck Jones. WB, 1976.

444

Chuck Jones, "The Pumpkin Who Couldn't Smile", Warner Bros, 1979.

445

"The Bugs Bunny-Road Runner Movie" Chuck Jones. Warner Bros, 1979.
Dibujo de Manny Perez",

446

"The Bugs Bunny-Road Runner Movie" Chuck Jones. Warner Bros, 1979.
Dibujo de Manny Perez",

WARNER BROS

447

Tweety en un Television Special, Warner, años 70.

448

Bug Bunny's Easter Special", Warner Bros, años 70.

449

"Bus Ride" Publicidad para The Six Flag Teme Park, Warner Bros, 1985.

450

"Bus Ride" Publicidad para The Six Flag Teme Park, Warner Bros, 1985.

WARNER

- 451
"Quest for Camelot", Warner, 1998.
Dibujo previo para la creación de personaje
- 452
"Quest for Camelot", Warner, 1998.
Dibujo previo para la creación de personaje
- 453
"The Iron Giant", Warner, 1999.
- 454
"Osmosis Jones", Warner, 2001 .
- 455
"Looney Tunes de nuevo en acción" ("Looney Tunes Back in Action"), Warner, 2003
- 456
"Looney Tunes de nuevo en acción" ("Looney Tunes Back in Action"), Warner, 2003
- 457
The Powerpuff Girls™, Warner, 2000
Acetato pintado a mano. Edición limitada de 100.
- 458
The Powerpuff Girls™, Warner, 2000
Diseño de personajes
- 459
The Powerpuff Girls™, Warner, 2000
Diseño de personajes
- 460
The Powerpuff Girls™, Warner, 2000
Diseño de personajes
- 461
"Batman the Animated Series", Warner, 1992.
Dibujos de Mike De Carlo

HANNA-BARBERA

- 462
"Woodsy the owl". Diseño de Iwao Takamoto para serie TV. Hanna-Barbera 1970
- 463
"Flintstones Comedy Hour", Hanna-Barbera, 1972.
- 464
"Flintstones Comedy Hour", Hanna-Barbera, 1972.
Dibujo de Alex Ignatiev, Hanna-Barbera
- 465
"The Jetsons", Hanna Barbera.1983.
Procedente de la colección de Iwao Takamoto,
- 466
"The Superglobetrotters".Series. HB,1979.
Fondo original.

Hanna-Barbera

LARGOMETRAJES

467

"La tela de Carlota" ("Charlotte's Web"), Hanna-Barbera, 1973.

468

"La tela de Carlota" ("Charlotte's Web"), Hanna-Barbera, 1973.

469

"El mundo maravilloso de Heidi" (Heidi's Song"), Hanna-Barbera, 1982.

470

"La odisea del Rock" ("Rock Odyssey"), Hanna-Barbera, 1987.

471

"La odisea del Rock" ("Rock Odyssey"), Hanna-Barbera, 1987.

472

"La odisea del Rock" ("Rock Odyssey"), Hanna-Barbera, 1987.

473

"La odisea del Rock" ("Rock Odyssey"), Hanna-Barbera, 1987.
Layout.

474

"La odisea del Rock" ("Rock Odyssey"), Hanna-Barbera, 1987.
Layout.

475

"La odisea del Rock" ("Rock Odyssey"), Hanna-Barbera, 1987.
Layout.

476

"La odisea del Rock" ("Rock Odyssey"), Hanna-Barbera, 1987.
Layout.

Bill Melendez

477

"Peanuts"

"Charlie Brown" Melendez Studios, años 70.

478

"Peanuts"

Snoopy "Thanksgiving Special", Melendez Studios, años 70.

479

"Garfield", Special 1984, Melendez Studios.

UNIVERSAL STUDIOS

480

"Jurassic Park". Secuencia Mr. D.N.A. Universal, 1993.

481

"Balto", Universal, 1995.

Dibujos de Story

482

« Curious George », Universal, 2006.

483

« Curious George », Universal, 2006.

Dibujo firmado por John Pomeroy

DREAMWORKS

484

"The Prince of Egypt". Dreamworks, 1998.

485

"Sinbad: Legend of the Seven Seas", Dream Works, 2003.

Bill Plympton

486

"Push Comes to Shove", 1991.

Papel recortado firmado por Bill Plympton.

487

FILMATION

488

"Tarzan, Lord of the Jungle", Filmation, 1976

489

"He-Man. Masters of the Universe", Television Series, Filmation, años 80.

490

"He-Man. Masters of the Universe", Television Series, Filmation, años 80.

Fox

491

Serie "Los Simpsons" ("The Simpsons"), Fox, inicia en 1989.

492

Serie "Los Simpsons" ("The Simpsons"), Fox, inicia en 1989.

493

Serie "Los Simpsons" ("The Simpsons"), Fox, inicia en 1989.

494

Serie "Los Simpsons" ("The Simpsons"), Fox, inicia en 1989.

Dilworth

495

"The Chicken from Outer Space", 1995.

Nickelodeon

496

"Rugrats Tv Show", Klasky Csupo, 1991-1994, 1996-2005
Seriel, edición limitada de 1000. Nickelodeon .

497

"The Ren and Stimpy Show", Layout de John Kricfalusi, 1991-1996

498

"Catdog", Nickelodeon, 1998

499

Stephem Hillenburg "Spongebob Squarepants", Nickelodeon, United Plancton Pictures, Inc, 1999 -

MTV

500

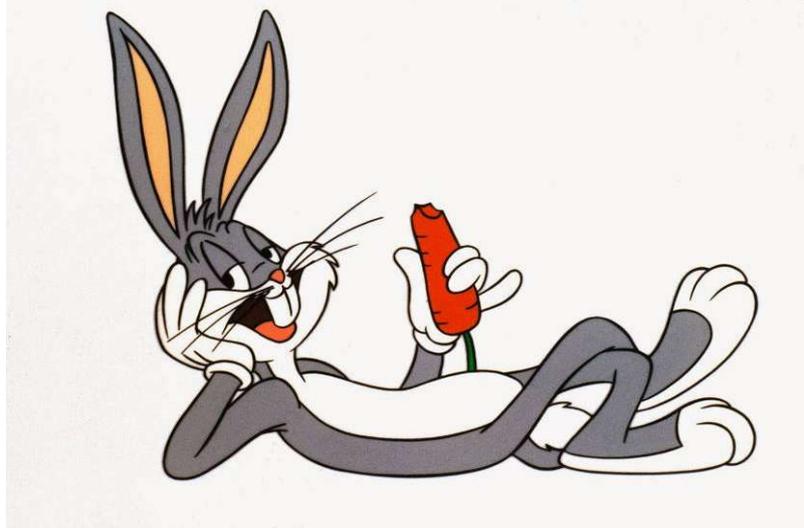
"Aeon Flux", creada por Peter Chung, MTV 1991-1995.
Sericel "Aeon Flux", edición limitada de 1000, MTV

501

"Beavis & Butthead", creada por Mike Judge, MTV 1993-1997.



**LOS PROTAGONISTAS DEL DIBUJO
ANIMADO AMERICANO**



TEX AVERY

Frederick Bean Avery (conocido como **Tex Avery** o **Fred Avery**) (26 de febrero de 1908 - 26 de agosto de 1980) fue un animador, dibujante, y director estadounidense, famoso por producir dibujos animados durante la edad de oro de Hollywood. Hizo su trabajo más significativo para la Warner Bros. y los estudios de Metro Goldwyn Mayer, creando o desarrollando plenamente los personajes del Pato Lucas, Bugs Bunny, Droopy, Lobo McLobo, Screwball Squirrel, Porky Pig y a Chilly Willy. Su influencia se extiende a casi todos los estudios desde los años 40 y 50 hasta la actualidad.

El estilo de Avery rompió el molde del realismo establecido por Walt Disney, y alentó a los animadores a llegar al límite del medio para hacer cosas en animación que no se podían hacer en las películas con actores. Avery solía decir: "en animación puedes hacer cualquier cosa", y sus trabajos hicieron eso muy a menudo.

Avery comenzó su carrera de animación en el estudio de [Walter Lantz](#) en los años 30, trabajando en [Oswald the Lucky Rabbit](#). Mientras trabajaba en una oficina, un clip metálico voló hacia el ojo izquierdo de Avery quien perdió el uso de ese ojo. Algunos especulan que la carencia de percepción de profundidad fue lo que le dio su mirada única en la animación y su estilo tan extraño de dirigir.

"Terraza Termita"

Avery se cambió al estudio de [Leon Schlesinger](#) a finales de 1935 y convenció a [Schlesinger](#) de que lo dejara dirigir su propia unidad de animadores y crear caricaturas de la manera que él quisiera. Schlesinger le asignó a una unidad en la que incluyó animadores como Bob Clampett y Chuck Jones, a un bungalow de cinco habitaciones en la [Warner Bros](#). La unidad de Avery fue asignada para trabajar sobre todo en los Looney Tunes en blanco y negro en vez de las Merrie Melodies en Technicolor y en seguida renombraron su oficina como "terrazza termita", debido a su población significativa de termitas.

"Terraza termita" se convirtió más adelante en el apodo para el estudio entero de Schlesinger/Warners, sobre todo porque Avery y su unidad fueron quienes definieron lo que se conocería como "la caricatura Warner Bros". Su primer corto, Goldiggers de '49, se reconoce como la primera caricatura en hacer del cerdo Porky una estrella, y la experimentación de Avery con el medio continuó desde allí.

La creación de las estrellas de los Looney Tunes

Avery, con la ayuda de Clampett, de Jones, y del nuevo director asociado Frank Tashlin, puso los cimientos para la fundación de un estilo de animación que destronó al estudio de Walt Disney como el rey de películas cortas animadas, creando una legión de estrellas de caricaturas cuyos nombres todavía brillan en el mundo de hoy. Avery estuvo

profundamente implicado: de carácter perfeccionista, Avery tramó constantemente chistes para las caricaturas, proporcionó su voz periódicamente para los personajes (incluyendo su risa de vientre, una marca registrada), y ejerció tal control sobre la realización de los cortos que él mismo quitaría fotogramas del negativo final si consideraba que el tiempo de algún chiste visual no era absolutamente correcto.

El Pato Lucas

Porky's Duck Hunt introdujo al personaje del pato Lucas, con una nueva forma de locura que no había sido considerada antes en caricaturas animadas. El pato era un chiflado totalmente fuera de control que con frecuencia se despedía a toda velocidad fuera del marco de la película gritando "¡Hoo-hoo! ¡hoo-hoo!" en una voz aguda, electrónicamente acelerada que proporcionó **Mel Blanc**, el artista de voces veterano de la Warner.

Bugs Bunny

La película de Avery de 1940 *A Wild Hare* se considera la primera caricatura en establecer verdaderamente la personalidad del conejo Bugs, después de una serie de cortos de un conejo chiflado al modo del Pato Lucas dirigida por Ben Hardaway, con Cal Dalton y Chuck Jones. El Bugs de Avery era un conejo genial y moderno que tenía siempre el control de la situación y que enredaba astutamente a sus opositores. *A Wild Hare* también marca el primer dúo entre él y Elmer Fudd el calvo y manso, con cabeza de huevo y una gran nariz, y que fue modelado a partir del cómico de radio Joe Penner. Es en *A Wild Hare* que Bugs se encuentra casualmente con Elmer, quien está "hunting wabbits" (cazando "guonejos"), a quien le pregunta tranquilamente, "¿what's up, doc.?" (¿qué hay de nuevo viejo?). Esta frase había sido muy recurrente en Avery en el secundario en su juventud y las audiencias reaccionaron positivamente frente a la actitud despreocupada de Bugs en una situación potencialmente peligrosa y "¿Qué hay de nuevo viejo?" se convirtió en la muletilla del conejo.

Avery dirigió solamente cuatro caricaturas del conejo Bugs: *A Wild Hare*, *Tortoise Beats Hare*, *All This and Rabbit Stew*, y *The Heckling Hare*. Durante este período, él también dirigió un número de cortos, incluyendo parodias de documentales (*The Isle of Pingo Pongo*), parodias de cuentos (*The Bear's Tale*), caricaturas con parodias de actores famosos (*Hollywood Steps Out*), y caricaturas con "clones" del conejo Bugs (*The Crack-Pot Quail*).

El trabajo de Avery en el estudio de Schlesinger terminó a finales de 1941, cuando él y el productor pelearon sobre el final de *The Heckling Hare* en el que no le permitieron incluir una frase final de Bugs ya que podía relacionarse con una expresión popular en la época que podía considerarse como un chiste sexual.

Hablando de animales

Mientras que en Schlesinger, Avery desarrolló el concepto de animar las bocas de animales filmados para que pareciera que hablaban. A Schlesinger no le interesó la idea de Avery, así que se la llevó a su amigo Jerry Fairbanks, quien producía la serie *Unusual Occupations* para la Paramount. Fairbanks tomó con gusto la idea y *Speaking of Animals* fue lanzado. Cuando Avery dejó la Warner, fue derecho a la Paramount a trabajar en los primeros tres cortos de la serie antes de cambiarse a la MGM.

Avery en la MGM

Hacia 1942, Avery se encontraba empleado en la Metro-Goldwyn-Mayer, trabajando en la división de caricaturas bajo la supervisión de Fred Quimby. Avery sentía que Schlesinger lo había sofocado; en la MGM, la creatividad de Avery alcanzó su pico. Sus caricaturas se sabían poseedoras de una locura escarpada, paso frenético, y una inclinación para jugar con el medio de la animación y el film en general que pocos otros directores se atrevieron a buscar. La MGM también le ofreció presupuestos más grandes y un nivel más alto de calidad que el que habían tenido sus películas en la Warner. Estos cambios fueron evidentes en su primer corto para la MGM, *The Blitz Wolf*, una parodia de Adolf Hitler que fue nominada a los Premios de la Academia como mejor corto de animación en 1942.

El personaje más famoso de la MGM de Avery debutó en *Dumbhounded* en 1943. El perro Droopy (originalmente "Happy Hound") era un perro calmado, pequeño, de movimientos lentos y lento-hablar que siempre ganaba hacia el final. También creó una serie de caricaturas arriesgadas, comenzando con *Red Hot Riding Hood* en 1943, con una atractiva estrella femenina que nunca tuvo un nombre definido, pero que influenció las mentes de muchachos jóvenes - y animadores futuros - por todo el mundo. Otros personajes de Avery en la MGM fueron la ardilla Screwball "Screwy" y el dúo de George y Junior inspirado en *Of Mice and Men*. Otras caricaturas notables de la MGM dirigidas por Avery incluyen *Bad Luck Blackie*, *Magical Maestro*, *Lucky Ducky*, *Ventriloquist cat*, y *King-Size Canary*. Avery comenzó en la MGM trabajando con colores y fondos realistas, pero abandonó lentamente este estilo para un acercamiento más frenético, menos realista. Su nueva mirada más estilizada reflejó la influencia del creciente estudio UPA: la necesidad de acotar presupuestos y el deseo propio de Avery de dejar la realidad atrás y de hacer caricaturas que no estuvieran atadas al mundo real. Durante este período, hizo una serie notable de películas que exploraron la tecnología del futuro: *the House of Tomorrow*, *Car of Tomorrow*, y *TV of Tomorrow*. También introdujo al personaje un lobo de habla lenta, que fue el prototipo para el personaje de *Huckleberry Hound* de los asociados de la MGM, Hanna-Barbera.

Avery se tomó un año sabático en 1950, y mientras tanto Dick Lundy, llegado recientemente del estudio de Walter Lantz, asumió el control de su unidad y trabajó en las caricaturas de Droopy. Avery volvió a la MGM en octubre de 1951 y comenzó a trabajar otra vez. Las últimas caricaturas originales de Avery para la MGM fueron *Deputy Droopy* y *Cellbound*, terminadas en 1953 y lanzadas en 1955. Como muchas de sus últimas caricaturas, fueron co-dirigidas por el animador Michael Lah de la unidad de Avery. Lah comenzó a dirigir un puñado de los cortos de Droopy en [CinemaScope](#). Avery dejó la MGM en 1953 para regresar al estudio de Walter Lantz.

Después de la MGM

La vuelta de Avery al estudio de Lantz no duró mucho. Dirigió cuatro caricaturas entre 1954-1955: *Crazy Mixed-Up Pup* y *Shh-h-h-h-h*, y *I'm Cold* y *The Legend of Rockabye Point*, en la cual definió al personaje del pingüino Chilly Willy. Aunque *The Legend of Rockabye Point* y *Crazy Mixed-up Pup* fueron nominadas para el premio de la Academia, Avery dejó a Lantz tras una discusión por el sueldo, poniendo fin a su carrera en la industria de la animación de entretenimiento.

Se dirigió hacia los anuncios publicitarios de televisión animados, los más notables, los comerciales de *Raid* de los años 60, ("Oh no! ¡Raid! ¡Boom!") y la creación de *Frito-Bandito* la controvertida mascota de *Frito-Lays*. Avery también produjo los anuncios para los zumos frutales con los personajes de la *Warners Bros.* que él había ayudado a crear durante sus días en la terraza termita.

Durante los años 60 y 70, Avery se volvió cada vez más reservado y depresivo, aunque continuó inspirando el respeto de sus pares. Su último empleo fue para la Hanna-Barbera, donde escribió chistes para caricaturas de la mañana del sábado tales como el *Koala Kwicky estilo-droopy*.

El martes 26 de agosto, del año 1980, Avery murió en el trabajo en los estudios de Hanna-Barbera a la edad 72. Había estado sufriendo de cáncer de pulmón por un año. Se encuentra enterrado en el parque memorial *Forest Lawn* en las colinas de Hollywood en Los Ángeles, California.

Legado

Aunque Tex Avery no vivió para experimentar el renacimiento de la animación de los tardíos 80s, su trabajo fue redescubierto y comenzó a recibir la atención y las alabanzas extensas de la comunidad moderna de la animación y de las películas. Su influencia se refleja fuertemente en caricaturas modernas tales como "*Roger Rabbit*", *Ren y Stimpy*, *Tiny Toon Adventures*, *Animaniacs*, *Freakazoid*, los *Simpsons*, *Tom y Jerry Kids Show* o en el personaje del Genio en *Aladdin* de Disney. De hecho, el vaquero protagonista de [The Wacky World of Tex Avery](#) lleva su nombre y su trabajo se ha honrado en programas tales como *The Tex Avery Show* y *Cartoon Alley*. Sus personajes (particularmente *Bugs Bunny*

y aquellos de Red Hot Riding Hood) aparecieron en la película de Jim Carrey La Máscara.

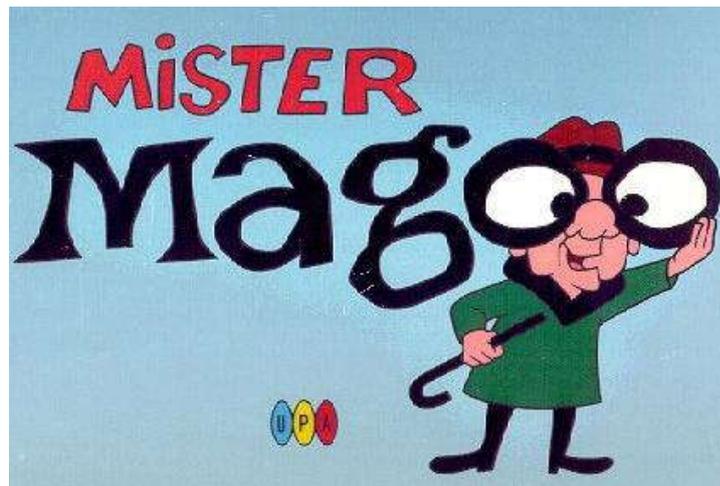
Hoy es visto como uno de los directores más influyentes de todos los tiempos en la animación y como el artista principal de las películas cómicas, cuya marca en la industria, aunque no como artista, fue sobrepasada únicamente por Walt Disney.

Curiosidades

La película *El hijo de la Máscara*, el personaje conocido como *Tim Avery*, resulta ser una inspiración y a la vez es un homenaje al afamado caricaturista, especialmente que este personaje es un caricaturista, y muestran que una de sus creaciones en la película hace referencia a uno de sus mejores cartoons derivados de los 50, 60 y 70's.

Cabe citar que en la película de *La Máscara* y el personaje del comic como tal sirve como un ejemplo de su más notable inspiración y legado.

En un episodio de los Simpson cuando Marge ve directamente un eclipse total el doctor del pueblo le dice que no puede tener tensiones pues aumentaría la presión de sangre denominando un síndrome conocido como *Tex Avery*.



UPA. United Productions of America

UPA Pictures, o **United Productions of America**, fue un histórico estudio de [animación estadounidense](#). En su tiempo fue el equivalente al arte moderno para los *cartoons*. Uno de sus personajes principales fue el conocido Mister Magoo.

La UPA fue fundada alrededor del [año 1941](#), cuando varios animadores veteranos de los [estudios Disney](#) decidieron marcharse de la compañía, que no satisfacía sus necesidades artísticas. Uno de los animadores que formó parte del éxodo fue [John Hubley](#), quien se sentía disconforme con el estilo ultrarealista que Disney había consolidado. Hubley, influenciado por la obra de [Chuck Jones](#), comenzó a promover la idea de que la animación no necesitaba ser ese proceso penoso en busca de imitar la realidad, sino que podía seguir intereses más artísticos.

Luego de dejar la Disney, Hubley trabajó en conjunto con los animadores Stephen Bosustow, David Hilberman, y Zachary Schwartz, formando un estudio que primero se dio en llamar *United Film Production* y luego *Industrial Films and Poster Service*, en el que podían implementar sus ideas acerca de la animación. Aquellos eran tiempos de guerra, y el pequeño estudio necesitaba ingresos, por lo que deciden trabajar para el gobierno haciendo [propaganda](#). Su primer cortometraje fue *Hell-Bent for Election* y promovía la reelección de [Franklin Delano](#)

Roosevelt. Fue dirigido por **Chuck Jones**, y logró tener éxito y dar suficiente fama al estudio, que pasó entonces a llamarse *United Productions of America* (UPA).

Los contratos de la UPA con el gobierno se evaporaron rápidamente cuando el **FBI** comenzó a investigar actividades **comunistas** en **Hollywood** a fines de los **años 1940**. Si bien no hubo cargos formales hacia ninguno de la UPA en los inicios del **mccarthismo**, los contratos se cancelaron cuando se incrementaron los roces entre Washington y Hollywood.

Columbia Pictures

Acabada la guerra, el futuro de la UPA era incierto. Ya no había demanda de propaganda, y Hilberman y Schwartz abandonaron la compañía. Por ese entonces la productora **Columbia Pictures** buscaba un reemplazo para su estudio de animación **Screen Gems** y halló en la UPA al adecuado. Así la UPA comenzó a realizar dibujos para el público general. Al principio emplearon al dúo de *El zorro y el cuervo*, los cuales fueron los personajes principales del antiguo estudio, y luego le dieron vida a personajes propios como Mister Magoo y Gerald McBoingBoing. Los dibujos tenían como estrellas personajes humanos, que seguían las dos reglas autoimpuestas por el estudio: nada de animales parlanchines, y nada de tortazos.

A pesar de su éxito, la U.P.A. sufrió más que los otros estudios de animación una intensificada *caza de brujas* promovida por el senador McCarthy, por lo que varios empleados con relaciones con el partido comunista (especialmente Phil Eastman, Millard Kaufman y hasta el productor/director John Hubley) fueron despedidos. Por desgracia Hubley era considerado por sus empleados como el cerebro del estudio, por lo que los cortometrajes de la empresa comenzaron a carecer de la chispa y la energía que éste había entregado. Debido a la continua baja de calidad artística en los dibujos, Columbia canceló el contrato en 1959 tras el estreno de *Las mil y una noches de Mr. Magoo*, el primer largometraje producido por el estudio.

.....

«Hablar del diseño en animación de los años cincuenta sin mencionar la United Productions of America (UPA) sería como hablar de los grandes cómicos del cine sin mencionar a Chaplin o a Keaton.»
Amid Amidi

A finales de los años cuarenta un grupo de animadores y artistas idearon una nueva forma de crear dibujos animados con un estilo cercano al arte de vanguardia y al jazz, a diferencia de lo que habían hecho hasta entonces las productoras mayoritarias de la época, como la Disney, la Metro Goldwyn Mayer y la Warner Bros. Muchos de ellos coincidieron en el estudio de la United Production of America (UPA).

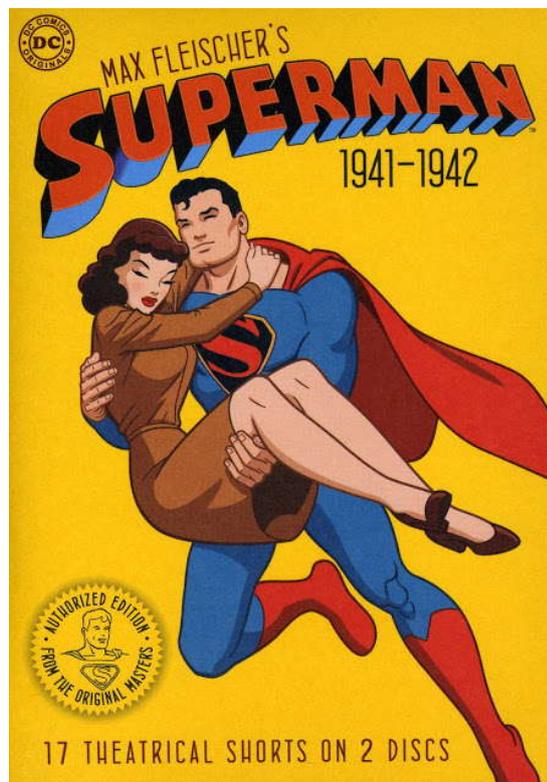
La UPA fue en los años cincuenta lo que Disney en los treinta: una referencia ineludible en el mundo de la animación. De hecho, una es hija de la otra, ya que los fundadores de la UPA habían abandonado la Disney por diferencias irreconciliables en lo artístico y lo laboral. El estudio que formaron estos «rebeldes de la Disney» rompió con el canon establecido y propuso un lenguaje gráfico contemporáneo, de líneas sencillas, de color y animación limitada y expresiva, que resultaba atractivo y estimulante tanto para adultos como para niños.

A diferencia de otros estudios, la UPA respetaba la visión y el estilo individual de los creadores, entre los que se encontraban grandes artistas del medio como Bill Hurtz, Robert Cannon, Jules Engel, Ted Parmelee, Paul Julian y John Hubley. Los dibujos, en línea con la arquitectura y el arte gráfico del momento (Stuart Davis, Ben Sahn, Saul Steinberg, etc.) apostaron por nuevos temas y por la innovación en todos sus frentes. Trabajaron junto con algunos de los mejores músicos de jazz del momento como Dizzy Gillespie, Shorty Rogers y Chico Hamilton y con uno de los creadores más populares de cuentos en inglés, el escritor conocido como Dr. Seuss (*The Cat in the Hat*). El arquitecto John Lautner, discípulo de Frank Lloyd Wright, diseñó un moderno estudio en Burbank. Allí se estableció un régimen de trabajo mucho más flexible, en consonancia con el estilo que los identificaba. Más tarde se abrieron sucursales en Nueva York y Londres. La UPA consiguió un

reconocimiento inmediato del público y la crítica; muestra de ello fue la exposición de sus trabajos en el MoMA de Nueva York en 1955.

Conocida por ser la creadora del popular *Mr. Magoo*, la UPA produjo, con Stephen Bosustow al frente y John Hubley como director artístico, muchos otros cortometrajes, como el mítico *Gerald Mc Boing Boing*, *Rooty Toot Toot* o *Christopher Crumpet*, además de algunos de los mejores anuncios y películas industriales de la época. Con tres Oscar y nueve nominaciones a lo largo de sus escasos 14 años de vida, el trabajo de la UPA se considera un modelo en el uso del ritmo, el color y su característico grafismo estilizado.

La escasa bibliografía específica y el hecho de que la mayoría de sus trabajos no se hayan editado en DVD han dificultado su recuperación y estudio. El programa se completa con una selección de trabajos contemporáneos a la UPA de artistas de otros estudios que también creyeron en una nueva manera de entender los dibujos animados.



MAX FLEISCHER

Max Fleischer nació el 19 de julio de 1883 en la ciudad de Viena, Austria, y falleció en Los Angeles el 11 de septiembre de 1972) fue uno de los pioneros en la creación de dibujos animados. Es el creador de Betty Boop y Koko el payaso, y quien llevara al cine a Popeye y al Superman animado. Con sólo cuatro años, Max emigró a los Estados Unidos junto a su familia, estableciéndose definitivamente en la ciudad de New York.

Su interés por el arte, lo llevó a estudiar en la Cooper Union y en la Art Students League. Pero a la vez que desarrollaba sus capacidades artísticas, el joven Max se interesaba por el mundo de las maquinarias. Tal vez de esa combinación (creación-máquina), surgiría su primer trabajo como dibujante y fotógrafo para el **Brooklyn Daily Eagle**.

En 1915, mientras trabajaba como editor para el **Popular Science Monthly**, comenzó a desarrollar un invento que le permitiría "dibujar" sobre un trozo de film con personajes reales, utilizando a éstos como referencia: el **rotoscopiado**, como lo bautizaron sus creadores (sistema que aún hoy es utilizado en el cine de animación).

Max y su hermano Dave se encargaron de construir el aparato (que patentaron en 1917) y realizaron su primer trabajo, **Experiment N° 1**

(1915) en el que el otro hermano Fleischer, Dave, se disfrazó de payaso, creando el personaje que posteriormente se transformaría en **Koko the Clown**. Este personaje, no sólo fue el primer ser animado en ser rotoscopiado, sino que también fue el primero en “mezclarse” con el mundo real, al salir - al comienzo de cada uno de los cortos - de un tintero.

En el año 1919 los hermanos Fleischer comenzaron a trabajar para **John R. Bray** (quien los contrató luego de ver **Experiment N° 1**). Bray era pionero en el negocio del cine de animación (**Paul Terry** y **Walter Lantz** trabajaron para él), y tiempo después firmaría un contrato por el cual debía proveer de cortos animados a la **Paramount Pictures**. Los Fleischer debían realizar un corto por mes, pero poco tiempo después, su serie **Out of the Inkwell** - protagonizada por **Koko the Clown** - se transformó en la más destacada del **Paramount Pictograph** de Bray.

Debido a la repercusión de sus trabajos, en 1921 los hermanos Max y Dave Fleischer deciden formar una compañía para producir sus propios cortos de animación. Así nació la **Out of the Inkwell Films Inc.**, con Max como productor y Dave como director. Tiempo después se sumarían **Edwin Miles Fadiman** y **Hugo Riesenfeld**, formando la **Red Seal Pictures**. A pesar de que la nueva sociedad terminaría en la quiebra, durante ese período (1924-1926), Max Fleischer siguió desarrollando su veta de inventor. Por un lado, produjo los primeros dibujos animados sonoros utilizando el proceso **DeForest Phonofilm** (otro de los inventos de Fleischer fue la bola saltarina que permite a la audiencia seguir la letra y el ritmo de una canción); y por el otro, inventó el **Rotograph** sistema que le permitía combinar escenas reales con escenas animadas.

Fleischer Studios fue fundado por los Max y Dave en el año 1929 para producir cortos animados para **Paramount Pictures**. Durante esta etapa, los Fleischer crearían los personajes más destacados de su extensa obra. El 9 de agosto de 1930, en el corto **Dizzy Dishes** (de la serie **Talkartoons**, dibujos sonoros posteriores al **Steamboat Willie** de la **Disney**) aparecerá un personaje femenino - con orejas de perro, basado en la actriz **Helen Kane** y sin nombre ya que era simplemente la novia de **Bimbo the Dog** - cantando en un cabaret y diciendo una frase que el tiempo se encargaría de immortalizar: “Boop-opp-a-doop”.

Al año siguiente, este personaje dejaría sus orejas de perro para transformarse en la sensual **Betty Boop** (creación de **Myron “Grim” Natwick**) en el corto **Mask-A-Raid**. El desenfreno de su sex-appeal transformó a la **Boop** en un personaje altamente popular y a su novio **Bimbo the Dog** en su mascota.

La llegada de la censura a Hollywood, de la mano de Will H. Hays, produjo que **Betty Boop** sufriera serias transformaciones: sus vestidos se volvieron más largos y sus curvas ya no eran tan pronunciadas. La **Boop** pasó a ser una buena chica y hasta en algunas ocasiones, una obediente ama de casa. Este cambio, que le quitó toda la gracia al personaje, originó que Max Fleischer hiciera un último trabajo con **Betty Boop** en el año 1939, **Rhythm on the Reservation**.

Otro de los éxitos del estudio de los hermanos Fleischer, llegaría de la mano de **Popeye el Marino**, del **King Features Syndicate** y creado por Elzie Segar. **Popeye** ya había demostrado su popularidad en las tiras cómicas de los periódicos, pero la repercusión alcanzada por los cortos animados, le permitió a la **Paramount** competir directamente con la poderosa **Disney** (llegando a opacar al propio **Mickey**).

La primera aparición animada de **Popeye el Marino** se produjo en **Betty Boop Meets Popeye the Sailor** del año 1933. Posteriormente, el personaje introduce un nuevo modelo narrativo en el cine animado (copiado por **Bugs Bunny**, **Tom & Jerry** y **El Correcaminos**, entre otros): el enfrentamiento entre el héroe (**Popeye**) y el villano (**Bruto**) por el amor de una mujer (**Olivia**), desencadenando una serie de peleas cada vez más violentas, en las que el héroe triunfa sobre el final (luego de comer su clásica lata de espinacas).

Antes de filmar un largometraje, los Fleischer realizaron un par de films animados de dos rollos: **Popeye the Sailor Meets Sinbad the Sailor** en el año 1936, y al año siguiente, **Popeye Meets Ali Baba and His 40 Thieves**.

Después del estreno de **Blancanieves y los Siete Enanitos** de la **Disney**, el estudio Fleischer fue el único que se animó a incursionar en ese terreno al realizar en el año 1939 el largometraje **Gulliver´s Travels**. Si bien el film recaudó en los Estados Unidos casi tanto dinero como el **Pinocho** de la **Disney**, al no poder contar con el mercado europeo a

causa de la Segunda Guerra Mundial, el film no logró recuperar en taquilla su alto costo.

Durante esta etapa, Max Fleischer siguió desarrollando su faceta de inventor al crear el **Three-Dimensional Setback**, un primitivo sistema de animación en tres dimensiones. Este concepto será adoptado por la **Disney** para la creación de su cámara de multiplanos.

El último gran logro que lograría la sociedad Fleischer-Paramount, se produjo al “animar” uno de los personajes de ficción más populares de la historia del siglo XX: **Superman** (creado por Jerry Siegel y Joe Shuster). Además dotaron a la serie de algunas de sus frases más características como “más rápido que una bala” y “miren al cielo... es un pájaro... es un avión... es Superman!”. Los maestros orientales del cine de animación **Osamu Tezuka** (creador de **Astroboy**) y **Hayao Miyazaki** (director de la recientemente estrenada **El Viaje de Chihiro**), han confesado su admiración y la influencia sobre sus obras de la versión de **Superman** del estudio de los hermanos Fleischer.

En 1941, la Paramount les propuso a los hermanos Fleischer la realización de un largometraje animado basado en el film **Mr. Deeds Goes to Town**. A pesar de la resistencia del estudio, realizaron **Mr. Bug Goes to Town** (posteriormente re-estrenado como **Hoppity Goes to Town**). Cuando el film iba a ser estrenado en los Estados Unidos, se produjo el ataque a Pearl Harbor, lo que provocó que el film sea presentado posteriormente con el país en plena guerra (sumado al hecho de que casi no contó con publicidad), produciendo una escasa repercusión en la audiencia.

Luego del fracaso comercial de los largometrajes realizados por los hermanos Fleischer, originó que la Paramount se quedara con el estudio. Despidió a Max y a Joe y cambió el nombre del estudio por el de **Famous Studios** (1942-1967), donde se crearon personajes como **Casper the Friendly Ghost**, **Baby Huey**, **Little Audrey** y **Herman & Katnip**. A pesar de que el estudio perdió la innovación, la vivacidad, la audacia y el desparpajo de las creaciones de los Fleischer, sus personajes fueron altamente rentables (único interés de los ejecutivos del estudio).

En 1942 los hermanos se separaron. Dave se fue a Hollywood a dirigir la unidad de animación de la **Columbia**, **Screen Gems** y realizó en el mismo estudio algunos trabajos como *script doctor*. Max se fue a Detroit donde trabajó con Jam Handy (ex socio de Bray), realizando films industriales y llegó a trabajar en la primera versión de **Rudolph, the Red-Nosed Reindeer** en el año 1948. Su último trabajo lo realizó para **Bray Studios** (con quien había comenzado a trabajar). Max Fleischer murió el 11 de septiembre de 1972 en la ciudad de Woodland Hills, California.

Algunos de los trabajos de Fleischer recibieron nominaciones para los premios Oscar – **Simbad el Marino** (1936), **Educated Fish** (1937), **Hunky & Spunky** (1938), **Riding the Rails** (1938) y **Superman** (1941) – en una época en la que sólo los trabajos de la Disney recibía nominaciones. Pero más allá de las nominaciones y de los premios, el trabajo de Max Fleischer se encuentra entre los más revolucionarios y creativos de la historia del cine de animación.



RALPH BAKSHI

Ralph Bakshi Director de cine, animador y pintor de nacionalidad estadounidense, nacido en Haifa (Palestina) el 26 de octubre de 1938.

La familia de Bakshi, formada por inmigrantes, se instaló en el barrio neoyorquino de Brooklyn, donde el joven Ralph se aficionó a sus dos grandes pasiones: el cine y el dibujo. Conociendo el talento del muchacho, sus padres decidieron matricularlo en la Escuela de Arte local, donde obtuvo su título de graduado a la edad de diecinueve años.

Dado que en dicho centro educativo había estudiado la especialidad en cine de animación, decidió buscar trabajo en compañías que se dedicasen al dibujo animado. Así fue como, en 1959, se trasladó a New Rochelle, lugar donde se ubicaba el prestigioso Terrytoons Animation Studio. Esta empresa era la responsable de realizar una de las teleseries infantiles más populares de la época, *Terrytoons*, emitida por la cadena CBS. Aunque en su primera etapa en la compañía Bakshi hubo de conformarse con dibujar fondos e ilustrar láminas de intercalado, muy pronto sus habilidades le permitieron prosperar dentro del equipo. De hecho, pasó a formar parte de los animadores que llevaban a término los dos productos más conocidos de la firma Terrytoons: *Las aventuras de Super Ratón* y la serie cómica protagonizada por los cuervos gemelos *Heckle & Jeckle*. Dominando su tendencia a la experimentación formal, Bakshi permaneció en la compañía Terrytoons por espacio de seis años. Sólo contaba veinticinco años y ya era director de animación de las principales teleseries de la compañía. Por la misma época, la CBS lo nombró director creativo del estudio.

En 1967 le ofrecieron el cargo de director y productor de los Paramount Cartoon Studios, integrados por el antiguo equipo del animador Max Fleischer. Al mando de esa división, Bakshi lanzó al mercado cuatro títulos: *Marvin Digs*, *Mini Squirts*, *Super Basher and Bop* y *The Fiendish Five*.

Al comprender que su éxito en Paramount dependía de la renovación de estilos, contrató a numerosos dibujantes de cómic, con el propósito de llevar al cine de animación las nuevas tendencias que ya eran comunes en la historieta. Entre los profesionales que llegaron al estudio gracias a Bakshi destacan Jim Steranko, Wally Wood y Roy Kinkle.

Su excelente labor en Paramount llamó la atención de Steve Krantz, un hombre de negocios que había contratado a numerosos animadores canadienses con el propósito de formar una empresa de dibujos animados en Toronto. Bakshi llegó a un acuerdo con Krantz y se hizo cargo de los dos principales lanzamientos del nuevo estudio: *Spiderman* y *Rocket Robin Hood*. La nueva sociedad tuvo un buen comienzo y Bakshi se hizo cargo de un estudio filial en Nueva York. En plena efervescencia de la contracultura, el dibujante propuso a Krantz la posibilidad de rodar un largometraje para adultos que incluyera ese tipo de contenidos. Así fue como llegaron a un acuerdo con Robert Crumb, creador de la historieta "Fritz el gato", y comenzaron a diseñar lo que sería su

adaptación cinematográfica.

El resultado final, *El gato caliente* (1971), fue el primer dibujo animado perseguido por los comités de censura por su contenido erótico. Pese a la controversia, el filme fue un verdadero éxito: con un coste aproximado de un millón de dólares, llegó a obtener cuarenta millones de dólares en beneficios.

Alentados por la buena fortuna de este primer largometraje, Bakshi y los animadores de los Krantz Studios llevaron a término otra película, *Heavy Traffic* (1973). Ese mismo año se fundó la empresa Bakshi Productions, cuyo primer lanzamiento fue *Coonskin* (1974) (reestrenada tiempo después con otro título, *Street Fight*). Para la realización de dicho filme, Bakshi contrató a alguno de los mejores animadores de la época, entre ellos Bob Carlson, Virgil Ross, Manny Pérez y Johnny Vita. Lamentablemente, *Coonskin* se diseñó como el primer dibujo animado que polemizaba sobre los enfrentamientos raciales, y ese fue el motivo de su fracaso. Diversos incidentes provocados por el Congress for Racial Equality condujeron finalmente a la prohibición de la película en diversos lugares de Estados Unidos.

Acusado de racista y de pornógrafo, Ralph Bakshi se enfrentó a uno de los periodos más complejos de su carrera profesional. Intentando aproximarse de nuevo al público de la contracultura, rodó *Los hechiceros de la guerra* (1977), una película donde, intercalando secuencias reales y animadas, quedaba expuesto el ideario pacifista que defendían los movimientos contrarios a la guerra de Vietnam. La historia, ambientada en un mundo de elfos y magos, ofrecía interesantes novedades tecnológicas que sirvieron de preludeo al filme más ambicioso de Bakshi, *El Señor de los Anillos* (1978).

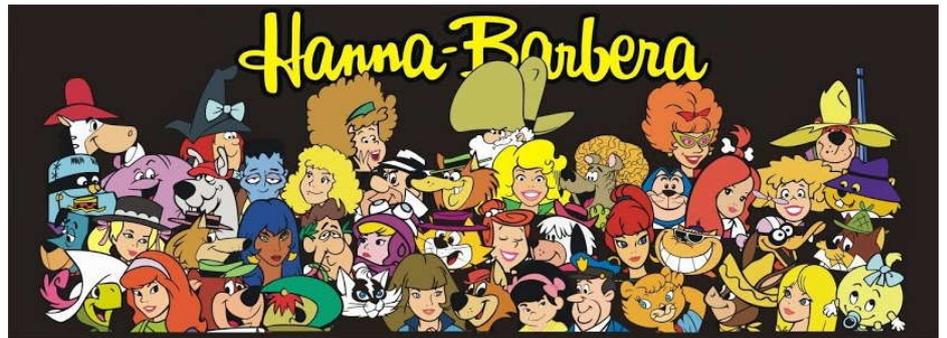
Mientras que *Los hechiceros de la guerra* sólo costó dos millones de dólares, el largometraje *El Señor de los Anillos*, producido por Saul Zaentz, alcanzó un presupuesto de ocho millones de dólares. A la hora de adaptar parte de la trilogía "El Señor de los Anillos", de J.R.R. Tolkien, Bakshi contó con el escritor Peter S. Beagle. Desde el punto de vista técnico, esta película destacó por el uso continuado del rotoscopio, un mecanismo que permitía reproducir mediante la animación tomas rodadas previamente por actores reales. Finalmente, aunque la película contenía secuencias muy dinámicas y realistas, su guión confuso, que no podía abarcar la complejidad de la obra original, decepcionó a sus espectadores. No obstante, los beneficios obtenidos en taquilla resultaron substanciosos.

El enorme esfuerzo que condujo a *El Señor de los Anillos* llevó a Bakshi a tomarse un periodo de descanso. De ahí que se concentrase en sus labores de pintor al óleo. Una de sus exposiciones más celebradas tuvo lugar en la galería de Ulrica Cantor, en Los Ángeles. Posteriormente, volvió al medio cinematográfico. Tras la buena acogida de *American Pop* (1981), Ralph Bakshi llegó a un acuerdo con el ilustrador Frank Frazetta, muy conocido por sus pinturas dedicadas al género de la fantasía heroica. Juntos desarrollaron el largometraje de animación *Tygra, hielo y fuego* (1983), que agradó notablemente a los aficionados a dicho género.

Tygra, hielo y fuego fue la última gran producción de Bakshi, quien se concentró a partir de entonces en trabajos menos ambiciosos. En 1984 rodó el vídeo musical "Harlem Shuffle", para los Rolling Stones, y en 1987 volvió a la televisión, como director de la serie *Las nuevas aventuras de Super Ratón*. En esta oportunidad, su principal colaborador fue John Kricfalusi, renovador de la animación contemporánea y bien conocido por sus provocativos trabajos para la compañía MTV (Music Television).

Reuniendo buena parte de sus últimos óleos, Bakshi inauguró una nueva exposición en 1987, esta vez en la galería neoyorquina de Philip Dash. Por las mismas fechas, filmó un cortometraje con actores reales, *This Aint Bee Bop*, protagonizado por Harvey Keitel y dedicado a la obra de la generación Beat.

El rodaje de *The Butter Battle Book Special* (1989) permitió a Bakshi colaborar con Ted Geisel (Dr. Seuss), creador de un personaje infantil muy conocido en el mundo anglosajón: el Grinch. Lamentablemente, esta obra no alcanzó relevancia crítica o comercial, y tampoco lo hizo *Una rubia entre dos mundos* (1992), donde se alternaban los personajes de animación con actores reales como Kim Basinger, Gabriel Byrne y Brad Pitt. Decepcionado por este fracaso, Bakshi se alejó paulatinamente de Hollywood, concentrándose en sus tareas de pintor.



HANNA-BARBERA

Hanna-Barbera Productions, Inc. fue un estudio de animación estadounidense. La compañía fue fundada en 1957 por los directores de Metro-Goldwyn-Mayer, William Hanna y Joseph Barbera, como *H-B Enterprises*, con la cual se dedicaron a la producción de comerciales de televisión. Después de que MGM cerrara su estudio de animación en 1957, H-B Enterprises se convirtió en el trabajo de tiempo completo de Hanna y Barbera. Ambos comenzaron a producir dibujos animados como *The Ruff & Reddy Show* y *The Huckleberry Hound Show*. Para los años 1960, ahora llamada *Hanna-Barbera Productions*, la compañía se había convertido en la productora líder de animación.

Aunque ha sido criticado por sus limitadas técnicas de animación, Hanna-Barbera produjo exitosas series como *Los Picapiedra*, *Los Supersónicos*, *Huckleberry Hound*, *El oso Yogi*, *Jonny Quest*, y *Scooby-Doo*, los cuales se convirtieron en iconos de la cultura popular estadounidense.

En 1991, la compañía fue comprada por Turner Broadcasting, con el objetivo de usar los cerca de 300 dibujos animados del estudio para su nuevo canal de televisión por cable llamado Cartoon Network.^{1 2} Rebautizado *H-B Production Company* en 1993, y *Hanna-Barbera Cartoons* en 1994, el estudio continuó sin el continuo apoyo de William Hanna o Joseph Barbera, quienes estaban retirados pero aún se mantenían como cabezas del estudio.

A finales de los años 1990, Turner ordenó a Hanna-Barbera crear nuevas series animadas para Cartoon Network. En 1997, Time Warner, los actuales dueños del imperio Hanna-Barbera, cerraron el estudio ubicado en Cahuenga Boulevard en Hollywood y trasladaron a los empleados a Warner Bros. en Burbank. Con la muerte de Hanna en 2001, Hanna-Barbera estuvo absorbo en Warner Bros. Animation, y Cartoon Network Studios asumió la producción de las series de Cartoon Network. El nombre Hanna-Barbera es utilizado hoy en día sólo para promocionar series "clásicas", como *Los Picapiedra* y *Scooby-Doo*.

William Hanna y Joseph Barbera trabajaron juntos por primera vez en el estudio de animación de Metro-Goldwyn-Mayer en 1939. Su primer proyecto como directores fue el crear un cortometraje animado titulado *Puss Gets the Boot* (1940), que sirvió como la primera aparición de los personajes Tom y Jerry.

Hanna, Barbera, y el director de MGM George Sidney formaron H-B Enterprises en 1944 mientras seguían trabajando para el estudio, y usaron la otra compañía para trabajar en proyectos complementarios, incluyendo comerciales de televisión y los créditos originales de *I Love Lucy*.

Después de una racha de galardones en la que Hanna y Barbera ganaron ocho premios Óscar, MGM cerró su estudio de animación en 1957, cuando sintieron que tenían el número necesario de cortos para reestrenar. Hanna y Barbera contrataron a la mayoría de los empleados de MGM para H-B Enterprises, que se convirtió en una compañía completa en 1957. El estudio decidió especializarse en animación para televisión, y su primera serie fue *The Ruff & Reddy Show*, que se estrenó en NBC en diciembre de 1957. Para obtener presupuesto y producir sus dibujos animados, Hanna-Barbera hizo un trato con la división televisiva Screen Gems de Columbia Pictures donde recibirían capital a cambio de derechos de distribución.

En 1959, H-B Enterprises fue renombrada *Hanna-Barbera Productions*, y se convirtió en un líder dentro de la producción de animación para televisión. Aunque ha sido criticado por sus limitadas técnicas de animación, Hanna-Barbera produjo exitosas series que fueron emitidas durante las mañanas de los fines de semana por televisión. El estudio también produjo un par de proyectos para Columbia Pictures, incluyendo *Loopy De Loop*, una serie de cortometrajes y algunas películas basadas en sus series animadas.

La compañía nunca tuvo un edificio propio hasta 1963, cuando Hanna-Barbera Studios, se mudó a 3400 Cahuenga Blvd. en West Hollywood (California). La unión Columbia/Hanna-Barbera duró hasta 1967, cuando Hanna y Barbera vendieron el estudio a Taft Broadcasting manteniendo sus puestos en éste.

Entre 1969 y 1983 aproximadamente, Hanna-Barbera Productions fue el estudio de animación para televisión más exitoso del mundo, dedicado especialmente a la creación de series para los sábados por la mañana. Los ingresos de la compañía disminuyeron cuando los horarios de la tarde se volvieron más populares en el ámbito de los dibujos animados.

Dibujos animados para televisión

Hanna-Barbera fue el primer estudio de animación en crear exitosamente dibujos animados para televisión; hasta entonces, estos eran sólo retransmisiones de cortos animados del cine. Otro trabajo de Hanna-Barbera incluye los cortometrajes *Loopy De Loop* para Columbia Pictures entre 1959 y 1965; y los créditos de la serie *Hechizada* de ABC y Screen Gems. Luego, H-B usó algunos personajes de *Hechizada* como estrellas invitadas a *Los Picapiedra*.

Muchas de las series animadas de Hanna-Barbera fueron producidas para las horas de mayor audiencia, y continuaron haciendo esto hasta comienzos de los años 1970. Dibujos animados como *The Huckleberry Hound Show* (y su spin-off, *The Yogi Bear Show*), *Tiro Loco McGraw*, *Don Gato*, *Jonny Quest*, *Los Supersónicos*, y especialmente *Los Picapiedra* fueron emitidos originalmente en el horario principal, compitiendo con comedias, dramas y programas de concurso.

Los Picapiedra se convirtió en un exitoso show. El episodio "The Blessed Event", estrenado el 22 de febrero de 1963, que mostraba el nacimiento de Pebbles, fue el episodio de mayor audiencia en la historia del programa, igualando al episodio de nacimiento de *I Love Lucy*. Pero el estudio de Hanna-Barbera triunfó en el mercado principalmente por transmitir sus dibujos animados los sábados en la mañana, y su éxito duró aproximadamente treinta años.

Durante los años 1970, la mayoría de los dibujos animados estadounidenses eran producidos por el estudio, teniendo solo como competencia a Filmation y DePatie-Freleng Enterprises, y ocasionalmente especiales animados de Rankin/Bass, Chuck Jones, y *Peanuts* de Bill Meléndez.

Calidad

El estudio Hanna-Barbera ha sido acusado por contribuir empeorando la calidad de la animación televisiva entre los años 1960 y 1980. Esto es debido a que fue uno de los primeros estudios de animación para televisión y los presupuestos no eran suficientes. El prejuicio a los dibujos animados como un producto solo para niños los hizo impopulares entre los ejecutivos. Por ejemplo, un episodio de 22 minutos (30 con los comerciales) de *Josie and the Pussycats* en 1970 tenía un presupuesto aproximado de 45.000 dólares, equivalente a un cortometraje de 8 minutos de *Tom y Jerry* a principios de los años 1940. Estas limitaciones en el presupuesto tuvieron que ser combatidas con nuevas técnicas.

Hanna-Barbera introdujo la animación limitada, popularizada por UPA, en su serie de televisión *The Ruff & Reddy Show* como un método para reducir el costo de producción. Esto contrajo una reducción en la calidad de la animación. La solución del estudio para enfrentar a las críticas fue crear películas de mayor calidad que las series originales (*Hey There, It's Yogi Bear!* en 1964, *Un hombre llamado Picapiedra* en 1966, y *Jetsons: The Movie* en 1990) y adaptaciones de otros materiales (*Charlotte's Web* en 1973 y *Heidi's Song* en 1982).

La animación alcanzó su punto más bajo a mediados de los años 1970, aun cuando la audiencia de los sábados era buena. La antigua atención por el guion y los diálogos se perdió casi por completo en 1973, debido

a que la producción del estudio había crecido hasta tal punto que la calidad de las historias fue dejada de lado. Durante este tiempo, la mayoría de los programas cayó en la repetición de una fórmula que funcionara bien (*Los Picapiedra*, *Scooby-Doo*, o los *Súper Amigos*). Varias técnicas se convirtieron en íconos de Hanna-Barbera, como el fondo que se repetía una y otra vez cuando los personajes caminaban o corrían, y accidentes que ocurrían (la pantalla temblaba) pero no eran mostrados (también conocido como bloopers o errores). Estas técnicas de animación H-B es un frecuente motivo de burla en animación moderna (especialmente en *Fantasma del Espacio de costa a costa* y *Harvey Birdman, abogado*) y en muchos segmentos de "TV Funhouse" (*Saturday Night Live*) de Robert Smigel.

Subida y descenso

El área de la animación cambió durante los años 1980, debido a la nueva competencia que consistía en series animadas basadas en exitosos juguetes y figuras de acción, como en el caso de *He-Man* y *los Amos del Universo* de Filmation y *Thundercats* de Rankin/Bass, Telepictures y Lorimar. El estudio Hanna-Barbera fue dejado de lado a medida que un nuevo estilo de animación se tomaba las pantallas de televisión durante los 80 y 90.

A través de los años 1980, Hanna-Barbera hizo programas familiares como *Los Pitufos*, *Los Snorkels*, *Pac-Man*, *Los Dukes de Hazzard*, *Shirt Tales*, *Happy Days*, *Laverne y Shirley*, *Mork y Mindy*, y *El desafío de los GoBots*, además produjo varios especiales de fin de semana para ABC. Algunas de sus series fueron producidas en su estudio ubicado en Australia (debido a un contrato con Southern Star Entertainment), como *El grupo increíble*, *Wildfire*, *Los osos Berenstain*, *Teen Wolf*, y *CBS Storybreak*. H-B también se alió con Ruby-Spears Productions, que fue fundado en 1977 por los empleados de H-B Joe Ruby y Ken Spears. Taft Broadcasting, socio de H-B, compró Ruby-Spears de Filmways en 1981, y Ruby-Spears a menudo unió su producción con la de Hanna-Barbera.

H-B tuvo un hábito de hacer versiones infantiles de sus series en los años 1980, como *La pantera rosa y sus hijos*, *Los pequeños Picapiedra*, *Popeye y su hijo*, y *Un cachorro llamado Scooby-Doo* (*Tom & Jerry Kids* se produjo a inicios de los noventa). En 1985, Hanna-Barbera lanzó *The Funtastic World of Hanna-Barbera*, un programa que mostraba nuevas versiones de series como *El oso Yogui*, *Jonny Quest*, *Los snorkels*, y *Ricky Ricón* junto a nuevos dibujos animados como *Galtar* y *la lanza dorada*, *Paw Paws*, *Fantastic Max*, y *Midnight Patrol*. El año siguiente, H-B produjo *Yogi's Great Escape*, el primer trabajo de su Hanna-Barbera Superstars 10, una serie de 10 películas basadas en sus personajes clásicos, esta serie también incluyó el crossover *Los Picapiedra conocen a Los Supersónicos*.

Durante este tiempo, Hanna-Barbera y Ruby-Spears estuvieron expuestos a los problemas financieros de su compañía madre Taft Broadcasting, y trasladaron la producción, que antes se hacía solo internamente, a estudios en Taiwán, las Filipinas, Japón y Argentina, donde los estudios Jaime Díaz realizaron algunas animaciones y gran cantidad de *layouts* para muchas de las series de H-B, como los Pitufos, Scooby-Doo, Los Superamigos, Wildfire, Galtar y la lanza dorada, Paw-Paws, los Snorkels, los Supersónicos, etc. Hanna-Barbera fue acosada por las demandas de algunas cadenas de televisión, principalmente ABC, que insistía en repetir la misma fórmula en *Scooby-Doo* varias veces; esto reprimió la creatividad, por lo que varios escritores dejaron la compañía en 1989. Respondieron a un llamado de Warner Bros. para resucitar su estudio de animación, con nuevas series como *Tiny Toon Adventures* y *Animaniacs*.

El regreso

En 1990, el problema empeoró: Taft Broadcasting (que cambió su nombre a *Great American Broadcasting* en 1987) cayó en bancarrota, y Hanna-Barbera y Ruby-Spears fueron puestos a la venta. En 1992, Hanna-Barbera y gran parte de los trabajos de Ruby-Spears fueron adquiridos por Turner Broadcasting. Aún así, esto hizo que sus primeros personajes, Tom y Jerry, volvieran a ser propiedad de sus creadores, debido a que los derechos de autor de los personajes fueron transferidos al copyright de Hannah-Barbera por la compra.

El presidente de Turner, Scott Sassa, tuvo la inusual idea de liderar el estudio decadente. Fred Seibert era un conocido hombre en la televisión por cable ya que creó los canales MTV y Nickelodeon, y últimamente

había hecho Nick-at-Nite, pero nunca había trabajado en la producción de dibujos animados. Inmediatamente llenó el vacío tras la partida de algunos de sus empleados con nuevos animadores, escritores y productores como Pat Ventura, Donovan Cook, Craig McCracken, Genndy Tartakovsky, Seth MacFarlane, David Feiss, Van Partible y Butch Hartman, a la cabeza de ellos estaba Buzz Potamkin. En 1993, el estudio cambió su nombre a **H-B Productions Company**, al año siguiente lo cambiaría nuevamente a **Hanna-Barbera Cartoons, Inc.**

A principios de los años 1990, Hanna-Barbera creó series animadas como *Tom and Jerry Kids* (y su spin-off, *Droopy: Master Detective*) y *The New Adventures of Captain Planet* (una secuela de la serie original de DiC/TBS Productions, *Capitán Planeta y los planetarios*), y también *Yo Yogi!*. También incluyeron programas que eran diferentes a los antiguos, como *Wake, Rattle, and Roll*, *2 perros tontos*, *SWAT Kats*, y *Piratas de las aguas negras*. A mediados de los años 1990, Hanna-Barbera y Cartoon Network (que introdujo una gran variedad de programas de Hanna-Barbera a un nuevo público) lanzaron la innovación de Seibert, *World Premiere Toons* (también conocido como *What A Cartoon*), que mostraba nuevos cortometrajes con personajes estables, esta idea cambió para siempre al estudio.

Las primeras series originales de Cartoon Network que emergieron del proyecto *World Premiere Toons* fue *El laboratorio de Dexter* creado por Genndy Tartakovsky. Otros programas le siguieron, como *Johnny Bravo*, *Cow & Chicken* y *The Powerpuff Girls*, las últimas en usar el famoso logo de H-B donde aparecía una estrella (utilizado por primera vez en 1979). H-B también produjo nuevas películas protagonizadas por Scooby-Doo (distribuidas por Warner Bros.) y una nueva serie de Jonny Quest, *The Real Adventures of Jonny Quest*.

Luego de la unión entre Turner Broadcasting y Time Warner en 1996, el conglomerado tenía dos estudios de animación en su posesión. Aunque tenían el mismo dueño, Hanna-Barbera y Warner Bros. Animation operaron de manera distinta hasta 1998. En 1998, el edificio de Hanna-Barbera fue cerrado y el estudio trasladado a Sherman Oaks, California.

Cartoon Network Studios

A partir de 1998, el nombre Hanna-Barbera comenzó a desaparecer de las nuevas series animadas producidas por el estudio, siendo reemplazada por Cartoon Network Studios. En 2001, Hanna-Barbera formó parte de Warner Bros. Animation y los nuevos proyectos fueron manejados por Cartoon Network Studios.



MGM

MGM Animation/Visual Arts fue un estudio de animación fundado en 1962 por el director Chuck Jones y el productor Les Goldman como **Sib Tower 12 Productions**. Produjo trabajos como *Tom y Jerry*, *El Grinch: el*

Cuento Animado y *The Phantom Tollbooth*, todos distribuidos en televisión o cine por Metro-Goldwyn-Mayer.

El estudio fue fundado luego que Jones perdiera su trabajo en Warner Bros. Cartoons, donde fue director de las series *Looney Tunes* y *Merrie Melodies*. En 1963, Sib Tower 12 recibió un contrato de Metro-Goldwyn-Mayer para producir una nueva serie animada de *Tom y Jerry*. Los cortometrajes fueron exitosos, y MGM compró Sib Tower 12 studio y lo renombró *MGM Animation/Visual Arts* en 1964.¹ El estudio continuó con *Tom y Jerry* hasta 1967, con un total de treinta y cuatro cortometrajes.

Además de los cortos de *Tom y Jerry*, Jones trabajó en dos cortometrajes animados para el cine. El primero, *The Dot and the Line: A Romance in Lower Mathematics* (1965), fue una pieza abstracta basada en un libro de Norton Juster. Ganó el Oscar al mejor cortometraje animado de 1965. En 1967, Jones colaboró con miembros de Warner Bros. para hacer *The Bear That Wasn't*, adaptación de un libro infantil de 1943 por Tashlin sobre un oso que no cree ser oso.

El estudio también hizo trabajos para televisión, produciendo tres exitosos especiales. El primero fue una adaptación de 1966 de *¡Cómo El Grinch robó la Navidad!* por Dr. Seuss, que se ha convertido en un ícono de la festividad. En 1969, Jones fue el primero en adaptar *Pogo* de Walt Kelly a la animación, creando *The Pogo Special Birthday Special*. El tercero fue otra adaptación de Seuss, *Horton Hears a Who!*, estrenado en 1970.

El trabajo más ambicioso del estudio fue la película de 1970 *The Phantom Tollbooth*, adaptada de otro libro de Norton Juster. MGM cerró el estudio de animación en 1970, y prácticamente todos los empleados siguieron a Jones en su nuevo proyecto, Chuck Jones Productions.

Chuck Jones (1912/09/21 - 2002/02/23)

Nació el 21 de septiembre de 1912 en **Spokane, Washington**. Cursó estudios en el Chouinard Art Institute (hoy California Institute of the Arts). En 1932 entra en **Ubbe Iwerks Studio** donde se inicia como animador en 1936.

Trabajó y dio vida a muchos personajes durante la Edad de Oro de la animación de Warner Bros, La mayoría de los personajes de **Looney Tunes: Bugs Bunny, Daffy Duck, Elmer Fudd, Porky Pig, Road Runner, Wile E. Coyote, Marvin Martian, Pepe Le Pew, Gossamer** y muchos otros.

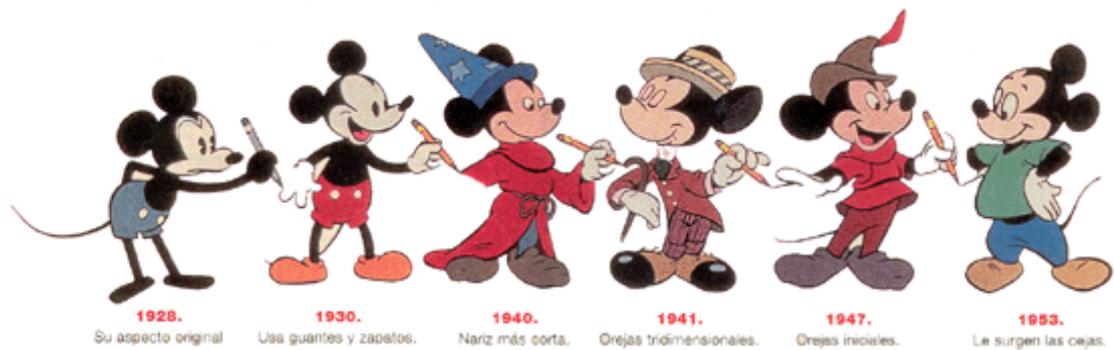
En 1938 dirigió su primera película animada "**The Night Watchman**". Trabajó para la **Warner Bros** hasta que cerró en 1962. En 1966, mientras dirigía la animación de **MGM Estudios**, Jones realiza uno de los shows televisivos más memorables que se produjeron "**Dr. Seuss' How the Grinch Stole Christmas**".

Desde su compañía de producción, **Chuck Jones Film Productions**, crea obras como, "**Chariots of Fur**," que se realizó en 1994. Autor de más de 300 películas animadas y ganador de **cuatro Oscar** de la Academia, incluyendo un **Oscar Honorario** en 1996. Se le han concedido dos Honoris Causa y ha recibido distinciones y premios incontables en todo el mundo, siendo uno de los últimos el del Directors Guild of America's Honorary Life Membership.

Su arte se ha expuesto en centenares de galerías y museos en todo el mundo, incluyendo el MoMA en la Ciudad de Nueva York y el Museo de la Imagen Móvil en el Londres.

Casado con Dorothy Webster de 1935 a 1978, y con Marian J. Dern de 1981 a 2002. Padre de Linda Jones Clough.

Chuck Jones falleció el 23 de febrero de 2002 en su casa de **Corona del Mar** de un ataque al corazón.



WALT DISNEY

Nació el 5 de diciembre de 1901 en **Chicago** (Estados Unidos).

Cuando cumplió 16 años dejó la escuela, aunque pasó algunos periodos en academias de arte en su ciudad natal y en Kansas City, Missouri.

En 1923, comenzó a producir **dibujos animados** en **Hollywood** junto a su hermano **Roy O. Disney**. Entre 1926 y 1928 realizó una serie de dibujos, **Oswaldo el conejo**, para **Universal Pictures**. **Steamboat Willie (Willie el vapor, 1928)**, que producida por su propia compañía, significó la aparición de el **ratón Mickey** su primer personaje famoso, además del inicio del **cine sonoro en los dibujos animados**. El golpe de suerte le llegó el 18 de noviembre de aquel año se estrenó el corto animado que él mismo escribió. Era el debut del mítico personaje de **Mickey Mouse**, que había abandonado su primer nombre, **Mortimer**.

Como le ocurrió a las obras de todos los grandes genios, corrió el rumor de que el entrañable ratón no salió de los lápices de Walt, pero nadie pudo probarlo nunca. Desde entonces, Mickey se ha convertido en todo un símbolo, incluso, según publicó alguna encuesta norteamericana, era el personaje más conocido del mundo. Una de las anécdotas más desconocidas es que el propio Walt prestó su **voz** a Mickey en más de un centenar de títulos.

Realizó a continuación su serie de **Sinfonías tontas**, iniciada con **La danza del esqueleto** (1929). En el año 1932, introdujo el color en **Árboles y flores**, en 1934 creó al **pato Donald** y en 1937 realizó el primer largometraje de dibujos animados de la historia, **Blancanieves y los siete enanitos**, al que siguieron **Pinocho** (1940), **Fantasia** (1941) y **Bambi** (1942).

Durante los años 50 y 60 **Walt Disney Productions** pasó a ser una de las mayores productoras cinematográficas, al tiempo que Disney intentaba mantener el mayor control artístico posible. La compañía abordó la publicación de literatura infantil y cómics la mayoría de ellos protagonizados por sus personajes el pato Donald y el **perro Pluto**. Anticomunista declarado, Walt Disney no fue un gran dibujante (de hecho no volvió a coger un lápiz desde 1929), pero sí un gran hombre de negocios que supo crear todo un imperio. En 1955, Walt Disney Productions inauguró un parque gigantesco, **Disneylandia**, en **Anaheim, California**. Sus reconstrucciones de carácter histórico y sus espectaculares atracciones lo convirtieron en un foco turístico de primer orden. Siguiendo la misma línea, se abrió en 1971 **Disneyworld**, cerca de **Orlando**, y después **Eurodisney**, en las proximidades de **París**.

Al mismo tiempo, fueron capaces de realizar documentales como **El desierto vivo** (1953) o **Los secretos de la vida** (1956), y también a comienzos de los cincuenta películas de aventuras con actores reales como **La isla del tesoro** (1950), **Robin Hood** (1951), **El extraño caso de Wilby** (1959), **Un sabio en las nubes** (1961) y **Mary Poppins** (1964). Las películas de dibujos animados más destacadas de este periodo fueron **Peter Pan** (1953), **Merlín el encantador** (1963) y más **Aladdin** (1992), **El rey león** (1994), **Pocahontas** (1995), **Toy Story** (1996), **El jorobado de Notre Dame** (1996) y una nueva versión del clásico **101 dálmatas** titulada **101 dálmatas (más vivos que nunca)**, con la actriz inglesa **Glenn Close** en el papel de Cruela de Vil.

También han producido para televisión las series "**Davy Crockett**", "**El club Mickey**" y "**El maravilloso mundo de Disney**". Walt es la persona

que más **Oscars** ha acaparado, un total de 32. Sin duda, el momento más especial fue la entrega de un Oscar honorífico por la creación de 'Blancanieves y los siete enanitos', una estatua acompañada de otras siete réplicas más pequeñas. Walt Disney falleció el 15 de diciembre de 1966 en **Los Angeles**, California.



WARNER

Warner Bros. Animation es la división de animación de Warner Bros., filial de Time Warner. Es uno de los estudios de animación más famosos de Estados Unidos. Warner Bros. Animation se suele asociar popularmente con los personajes de *Looney Tunes*.

El estudio de animación de Warner fue fundado en 1933 como **Leon Schlesinger Productions**, una compañía independiente que producía las famosas series *Looney Tunes* y *Merrie Melodies* para Warner Bros. Pictures. Schlesinger vendió el estudio a Warner Bros. en 1944, que continuó operando como **Warner Bros. Cartoons, Inc.** hasta 1963. El clásico estudio de animación es muchas veces conocido como "**Termite Terrace**", nombre del edificio donde Tex Avery y sus animadores fueron asignados para trabajar en sus primeros años como director.

Aunque fue reabierto brevemente entre 1967 y 1969, el estudio de animación de Warner se mantuvo inactivo durante los años 70, reapareciendo en 1980 con trabajos relacionados a *Looney Tunes*. Desde 1990, Warner Bros. Animation se dedica a series de televisión animadas, especialmente las relacionadas con personajes de DC Comics.

Hugh Harman y Rudolf Ising crearon las series *Looney Tunes* y *Merrie Melodies* en 1930 y 1931, respectivamente. Ambas fueron producidas por Leon Schlesinger en el estudio Harman e Ising en Hollywood, los cortometrajes eran distribuidos por Warner Bros Pictures. La primera estrella de *Looney Tunes* fue Bosko. En 1933, Harman e Ising se separaron de Schlesinger debido a disputas financieras,¹ y Schlesinger crea su propio estudio en Sunset Boulevard, Hollywood.²

El estudio de Schlesinger tuvo un comienzo lento, continuó haciendo la serie *Merrie Melodies* e introdujo un reemplazo de Bosko, Buddy. El veterano de Disney Jack King, fue el primer director del estudio; otros directores de Warner incluyen Earl Duvall, Bernard Brown, y el alumno de Harman e Ising Isadore "Friz" Freleng.³ En 1935, Freleng dirigió el cortometraje de *Merrie Melodies I Haven't Got a Hat*, primera aparición de Porky.⁴ Duvall se fue del estudio, y fue reemplazado por Fred "Tex" Avery, quien utilizó a Porky en varios dibujos animados, convirtiéndolo en la nueva estrella del estudio.⁴

Debido a al poco espacio que tenía el edificio de Schlesinger, Avery y sus animadores - incluyendo Robert Clampett y Chuck Jones - fueron asignados un lugar en Sunset Boulevard, Avery lo bautizó "Termite

Terrace"⁵ Aunque Avery y sus animadores dejaron el edificio tras un año, "Termite Terrace" se convirtió en una metonimia del clásico estudio de animación de Warner Bros., incluso después que el edificio fue abandonado y destruido.

Entre 1936 y 1944, famosos directores de cine y animadores como Tex Avery, Arthur Davis, Friz Freleng, Robert McKimson, Bob Clampett, Frank Tashlin y Chuck Jones trabajaron en el estudio. En 1944, Schlesinger vendió su estudio a Warner Bros., por lo que fue renombrado a **Warner Bros. Cartoons, Inc.** - En 1946, Avery, Tashlin y Clampett se habían ido del estudio, y los restantes - Jones, Freleng, McKimson y Art Davis - siguieron con el legado de Warner Bros. hasta 1963, cuando Warner cerró el estudio. Friz Freleng y su compañero de negocios David H. DePatie crearon DePatie-Freleng Enterprises el mismo año, fueron contratados por Warner para producir más cortometrajes de *Looney Tunes* y *Merrie Melodies* entre 1964 y 1967. El estudio fue abierto nuevamente en 1967, pero fue cerrado en 1969, cuando Warner dejó de producir cortometrajes animados.

Warner Bros. Animation reabrió sus puertas en 1980 para producir compilaciones y especiales de televisión con los personajes de *Looney Tunes*. Comenzando con *Tiny Toon Adventures* en 1990, Warner Bros. produjo varias series de televisión animadas. Con *Quest for Camelot* en 1998, se dedicaron a hacer películas animadas también. Famoso por sus series *Batman: La serie animada*, *Animaniacs* y *Superman: La serie animada*, Warner Bros. Animation produce series que son transmitidas por Kids' WB!. El estudio está ubicado en Ventura Blvd. en Sherman Oaks, California.

Warner Bros. Cartoons, Inc

Warner Bros. Cartoons, Inc. fue la división interna de Warner Bros. Pictures durante la época dorada de la animación americana. Uno de los estudios de animación de mayor éxito en la historia de los medios de comunicación estadounidense, Warner Bros. Cartoons fue el principal responsable de los *Looney Tunes* y *Merrie Melodies* teatrales cortometrajes de dibujos animados. Los personajes que aparecen en estos dibujos animados, como Bugs Bunny, el Pato Lucas, Porky Pig, Speedy Gonzales, Wile E. Coyote y el Correcaminos, son algunos de los personajes más famosos y reconocibles en el mundo. Muchos de los miembros del personal creativo en el estudio, incluyendo directores y animadores como Chuck Jones, Friz Freleng, Robert McKimson, Tex Avery, Robert Clampett y Frank Tashlin, son considerados figuras importantes en el arte y la historia de la animación tradicional.

La división de animación de Warner fue fundada en 1933 como Leon Schlesinger Studios, una compañía independiente que produjo los *Looney Tunes* y *Merrie Melodies* populares temas cortos animados para la liberación por Warner Bros. Pictures. En 1944, Schlesinger vendió el estudio de Warner Bros., que siguió funcionando como Warner Bros. Cartoons, Inc. hasta 1963 - *Looney Tunes* y *Merrie Melodies* fueron subcontratados brevemente DePatie-Freleng Enterprises estudio de Freleng desde 1964 hasta 1967 - La Warner estudio Bros. Cartoons brevemente volvió a abrir en 1967 antes de cerrar sus puertas para siempre dos años más tarde.

Una empresa sucesora, Warner Bros. Animation, fue fundada en 1980. Que la empresa sigue produciendo *Looney Tunes* trabajos relacionados, además de programas de televisión y películas giran en torno a otras propiedades. La Warner Bros. estudio de animación clásica se refiere a veces como "Termite Terrace", un nombre dado a la sede temporal de Tex Avery y sus animadores fueron asignados a durante el primer año de Avery como director de *Looney Tunes*.

Historia

1930 - 1933: Harman-Ising Producciones

Hugh Harman y Rudolf Ising origen de los *Looney Tunes* y *Merrie Melodies* serie de temas animados cortos en 1930 y 1931, respectivamente. Tanto la serie de dibujos animados fueron producidos por Leon Schlesinger en el Studio Harman-Ising en Hollywood Boulevard en Hollywood, California, con Warner Bros. Pictures distribuir las películas a los cines. El primer personaje de *Looney Tunes* fue el Harman-Ising creación Bosko, The Kid Talk-tinta. A pesar de que Bosko fue muy popular entre el público de teatro, nunca podría igualar la

popularidad de Mickey Mouse de Walt Disney, o incluso Betty Boop de Max Fleischer. En 1933, Harman e Ising se separó de Schlesinger sobre disputas financieras, y se llevaron con ellos a Bosko Metro-Goldwyn-Mayer. Como resultado, Schlesinger creó su propio estudio en la Warner Bros. mucho en Sunset Boulevard, en Hollywood.

1933 - 1944: Leon Schlesinger Producciones

El estudio de Schlesinger tuvo un comienzo lento, continuando sus one-shot Merrie Melodies y la introducción de un reemplazo Bosko llamado Buddy en los Looney Tunes. Animador de Disney Tom Palmer fue el primer director del estudio, pero después de las tres caricaturas que hizo fueron considerados de calidad inaceptable y rechazada por el estudio, el ex Harman-Ising animador Isadore "Friz" Freleng fue llamado para reemplazar a Palmer y reelaborar sus dibujos animados. El estudio formó entonces la estructura de tres unidades que se mantendría a lo largo de la mayor parte de su historia, con una de las unidades encabezadas por Ben "Bugs" Hardaway, y el otro por Earl Duvall, quien fue reemplazado por Jack King un año después.

En 1935, Freleng dirigió la Merrie Melodies de dibujos animados que no tengo un sombrero, que introdujo el cerdo Porky carácter. Hardaway y el rey salió, y una nueva llegada a Schlesinger, Fred "Tex" Avery, tomaron la creación de Freleng y corrió con ella. Avery dirige una serie de dibujos animados protagonizada por Porky que estableció el carácter de primera estrella bonafide del estudio. Schlesinger también se trasladó poco a poco las Merrie Melodies dibujos animados de blanco y negro, a dos strip Technicolor en 1934, y finalmente al pleno de tres strip Technicolor en 1936 - La serie Looney Tunes se produciría en blanco y negro por mucho tiempo más, hasta 1943.

Debido a las condiciones de separación limitados en el edificio Schlesinger en 1351 N. Van Ness en la puesta del sol de la Warner, Avery y su equipo - incluyendo animadores Robert Clampett y Chuck Jones - se mudó a un pequeño edificio en otro lugar en el lote de la puesta del sol, que Avery y su equipo cariñosamente apodado "Termite Terrace". Aunque la unidad de Avery salió del edificio después de un año, "Termitas Terrace", más adelante se convirtió en una metonimia de la clásica Warner Bros. departamento de animación en general, incluso durante años después de que el edificio fue abandonado, condenado, y han derribado. Durante este período, cuatro caricaturas fueron subcontratados a la Ub Iwerks estudio, sin embargo, Iwerks lucharon para adaptar su estilo al tipo de humor que los Looney Tunes han desarrollado en este tiempo, y así Clampett asumió el cargo de director de los dos últimos de estos caricaturas tercerizados. Schlesinger quedó tan impresionado por el trabajo de Clampett en estos cortos que abrió una cuarta unidad de Clampett en la cabeza, aunque por razones de impuestos este era técnicamente un estudio independiente dirigido por el hermano de Schlesinger en la ley, Ray Katz.

Desde 1936 hasta 1944, los directores de animación y animadores como Freleng, Avery, Clampett, Jones, Arthur Davis, Robert McKimson y Frank Tashlin trabajó en el estudio. Durante este período, estos creadores introducen varios de los personajes más populares de dibujos animados hasta la fecha, incluyendo el Pato Lucas, Elmer Fudd, Bugs Bunny, y Tweety. Avery dejó el estudio en 1941 tras una serie de disputas con Schlesinger, quien poco después de cerrado el estudio durante dos semanas debido a una huelga de menor importancia similar a la conocida más que se produjo en Disney, esta vez Schlesinger perdió casi todos sus empleados de la unidad de Avery. Clampett y varios de sus animadores principales tomaron antigua unidad de Avery, mientras que la posición del propio Clampett como director del estudio de Schlesinger-Katz fue tomada por Norm McCabe; McCabe a su vez duró apenas un año antes de ser elaborada y Frank Tashlin regresaron al estudio para reemplazarlo. En 1942, el estudio de Schlesinger había superado Walt Disney Productions como el más exitoso productor de cortos animados en los Estados Unidos.

1944 - 1964: Warner Bros. Cartoons

'No compinche Atoll', dibujo animado Snafu privado dirigido por Chuck Jones en 1945

En 1944, Schlesinger vendió su estudio a Warner Bros., que cambió el nombre compañía Warner Bros. Cartoons, Inc., y Edward Selzer, fue nombrado por Warner Bros. como el nuevo jefe del estudio de dibujos

animados se retiró después de Schlesinger. En septiembre de 1944 Frank Tashlin la izquierda, y en mayo de 1945, Robert Clampett fue. Unidad de Tashlin fue adquirida por Robert McKimson, mientras que la unidad de Clampett fue asumida por Art Davis. A pesar de heredar la mayor parte de su personal, estas unidades han sido los menos conocidos entre los cuatro, además de contar con presupuestos más bajos que Jones y Freleng. En 1948 el estudio se mudó a un edificio más grande en el lote de Sunset Boulevard. Unidad separada de Davis se disolvió en 1949, y se convirtió en un animador de Freleng.

Entre las estrellas de dibujos animados de Warner Bros. que se crearon después de la partida de Schlesinger incluyen Yosemite Sam, Sylvester, Gallo Claudio, Wile E. Coyote y el Correcaminos y Speedy Gonzales. En los últimos años, incluso más pequeños Looney Tunes como Rocky y Mugsy Freleng, Jones 'Marvin el Marciano y de McKimson Tasmanian Devil han vuelto significativamente popular.

Después del veredicto de los Estados v Paramount Pictures, Inc. juicio antimonopolio Unidas puso fin a la práctica de la "reserva de bloques", Warner Bros. ya no fuerza teatros en la compra de sus largos y cortometrajes juntos como bultos, pantalones cortos tuvieron que ser vendidos por separado. Dueños de los cines sólo estaban dispuestos a pagar tanto para cortos animados, y como resultado de los finales de los años 1950 los presupuestos de Warner Bros. Cartoons mayor rigidez. Selzer forzó una estricta cinco semanas de programación de la producción en cada una de dibujos animados. Con menos dinero para la animación completa, los hombres de la historia de Warner Bros. - Michael Maltese, Tedd Pierce, y Warren Foster - comenzaron a concentrarse más de sus caricaturas en el diálogo. Mientras que artistas de la historia fueron asignados a los consejeros al azar durante los años 1930 y 1940, por la década de 1950 cada uno la historia trabajó casi exclusivamente con un director: maltés con Jones, Foster con Freleng y Pierce con McKimson.

Con la llegada de la moda de la película 3-D en 1953, Warner Bros. cerró su estudio de animación en junio de ese año, por temor a que el 3-D de producción de dibujos animados sería demasiado caro. El equipo creativo se dispersó. Warner Bros. Cartoons reabrieron cinco meses después de su cierre, tras el fin de la locura 3-D. En 1955, el personal se trasladó a un nuevo edificio ubicado en la principal Warner Bros. mucho en Burbank. KTLA televisión se hizo cargo de la ubicación anterior estudio en Van Ness donde el viejo Warner Sunset Studios es ahora llamado Sunset Bronson Studios.

También en 1955, Warner Bros. vendió su biblioteca de blanco y negro Looney Tunes a Guild Films. El paquete constaba de 191 caricaturas, que comenzó a mostrar en la televisión ese año.

En 1957, Selzer se había retirado, y el veterano Warner Dibujos animados de producción John Burton tomó su lugar. Warner Bros. también perdió su trío de storymen personal en este momento. Foster y maltés encontraron trabajo en Hanna-Barbera Productions, mientras que Pierce trabajó de forma independiente con su socio escritor Bill Danch. John Dunn y Dave Detiege, ambos ex hombres de Disney, fueron contratados para reemplazarlos.

Durante el mandato de Burton, Warner Bros. Cartoons ramificaron en la televisión. The Bugs Bunny Show fue un programa conjunto con tres teatrales Warner Bros. dibujos animados, con wraparounds nueva producción para introducir cada corto. El programa se mantuvo en el aire bajo diferentes nombres y en las tres redes principales de tres décadas, poniendo fin a su larga emisión ejecutarse en ABC en 2000. Todas las versiones de The Bugs Bunny Mostrar incluyeron versiones editadas de los dibujos animados de Warner Bros. liberados después del 31 de julio de 1948 ya que todos los dibujos animados Technicolor publicados antes de esa fecha se vendieron a Associated Artists Productions en 1956.

David H. DePatie se convirtió en el último ejecutivo a cargo de la Warner Bros. Studio dibujos animados original en 1961 - el mismo año, Chuck Jones segundo empleo para escribir el guión de una función de UPA- producido titulado Gay Purr-ee. Cuando la película fue recogido por Warner Bros. para la distribución en el año 1962, el estudio descubrió que Jones había violado su contrato de exclusividad con la Warner y fue terminado. Animador Phil Monroe supervisó la finalización de The Iceman Ducketh, el último dibujo animado Jones había estado trabajando, y el resto de la unidad de Jones fue despedido después de su

finalización. La mayor parte de la antigua unidad de Jones le reincorporó posteriormente a Sib Tower 12 Productions para trabajar en una nueva serie de dibujos animados de Tom y Jerry para la MGM. Freleng abandonó el estudio en noviembre de 1962, cuatro meses después de la finalización de Jones, para servir como director de la historia de la característica Hola, Es Yogi Bear! en Hanna-Barbera, su diseñador Hawley Pratt dirigió animados final de la unidad de Freleng, Seorella y el Huarache Glass.

A mediados de 1962, en el apogeo de la popularidad televisiva y la disminución de ir al cine, DePatie fue enviado a una reunión de la junta en Nueva York, y se le informó que el estudio de dibujos animados iba a ser cerrado. DePatie completó la tarea en la primavera de 1963. El dibujo final que se completó fue la de Bugs Bunny de dibujos animados False Hare, dirigida por Robert McKimson, mientras Seorella y el Huarache Glass fue la caricatura final que será lanzado en 1964 - El proyecto final en el estudio antes de que cerrara para siempre de las secuencias animadas, dirigida por McKimson, para el 1964 Warner Bros. presentará El Sr. Limpet increíble. Con el estudio cerrado, Hal Seeger Productions en Nueva York tuvo que ser contratado para producir la apertura y el cierre de créditos de The Pig Mostrar Porky, que se estrenó en la cadena ABC en 1964. Esto marcó una de las primeras veces que los personajes de Looney Tunes eran animados fuera del área de Los Angeles.

1964 - 1967: DePatie-Freleng Enterprises y Formato Producciones

David H. DePatie y Friz Freleng comenzaron DePatie-Freleng Enterprises en 1963 y arrendado el antiguo estudio de Warner Bros. Cartoons como su sede. En 1964, Warner contrató DePatie-Freleng para producir más Looney Tunes y Merrie Melodies, un arreglo que duró hasta 1967 - La gran mayoría de estos pares de Daffy Duck contra Speedy Gonzales, y después de unos dibujos animados iniciales dirigidas por Freleng, Robert McKimson fue contratado para dirigir la mayor parte de los restantes DePatie-Freleng Looney Tunes.

Además de los dibujos animados de DePatie-Freleng, una serie de nuevos cortos que ofrecen el Correcaminos y Wile E. Coyote fue encargado a un estudio de animación independiente de Herbert Klynn Formato Producciones. Veterano Warner animador Rudy Larriva, que había trabajado durante años en virtud de los correcaminos creador Chuck Jones, asumió funciones como director de estas películas, pero incluso con la conexión Jones cortos Road Runner de Larriva se consideran mediocre por la crítica. McKimson también dirigió otros dos cortos de Road Runner con el principal equipo de DePatie-Freleng, que son más altamente considerado que los esfuerzos de Larriva.

Después de tres años de caricaturas tercerizados, Warner Bros. decidió traer de vuelta a la producción interna. DePatie-Freleng tenía su contrato termina y formato fue el encargado de producir tres caricaturas "amortiguamiento" con Lucas y Speedy para llenar el vacío hasta el propio estudio Warner Bros. 's estaba en marcha de nuevo.

1967 - 1969: Warner Bros.-Seven Arts Animation

El nuevo estudio de dibujos animados debía ser dirigida por el estudio ejecutivo William L. Hendricks, y después de un intento fallido de atraer a Bob Clampett de su retiro, el ex Walter Lantz Studio y Hanna-Barbera animador Alex Lovy fue nombrado director en el nuevo estudio. Él trajo a su antiguo colaborador, Laverne Harding ser animador principal del nuevo estudio, y trajo animador de Disney Volus Jones y Ed Solomon, que también comenzó en Disney como asistente, lo que contribuyó a hacer dibujos animados de esta época del estudio estilísticamente muy diferentes de "Edad de Oro" del estudio, a ser Hanna-Barbera Filmation o knock-offs. Poco después de que el estudio se abrió, Warner Bros. fue comprada por Seven Arts Associates, y el renombrado estudio Warner Bros.-Seven Arts.

Inicialmente, el nuevo equipo de Lovy produjo dibujos animados más Daffy y Speedy, pero pronto se trasladó a la creación de nuevos personajes como Cool Cat y Merlín el Magic Mouse, e incluso experimental ocasionalmente trabaja como Norman Normal. A pesar de este último ganando un culto después de su lanzamiento, los dibujos animados de Lovy no eran bien recibidos, y muchos aficionados los consideran como los peores caricaturas jamás producidos por el estudio. Después de un año, Alex Lovy dejó y regresó a Hanna-Barbera, y Robert McKimson fue comprado de nuevo al estudio. Se centró en el uso de los

caracteres que Lovy habían creado. Personajes clásicos del estudio aparecieron sólo en los anuncios y mostrar parachoques de dibujos animados. Películas de la época de McKimson tienen más orientado a los adultos del humor que Lovy. Sin embargo, en 1969 Warners cesaron la producción en todos sus cortometrajes y cerraron el estudio abajo para siempre, cuando Warner Bros.-Seven Arts fue adquirida por la Compañía Nacional de Kinney. El catálogo de los Looney Tunes y Merrie Melodies cortos seguiría siendo una difusión popular y paquete de distribución de Warner Bros. Television bien entrada la década de 2000, momento en el cual se había recobrado los pre-08 1948 cortocircuitos que vendió a AAP en el año 1956.

1970 - presente

Con el propio estudio de animación de Warner cerrada, el estudio tuvo que recurrir a los productores fuera cada vez que se requiere nueva Looney Tunes animación relacionada. En 1976, Chuck Jones, por entonces al frente de su propio Chuck Jones Productions, comenzó a producir una serie de Looney Tunes especiales, el primero de los cuales fue Carnaval de los Animales. En 1979, Jones produjo nuevo material envolvente para una función de recopilación de Looney Tunes cortos titulada El Bugs Bunny/Road Runner Movie. El éxito de esta película estimuló Warner Bros. para establecer su propio estudio para producir obras similares, y Warner Bros. Animation abrió sus puertas en 1980.

Bajo la supervisión de Friz Freleng, se produjeron tres nuevas características de compilación: El Looney Looney Looney Bugs Bunny Movie, tercera película de Bugs Bunny: Rabbit Tales 1001, y de la película del Pato Lucas: Fantastic Island. Más adelante en la década, el concepto de cine de compilación fue revivido por escritores y directores Greg Ford y Terry Lennon, y los nuevos temas cortos fueron producidos para los teatros.

Warner Bros. Animation continúa la producción esporádica de Looney Tunes especiales relacionados y series de televisión hasta nuestros días, siendo el más reciente el sábado por la mañana la acción serie academia de policía: La serie animada y Loonatics Unleashed. El enfoque principal del estudio es la programación de televisión original y con licencia, en este campo, Warner Bros. Animation ha tenido grandes éxitos con los Looney Tunes shows-esque como Tiny Toon Adventures y Animaniacs, DC Comics muestra con licencia como Batman: The Animated Series y Superman: La Serie Animada, y muestra basan en otras propiedades como Mucha Lucha! y Scooby-Doo de Hanna-Barbera. El estudio se adentró brevemente en función de la producción de animación desde 1994 hasta 2003, a pesar de Space Jam, una película protagonizada por combinación live-action/animation Asociación Nacional de Baloncesto estrella Michael Jordán, frente a los personajes de Looney Tunes, sigue siendo el estudio es característica sólo éxito financiero. El abandono de la función de cine de animación se debe principalmente a los malos resultados en taquilla de las características Looney Tunes: De nuevo en acción.



PAUL H. TERRY

Paul H. Terry (19 de febrero de 1887 en San Mateo, California, Estados Unidos - 25 de octubre de 1971 en Nueva York, Estados Unidos) era un caricaturista, guionista, director y productor estadounidense. Produjo cerca de 1 300 dibujos animados entre 1915 y 1955 incluyendo a los personajes de Terrytoons.

Paul Terry fue criado en San Francisco y en 1904, comenzó a trabajar como fotógrafo y caricaturista de periódicos (San Francisco Bulletin, San Francisco Call-Examiner). Luego fue transferido a "New York Press", periódico de Nueva York.

En 1914, Terry se interesó en la animación luego de ver Gertie the Dinosaur de Winsor McCay. Mientras trabajaba para el periódico, hizo su primera película, "Little Herman", que terminó y vendió a la compañía fílmica de Thanhouser en 1915. Ese mismo año terminó su segunda película, "Down on the Phoney Farm".

En 1916, comenzó a trabajar en J. R. Bray Studios, dirigiendo y produciendo una serie de once cortometrajes de Farmer Al Falfa. Terry dejaría a Bray, llevándose los derechos de Farmer Al Falfa con él.

En 1917, Terry creó su propia compañía de producción, "Paul Terry Productions" y produjo nueve dibujos animados, incluyendo uno de Farmer Al Falfa.

Paul Terry cerró su estudio y se unió al ejército para participar en la Primera Guerra Mundial.

En 1920, Terry se unió a Amadee J. Van Beuren, y crearon "Fables Studios". Durante este tiempo, comenzó a producir la serie Aesop's Film Fables junto a otra de Farmer Al Falfa. Esta unión duró hasta 1929, cuando Terry y Van Beuren discutieron sobre sus puntos de vista acerca de hacer animación con sonido. Terry, junto a gran parte de sus empleados comenzaron el estudio Terrytoons. Van Beuren se quedó con "Fables Studios" y lo renombró "Van Beuren Studios".

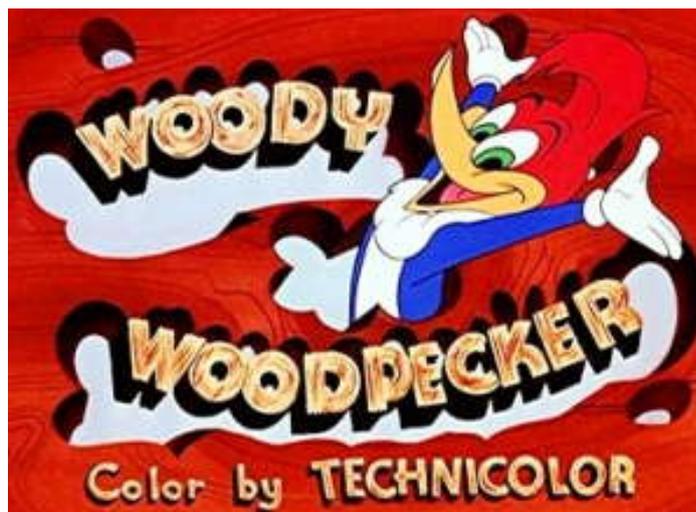
Terrytoons produjo un gran número de dibujos animados, incluyendo "Gandy Goose", "Mighty Mouse", "Heckle and Jeckle" y muchos otros personajes menos conocidos. La distribución en los cines fue hecha por 20th Century Fox.

Paul Terry adoptó algunas técnicas que simplificaron el proceso de animación, pero que complicaban la producción. Su estudio se demoró en cambiar al color y sonido. Terry prefería el aspecto económico a seguir los grandes avances técnicos de Disney o Fleischer Studios, de esta manera se pudo mantener en el negocio mientras otros estudios fracasaban.

Paul Terry se retiró tras vender su estudio y trabajos a CBS en 1955. CBS emitió los dibujos animados de Terrytoons en su programación de sábado por la mañana, además siguió produciendo nuevos cortometrajes hasta fines de los años 1960.

El sobrino de Paul Terry, Alex Anderson, fue productor de *Crusader Rabbit*, y es el creador de los personajes Rocky the Flying Squirrel, Bullwinkle y Dudley Do-Right aunque el crédito se le ha dado a Jay Ward.

Paul Terry, fue un pionero en casi todas las técnicas de animación desde 1915, realizó su serie más famosa: *Aesop's Film Fables*. y sobre todo a partir de los años veinte, en la Paramount: *Ugly Ducking* (1925), *Dinner's Time* (1928), el primer dibujo animado sonoro, *Queen Bee* (1929), *The Bull Fight* (1935), *The Mouse of Tomorrow* (1942). Produjo cerca de 1.300 dibujos animados hasta 1955, entre ellos los *Terrytoons*.



WALTER LANTZ

Walter Benjamin Lantz (Nueva Rochelle, EE. UU., 27 de abril de 1899 – Burbank, EE. UU., 22 de marzo de 1994) fue un caricaturista y animador estadounidense, conocido por fundar Walter Lantz Productions y crear al Pájaro Loco.

Walter Lantz nació como Walter Benjamin Lanza el 27 de abril de 1899 en Nueva Rochelle en una familia de inmigrantes italianos, sus padres fueron Francesco Paolo Lanza y Maria Gervasi (luego Jarvis), quien era de Calitri, Italia. Tuvo un temprano interés por el arte, completando unas clases de dibujo por correspondencia a los doce años. El primer corto animado que vio el futuro Lantz fue *Gertie the Dinosaur* (Gertie, el dinosaurio) de Winsor McCay. Probablemente, este trabajo filmico lo inspiró a dedicarse a la animación.

Mientras trabajaba como mecánico, Lantz tuvo su primer acercamiento al mundo del arte. A uno de sus clientes, Fred Kafka, le gustaron los dibujos que tenía en el garaje. Comenzó a estudiar en el New York City's Art Students League. Kafka además le consiguió un nuevo trabajo, como repartidor en el *New York American*, su dueño era William Randolph Hearst. Cuando terminó de trabajar en el periódico, se dedicó a la escuela de arte.

A la edad de dieciséis años, Lantz trabajaba tras la cámara en el departamento de animación bajo la supervisión del director Gregory La Cava. Lantz luego comenzó a trabajar en los John R. Bray Studios en Nueva York para la serie *Colonel Heeza Liar*. En 1924, Lantz comienza a ganar importancia en el estudio y dirige, anima e incluso protagoniza su primera serie de dibujos animados, *Dinky Doodle*. En 1927 se muda a Hollywood, California donde trabaja para el director Frank Capra y luego como escritor de bromas para las comedias de Mack Sennett.

La era de Oswald

En 1928, Lantz es contratado por Charles B. Mintz para dirigir la serie animada *Oswald the Lucky Rabbit* de Universal. A principios de ese año, Mintz y su cuñado George Winkler habían arrebatado al personaje de su creador original, Walt Disney. El presidente de Universal, Carl Laemmle, no se sintió satisfecho por el producto de Mintz y Winkler, y los despide,

Universal se dedicaría a hacer la serie por su cuenta. Mientras hablaba con Laemmle, Lantz apuesta que si le gana al productor en un juego de póker el personaje sería de él. Lantz gana y Oswald se convirtió en su personaje.

Mientras Lantz comenzaba un nuevo estudio de animación, elige a un animador de Nueva York, Bill Nolan, para que lo ayude a crear la serie. La credencial de Nolan incluía el crear los fondos como panorama y haber hecho una nueva versión de el gato Félix. En septiembre de 1929, Lantz finalmente termina su dibujo animado, *Race Riot*.

En 1935, Lantz trabajaba como productor independiente, suministrando dibujos animados a Universal en vez de solo supervisar el departamento de animación. En 1940, comienza a negociar los derechos de personajes con los que trabajó.

La era del Pájaro Loco

Cuando Oswald perdió popularidad, Lantz decidió que necesitaba un nuevo personaje. Meany, Minny y Moe, Baby-Face Mouse y Snuffy Skunk eran algunos de los personajes creados por Lantz y sus empleados. Sin embargo, uno de sus personajes, Andy Panda, pudo sobresalir del resto y se convirtió en el protagonista de los dibujos animados de Lantz para la temporada 1939-1940.

En 1940 Lantz se casó con Grace Stafford. En su luna de miel, la pareja escuchaba un pájaro carpintero que golpeaba repetidamente el techo. Grace le sugirió a Walter utilizar el pájaro como inspiración para un nuevo personaje. Le hizo caso, pero dudoso sobre el resultado, Lantz hizo la primera aparición del Pájaro Loco en un episodio llamado "Knock Knock" protagonizado por Andy Panda.

Mel Blanc hizo la voz del personaje durante los tres primeros episodios. Cuando Blanc aceptó un contrato de tiempo completo con Leon Schlesinger Productions/Warner Bros. y dejó el estudio de Lantz, el cómico Ben Hardaway, quien ayudó en la creación de *Knock Knock*, se dedicó a hacer la voz. Aun así, la voz de Blanc fue usada en otros dibujos animados del personaje.

Durante 1948, el estudio de Lantz tuvo una nominación al premio Óscar debido a la canción "The Woody Woodpecker Song", en la que aparecía la voz de Blanc. Mel Blanc demandó a Lantz por medio millón de dólares, argumentando que Lantz usó su voz en varios dibujos animados sin su permiso. El juez, sin embargo, estuvo del lado de Lantz, ya que Blanc no registró su voz ni sus contribuciones. Aunque Lantz ganó el caso, le pagó a Blanc el dinero en un acuerdo realizado fuera de la corte, y fue en busca de otra voz para el Pájaro Loco.

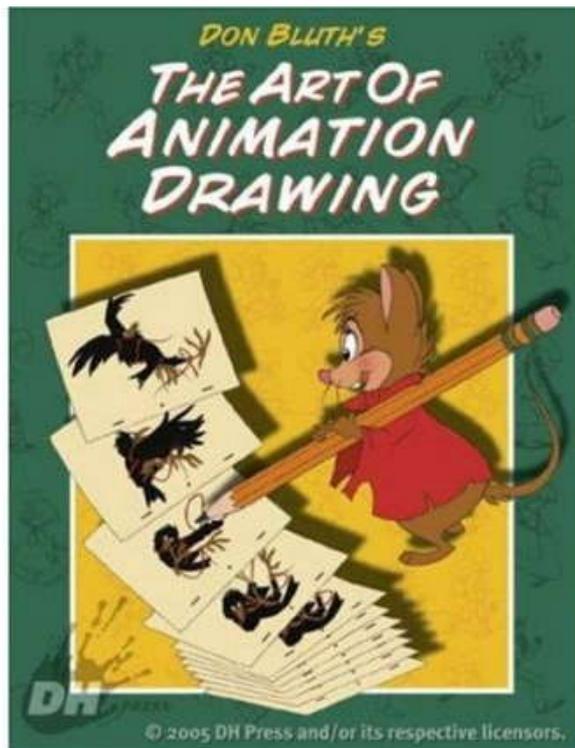
En 1950, Lantz hizo audiciones anónimas. Grace, esposa de Lantz, le ofreció hacer la voz del Pájaro Loco; sin embargo, Lantz no aceptó ya que era un personaje masculino. Sin rendirse, Grace secretamente hizo la audición y mandó su cinta anónima para que la oyeran. Sin saber que era la voz de su esposa, Lantz la eligió para hacer al personaje. Grace hizo la voz del Pájaro Loco hasta que Lantz dejó de crear dibujos animados de él. Al principio, Grace no quería aparecer en los créditos, ya que no quería que los niños supieran que la voz del Pájaro Loco era hecha por una mujer. Sin embargo, disfrutó ser conocida como la voz del personaje y su nombre apareció en pantalla.

La generación que vio esos dibujos animados conoció y quiso a Lantz como el creador del Pájaro Loco. Hizo varias apariciones donde explicaba como era el proceso de la animación. Para muchos era la primera vez que veían como se creaban los dibujos animados. La misma generación lo vio entreteniéndolo a las tropas en la Guerra de Vietnam y visitando a los veteranos hospitalizados.

Retiro

El estudio de Walter Lantz fue cerrado en 1972. Fue uno de los últimos estudios que hizo dibujos animados clásicos. En su retiro Lantz siguió administrando los trabajos del estudio con repeticiones de estos. Incluso continuó dibujando y pintando al Pájaro Loco, estos trabajos se vendieron rápidamente. También trabajó con Little League y otros grupos juveniles similares. En 1982, Lantz donó diecisiete artefactos al Museo Nacional de Historia Americana, incluyendo el modelo de madera utilizado en el debut del Pájaro Loco en 1941.

Walter Lantz murió en el centro médico de St. Joseph en Burbank, California de una insuficiencia cardíaca el 22 de marzo de 1994, a la edad de 94 años.



DONALD BLUTH

Donald Virgil Bluth (nacido en El Paso, Texas, el 13 de septiembre de 1937) es un dibujante, animador y director de cine estadounidense, dueño de un estudio de animación independiente y conocido sobre todo por ser el creador de numerosas películas de dibujos animados, destacando entre ellas títulos como *NIMH, el mundo secreto de la señora Brisby* (1982), *En busca del valle encantado* (1988) o *Anastasia* (1997).

Don Bluth fundó su estudio de animación, Don Bluth Productions, en 1979, pero anteriormente ya había trabajado para The Walt Disney Company. La primera película en la que había trabajado para esa compañía fue *La bella durmiente* (1959), como asistente de animación, aunque en ella no figura en los títulos de crédito. Después de ésta no volvió a trabajar en Disney hasta los años 1970, período en el que hizo parte de los equipos de animación de *Robin Hood* (1973), *Los rescatadores* (1977), y *Pedro y el dragón Elliot* (1977). En 1978 dejó Disney, llevando consigo a varios de sus compañeros para fundar un nuevo estudio que hiciera directamente la competencia a Disney en su propio mercado, el de los largometrajes de animación. El nuevo estudio demostró sus habilidades en su primera producción, titulada *Banjo the Woodpile Cat*, lo que le abrió las puertas para realizar una secuencia de la película *Xanadu*. El primer largometraje de Bluth como director, *NIMH, el mundo secreto de la señora Brisby*, a pesar de no haber sido un gran éxito de taquilla, está considerado por muchos como la obra maestra de Bluth.

Bluth trabajó también en el ámbito de los videojuegos de arcade con el lanzamiento de *Dragon's Lair* en 1983, un videojuego con animaciones innovadoras para su época, que utilizaba vídeo pregrabado en un disco óptico Laserdisc, y en 1984 con *Space Ace*, un videojuego de ciencia ficción basado en la misma tecnología que *Dragon's Lair*.



¿POR QUÉ UN MUSEO DE LA ANIMACIÓN?

Seguramente algunos se preguntarán:

¿Para qué crear un museo si los propios estudios guardan sus materiales?

Eso sería lo lógico ... pero no es así: los productores, por falta de espacio, no suelen conservar unos dibujos que para ellos ya han cumplido su misión y que no parecen tener valor en sí mismos.

Algunos Estudios o productores han guardado sus materiales como es el caso de los Archivos Disney. Pero incluso esos Archivos no lo han guardado todo. Fueron creados en 1971, muchos años después del nacimiento de la empresa, e inmediatamente se tuvieron que plantear qué es lo que iban a conservar de la enorme masa de materiales generados por sus cientos de películas. Una lista de lo que se debería guardar, fechada el 27 de marzo de 1971, incluye la totalidad de materiales de los largometrajes pero tan sólo los de una selección de cortometrajes y "las más notables animaciones" de unos pocos animadores que consideraban "extraordinarios" (*notable animation for performance or historical interest by the following outstanding animators*):

Es decir de los llamados "9 ancianos" ("*Nine Old Men*") : John Lounsbery, Frank Thomas, Ollie Johnston, Milt Kahl, Eric Larson, Woolie Reitherman, Ward Kimball, Les Clark y Marc Davis y algunos más, la mayoría muertos o alejados de los Estudios en esas fechas: Fred Moore, Norm Ferguson, Bill Tytla, Dick Lundy, Art Babbitt, Ham Luske, Fred Spencer y Bill Roberts, Diecisiete en total.

Por supuesto hubo muchos otros animadores y dibujantes en los Estudios Disney, y muy buenos.

Así que ni siquiera los Archivos Disney, los más importantes del mundo durante décadas, lo han guardado todo. Muchos de sus materiales pueden adquirirse en galerías de arte o aparecen regularmente en subastas.

Otras empresas productoras simplemente no han guardado nada o casi nada.

Muchos estudios ni siquiera se han planteado tener un archivo. Y no digamos en Europa con producciones de francotiradores que apenas

pueden resistir unos años antes de cerrar definitivamente sus pequeños estudios.

Los animadores conservan a veces materiales en sus casas pero a su muerte se suelen dispersar. Sus familiares los destruyen o, en el mejor de los casos, los sacan a subasta y acaban siendo vendidos a coleccionistas, a veces a unos precios tan ridículos que no garantizan su futura conservación.

“Elmer Elephant”, Disney, 1936.



Pero no nos engañemos, la mayor parte de los dibujos y materiales generados en el proceso de realización del cine de animación acaban en la basura.

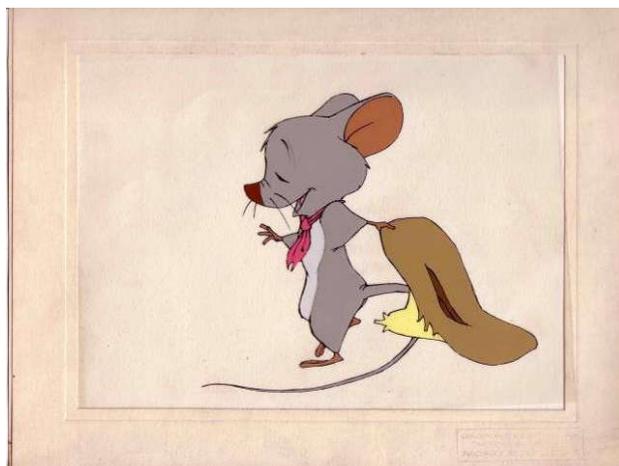
Bien porque existe la mala costumbre de considerar la animación como una distracción para niños y, como mucho, un arte menor o bien porque los propios animadores a menudo consideran sus obras como una fase de producción de una película y no como obras de arte en sí mismas. Dos terribles errores de nefastas consecuencias para este nuevo arte.

Y la situación no ha cambiado ni tiene visos de cambiar.

En España es prácticamente imposible encontrar dibujos de animación anteriores a los años sesenta y muy pocos de las décadas siguientes, y éstos porque sus autores siguen vivos y a veces los guardan.

Algunos tratan de garantizar su conservación pasándolos de padres a hijos, como Cruz Delgado, que incluso muestra parte de su obra en exposiciones. Otros, agobiados por la falta de espacio, han optado por destruirlos.

Acetato de “Katy Caterpillar” de los Estudios Moro, 1984.



Por eso resulta imprescindible la creación de museos del Arte de la animación, pero, por increíble que parezca, no existen esos museos.

Algunos Museos, como el MoMA de Nueva York, tienen secciones dedicadas al cómic, la ilustración y la animación, unas pocas Filmotecas guardan materiales de animación... y poco más.

Es una situación triste a la que tenemos que poner fin.

Para lograrlo pretendemos crear un Museo del Arte de la Animación.

Esa es la razón por la que se ha reunido la colección de la que hoy mostramos esta selección de materiales americanos.

Esta colección pretende ser el núcleo fundacional de una gran colección con sede en un museo que garantice la preservación de estas obras de arte olvidadas. Por supuesto tanto españolas como europeas o de cualquier parte del mundo.

“La Princesa Mononoke”, Estudio Ghibli, 1997.



Pero un museo de la animación no puede ser un simple almacén para guardar los restos del pasado.

Un museo de animación debería contribuir a la formación de expertos que pudieran identificar materiales y resolver problemas con los que tropiezan los historiadores.

Debería ser un punto de encuentro de especialistas, una escuela de historia y técnicas de animación y de restauración de materiales, sede de colecciones de originales y de bibliotecas especializadas y lugar de formación para nuevas generaciones tanto de animadores como de simples espectadores o expertos del Arte de la Animación.

Un espacio vivo que garantice la preservación de un patrimonio que corre un gran peligro y que impida la pérdida de más materiales en nuestro país, donde prácticamente todo ha desaparecido.

No sólo hay que buscar lo que queda del pasado, hay que preservar la producción artística actual.

Esa es nuestra meta.

Identificación y atribución

Uno de los trabajos primordiales en un museo es el de catalogar correctamente las obras de su colección. Esta no es una labor fácil en el Arte de la Animación.

Las obras casi siempre son anónimas y muy rara vez están firmadas (se encuentran casos en los diseños previos de Ferdinand Horvath, Eyvind Earle, Mary Blair...).

A menudo nos encontramos con acetatos y dibujos firmados por grandes animadores de Disney como Marc Davis, Ollie Johnston o Frank Thomas. Pero esas firmas han sido añadidas a petición de los galeristas que de esta forma multiplican el precio de esas obras. Los artistas aceptaban por un módico precio y estampaban su firma en obras que nunca fueron suyas y que no podían estar seguros ni siquiera de que fueran auténticas. Pero ellos no las firmaban para “autenticarlas” sino como un autógrafo para coleccionistas, como firmarían una fotografía o un libro.

Esas firmas podrían equivocarnos. Para intentar identificar a los autores de un dibujo hay que buscar por otros lados.

Los títulos de crédito y los “draf” de dirección de los estudios (donde figura el reparto, plano a plano, del trabajo de una producción entre los distintos artistas que intervendrán en ella) si es que existen, resultan de gran ayuda.

Pero había intercaladores, ayudantes... ¿cómo podemos saber quién hizo realmente un dibujo de animación que ha llegado hasta nosotros?

Hay que crear un nuevo oficio: el de experto capaz de identificar o atribuir razonablemente los dibujos a sus autores.

Parece increíble que un trabajo ya habitual en los museos de arte con las obras del pasado haya de realizarse igualmente con obras de animación de hace tan sólo unos pocos años.

Incluso es necesario a menudo identificar un dibujo del que no sabemos ni tan siquiera el año, la productora o el proyecto.

Hace unos meses compré un dibujo en una subasta de las galerías Van Eaton.

Se presentaba como un dibujo de los Estudios Disney de una primitiva versión de Wendy de “Peter Pan” de los años 30.

El dibujo no recordaba en nada a Wendy, parecía más bien caperucita roja con su pequeña capa, y apenas hubo otro pujador, no demasiado interesado, por lo que acabé comprándolo por unos 30 euros.

Cuando recibí el dibujo vi que el personaje estaba identificado por el dibujante como “Mytyl”



Confieso que no sabía que cosa podría ser “Mytyl” y lo busqué en Internet, y tuve la suerte de encontrar directamente una imagen similar a la de Disney.

Resultó ser “Mytyl” el personaje principal de la pieza teatral “Blue Bird” de Maurice Maeterlinck. Como su compañero es “Tyltyl” es muy frecuente encontrar el nombre “Mytyl” convertido en “Mytyl” como en el dibujo que me había vendido Van Eaton.

El papel tenía un sello al agua:

MANAGEMENT BOND

A HAMMERMILL PRODUCT

era el utilizado por los estudios Disney, tal como se muestra y describe en las páginas 153 y 154 del libro “Walt Disney’s Snow White and the Seven Dwarfs. An Art in Its Making” publicado por Hyperion en 1994.

El papel estaba cortado a 9 ½ x 12 pulgadas y taladrado con dos agujeros separados 4 pulgadas, que eran las medidas standard de los Estudios Disney hasta 1935.

En 1936 Disney pasó a utilizar papel de la misma marca pero cortado a 10 x 12 pulgadas y con 5 perforaciones (dos rectas y tres circulares).

Es decir, se trataba de un dibujo de los Estudios Disney de los años treinta, probablemente anterior a 1936 (a no ser que se hubiese utilizado una hoja de un stock de papel ya descartado)

Busqué el proyecto “Blue Bird” en los libros que tenía sobre Disney y en particular en “The Disney that never was” de Charles Solomon donde figuran las películas no realizadas por los Estudios Disney.

Ni rastro de la existencia de ese proyecto.

Se lo comenté al historiador Didier Ghez y me hizo ver que en el libro de Robin Allan “Walt Disney and Europe”, que yo ya había consultado sin éxito, existía un apéndice: “Other unfinished European projects” que

reproducía una lista de un memorandum del Estudio de 1943 llamado "Story Numbers" y allí aparecía esta referencia: "1.007 The Bluebird".

Eso era todo.

Didier se interesó por el dibujo y escribió emails a diversos especialistas y a los archivos Disney.

Nadie parecía saber nada más sobre ese proyecto.

Al parecer los largometrajes se numeraban a partir del 2.000 y los proyectos a partir del 1.000 con lo que el número de proyecto 1.007 era muy primerizo, pero no podía datarse con seguridad porque ese sistema de numeración era tardío, quizá de 1939. Hasta 1938 los largometrajes se identificaban con una F, de Feature, seguido de su número de producción.

En la lista aparecía el número 1.233 como "Country Cousin Sequel" y dado que "Country Cousin" había ganado el Oscar de 1936 el proyecto tendría que ser de 1937 con lo que el de "Bluebird" debería de ser anterior.

El número 1.231 correspondía a "Three little Bears" y el 1.219 a "The Emperor's New Clothes" que eran dos proyectos de 1936 estudiados en el libro de Charles Solomon. Estos datos coincidirían con la perforación del papel del dibujo de Myltyl que es anterior a 1936.

Pero no podemos estar seguros de que la reenumeración de 1939 a partir de 1.000 respetase el orden de antigüedad de los proyectos.

Así las cosas no parecía sencillo avanzar. El paso siguiente tendría que ser buscar la correspondencia entre Disney y Maeterlinck.

Un par de meses después, Michael Barrier envió a Didier este recorte de prensa de Variety del 26 de abril de 1939, pag. 5

20TH OUTBIDS DISNEY FOR BLUEBIRD

Twentieth Century- Fox sobrepuja a Disney para "Bluebird"

Paris, 18 de abril

Twentieth-Fox ha conseguido los derechos cinematográficos de "Bluebird" de Maurice Maeterlinck ganando a Walt Disney, que había estado negociándolos durante algún tiempo. Disney quería esa historia para "Snow White", pero ahora ese personaje será interpretado por una actriz viva - Shirley Temple.

Aunque el precio pagado por 20th no se ha revelado, se sabe que Disney había ofrecido hasta 25.000 \$ y estaba dispuesto a subir a 30.000 \$ cuando se cerró el acuerdo con 20th. Lo último sabido es que se había cerrado el trato con una oferta de "lo tomas o lo dejas" de unos 35.000 \$.

F.P. lo hizo primero

La pieza de Maeterlinck fue primero producida como película muda por Artcraft para Famous Players (Paramount) en 1918. Fue una producción de Maurice Tourneur- Marguerite Clarck. Winthrop Ames produjo la primera versión teatral en el New theatre, N.Y. en 1912.

Los derechos de la versión muda han sido adquiridos por 20th-Fox a Paramount hace tres semanas.

Era la prueba de que Disney tenía en mente la obra de Maeterlinck para un largometraje

Por lo que se ve parece que Maeterlinck estuvo un tiempo dando largas a Disney tratando de conseguir mucho más dinero que el que le ofrecía.

La Twentieh-Fox le chafó el proyecto a Disney.

Walter Lang dirigió la película con Shirley Temple que se estrenó en 1940.

Cuando Disney construyó el new Studio Theatre (sala de proyección) en sus estudios escogió para la inauguración el miércoles 10 de abril de 1940 a las 19 horas "The Blue Bird" (que se acababa de estrenar el 19 de enero) seguida de "Elephant Boy" (1937) de Robert Flaherty y Zoltan Korda a partir de "Jungle Book" de Kipling, otro proyecto acariciado por Disney.



Resulta emocionante tener el único o uno de los poquísimos dibujos que se debieron de hacer para un proyecto abortado de largometraje de Disney.

¿Pero quién hizo ese dibujo?

Aquí entramos en la parte más apasionante pero también la más controvertida y complicada.

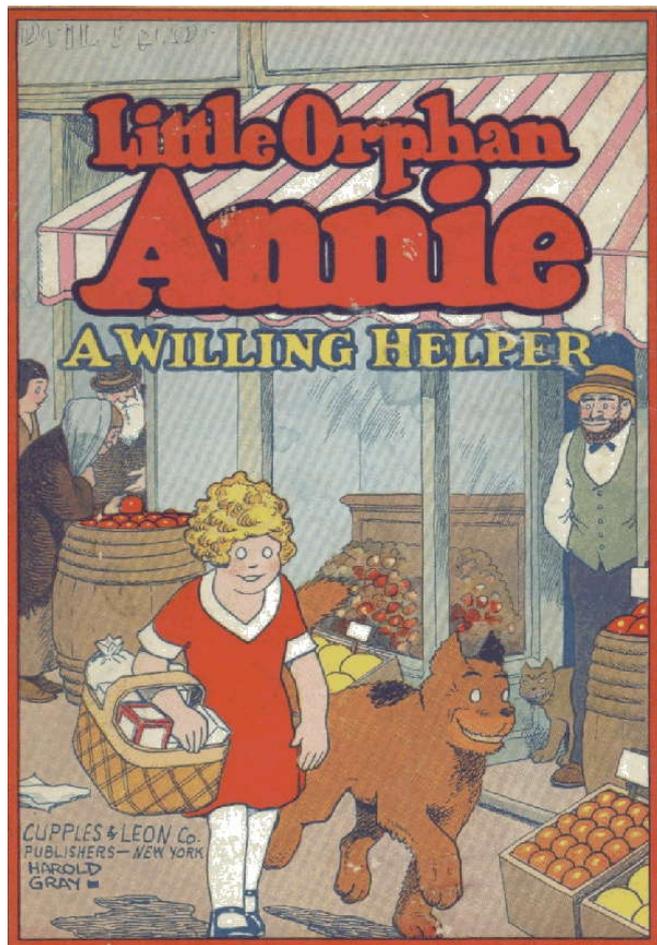
Cuando compré el dibujo lo hice ante todo porque su estilo me llamó mucho la atención. La cara de la niña me recordaba a los dibujos del propio Walt Disney adolescente de 1918 y 1919, sobre todo a un militar con casco que figura a la izquierda de su autocaricatura en la página llena de dibujos enviada por Walt desde Francia el 13 de abril de 1919. El estilo de esos dibujos, como el de "Mytlyl" imitaba al del caricaturista George McManus (1884-1954) que Disney admiraba.

Sus tiras de "Bringing up Father" aparecidas en 1913 habían dado lugar a una serie de dibujos animados de Frank Moser producidos por W.R. Hearst.

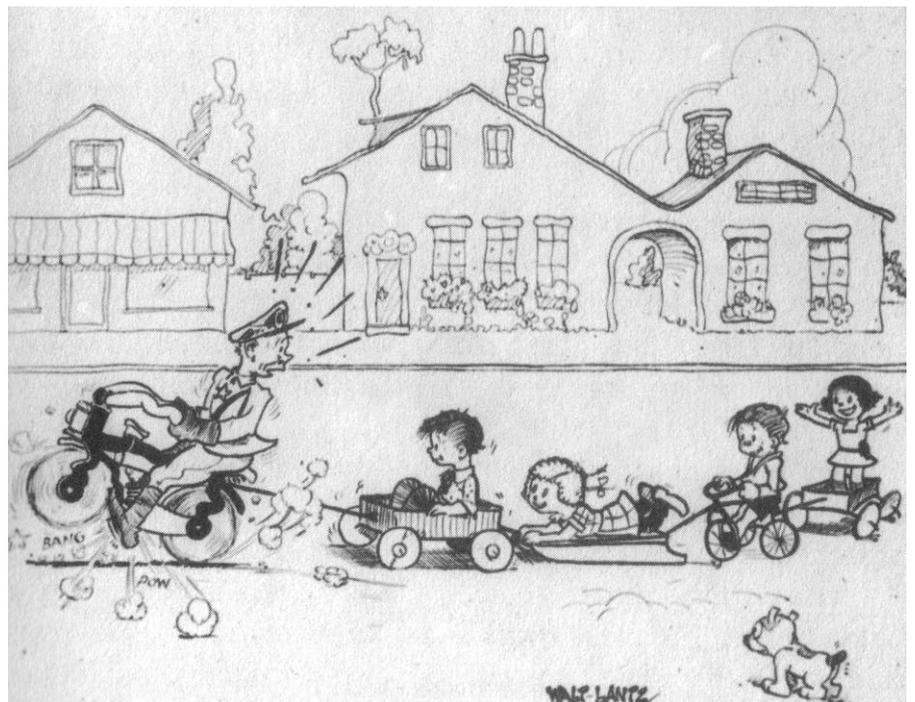
Su característico estilo de dibujo no lo encontramos entre los dibujantes de Disney.

Los ojos de Mytlyl convertidos en dos círculos blancos son típicos de McManus pero la expresión de la cara, la boca, la nariz, son del propio Disney.

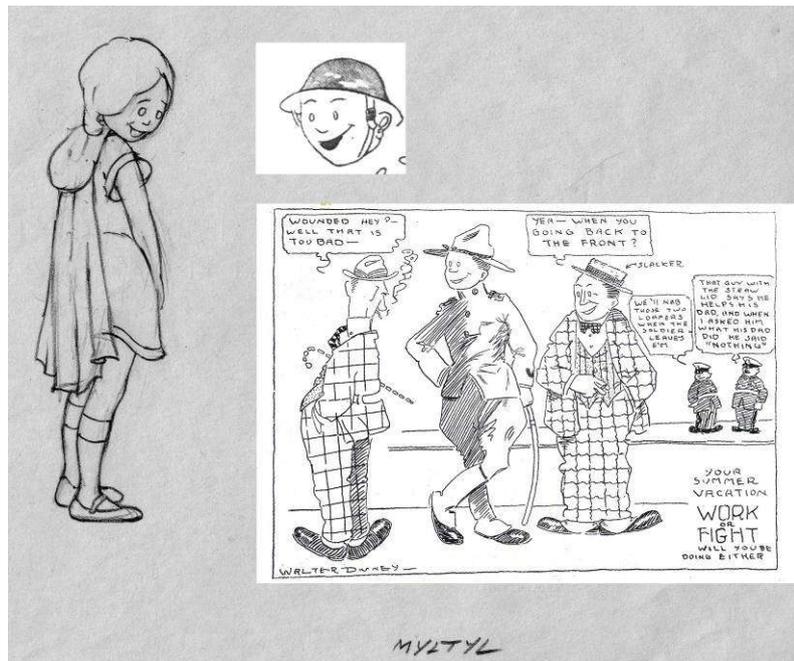
Podríamos tratar de ver una relación del dibujo no con McManus sino con alguno de sus seguidores como Harold Gray y su personaje protagonista de "The Little Orphan Annie" aparecida en la prensa en 1924, una niña de ocho años cuyos ojos son también dos círculos blancos.



Aunque algunos rasgos del traje, zapatos y calcetines de "Myltyl" pudieran estar tomados de "Annie" los rasgos faciales y la sonrisa de "Myltyl" se parecen a los de los dibujos de Disney, claramente anteriores. Incluso Walter Lantz en los años veinte dibujaba así a los niños en sus tiras de "Speedy"



El dibujo de "Myltyl" junto a dibujos de Disney.



¿Pero cómo se podría comprobar si es un dibujo de Walt?

Su similitud con sus dibujos del frente francés de la Primera Guerra Mundial es enorme y también la caligrafía de "Myltil" corresponde a la de Disney de esa misma época. Aunque era un tipo de escritura muy habitual entre los dibujantes de tiras cómicas. Pero en los años 34 o 35 la caligrafía de Disney parecía haber cambiado mucho y su letra era muy ondulada.

Sin embargo en la página 93 del libro "Inside The Dream. The personal story of Walt Disney" de Katherine and Richard Greene" (2001, Disney Editions) encontramos un pequeño texto manuscrito de Walt de la época del estreno de "Bambi" y su caligrafía recuerda de nuevo a la suya de los años 20.

¿Podría ser un dibujo del propio Walt?

Sin embargo Walt se había retirado, centrándose en la producción, la organización y el trabajo sobre las historias, dejando la animación y los diseños en manos de sus dibujantes.

No conozco dibujos de Disney de los años treinta, si es que los hizo.

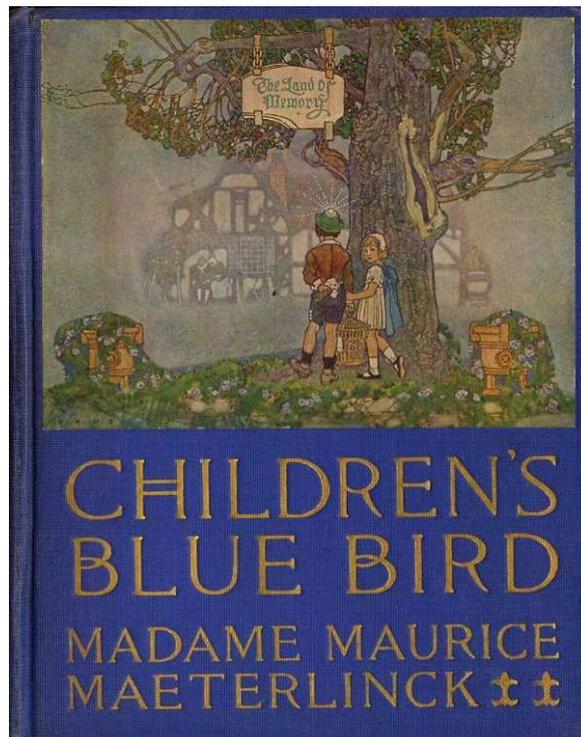
Sería fantástico poder llegar a demostrar que el dibujo es de Disney.

Ni el propio Walt habría escapado al anonimato impuesto por él mismo en sus Estudios.

Ilustración de Herbert Paus (1880-1946) para la edición infantil de "Bluebird" de 1913.



Portada de la edición de 1913 ilustrada por Herbert Paus.



"The Playgoer and Society Illustrated", 1910. En el pie de la foto la niña se llama "Mytly" y su atuendo es muy similar al del dibujo de Disney.



“El pájaro azul” y en general la obra de Maeterlinck no es muy conocida en España, a pesar de su Premio Nobel, y ello es debido a la presión y censura del Vaticano.

La obra completa de Maurice Maeterlinck estaba desde 1914 en el Índice de Libros Prohibidos (Index Librorum Prohibitorum et Expurgatorum) de la Iglesia Católica, como podemos comprobar en su última edición de 1948 (aunque hasta 1966 el Índice siguió vigente y se siguieron añadiendo obras y autores)

En el mundo protestante goza de gran popularidad y “The Blue Bird” ha sido llevada al cine en tres ocasiones.

Disney debió de conocer la versión de 1918 dirigida por Maurice Tourneur. La bruja de esta película recuerda a la de “Blancanieves” y los niños volando a la escena similar de “Peter Pan”.

Para llegar a los lectores infantiles la mujer de Maeterlinck publicó una versión adaptada por ella:

“The Children’s Blue Bird” by Georgette Leblanc (Madame Maurice Maeterlinck)

Translated by Alexander Teixeira De Mattos, illustrated by Herbert Paus. Publicado en Nueva York por Dodd, Mead and Company en 1913.

Disney pudo basarse en sus ilustraciones que a su vez se basaban en las preparadas por Cayley Robinson para el estreno de la obra en Londres.

En el número de enero-febrero de 1910 de la revista londinense “The Playgoer and Society Illustrated” apareció un gran reportaje con más de 40 fotografías del estreno en Londres en el Teatre Royal, Haymarket.

En el mismo número aparecían fotos de los montajes teatrales de “Peter Pan” y de “Alice in Wonderland”

Este número estaría en la biblioteca de los Estudios Disney y quizá aún siga allí aunque esa biblioteca fue dispersada en 1986.

Los decorados y vestuario estaban diseñados por Frederick Cayley Robinson (1862-1927)

Decorado de Cayley para “The Bluebird” y la casa de “Blanca Nieves” de Disney.



Un estudio de la influencia que esta obra pudo tener sobre el cine de Disney es algo que queda por hacer.

ALGUNOS MATERIALES GENERADOS EN LA PRODUCCIÓN DE DIBUJOS ANIMADOS PRESENTES EN LA EXPOSICIÓN

Una producción de dibujos genera material gráfico desde el mismo inicio del proceso.

Las ideas se plasman en numerosos diseños que desarrollan la “historia” los “Storyboards”. Estos bocetos, a veces muy sencillos, realizados con cualquier medio, normalmente a lápiz o tinta y a veces a la acuarela o pastel, se fijan en planchas que se fotografían para entregar copias de trabajo a los diseñadores y animadores.

Boceto de Story de Bill Peet para “Melody Time”, Walt Disney, 1948.



Copia fotográfica de un storyboard de “Los Aristogatos” ,Disney, 1970.

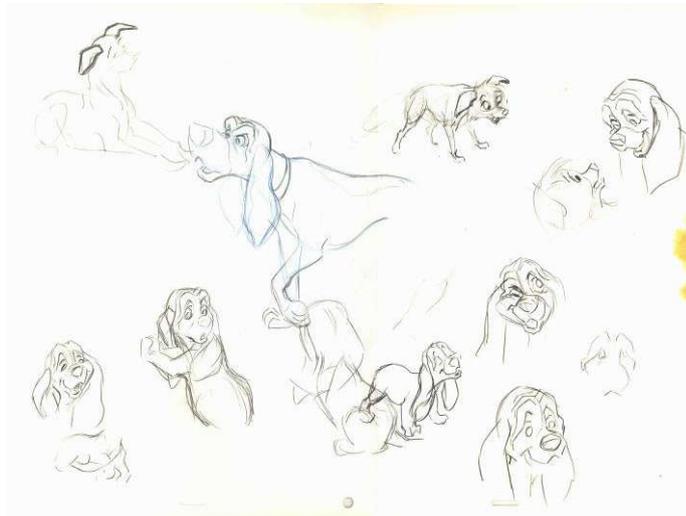


Lo mismo se hace con los diseños de los personajes: los “model sheets”.

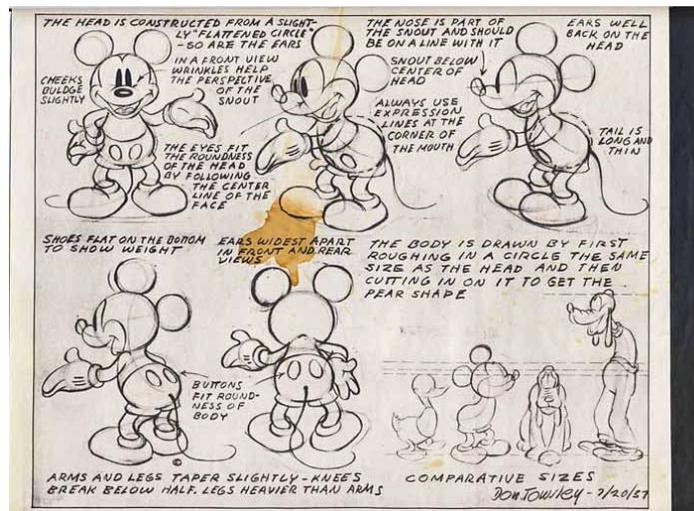
Diseño de personaje de Albert Hurter para "Brave Little Tailor", Disney, 1938.

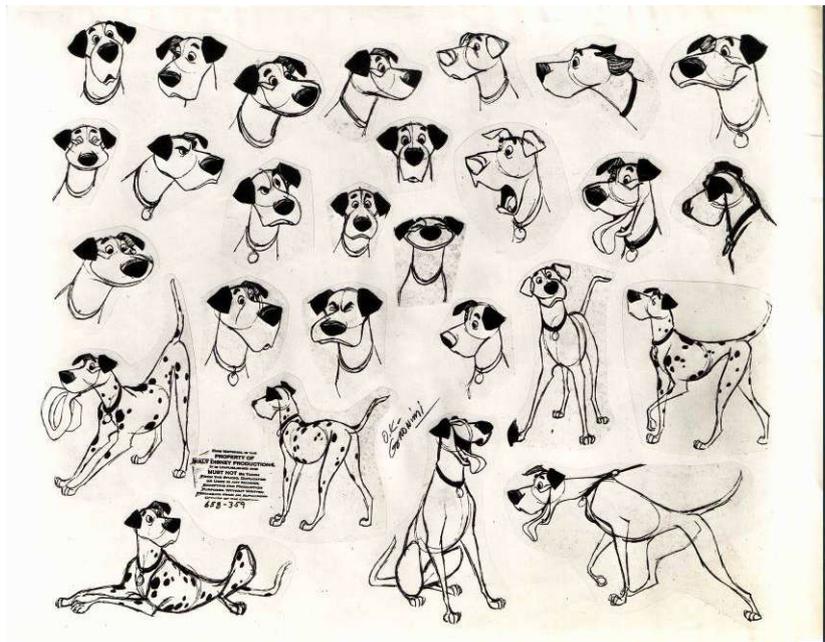
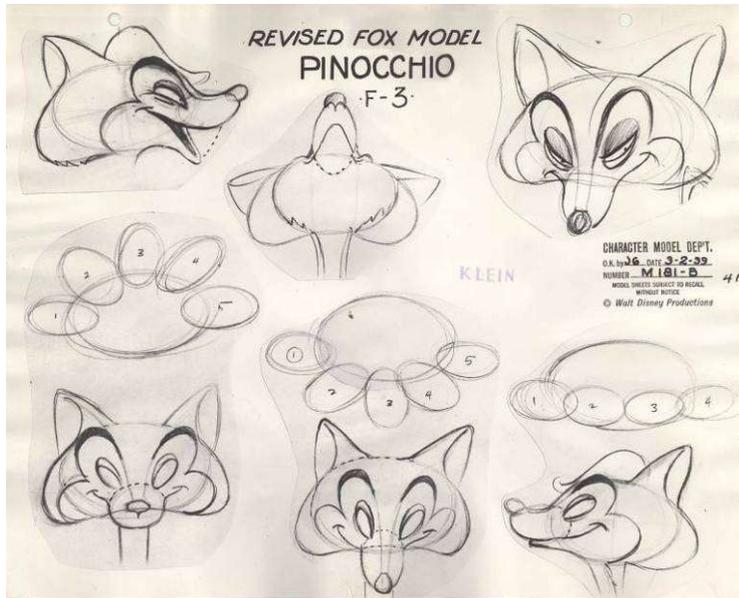


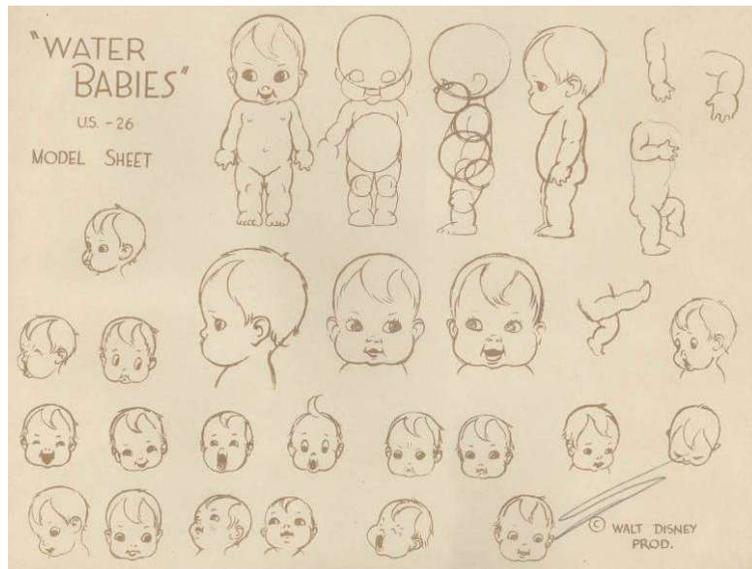
Apuntes sobre los personajes de "Tod y Toby", Disney, 1981.



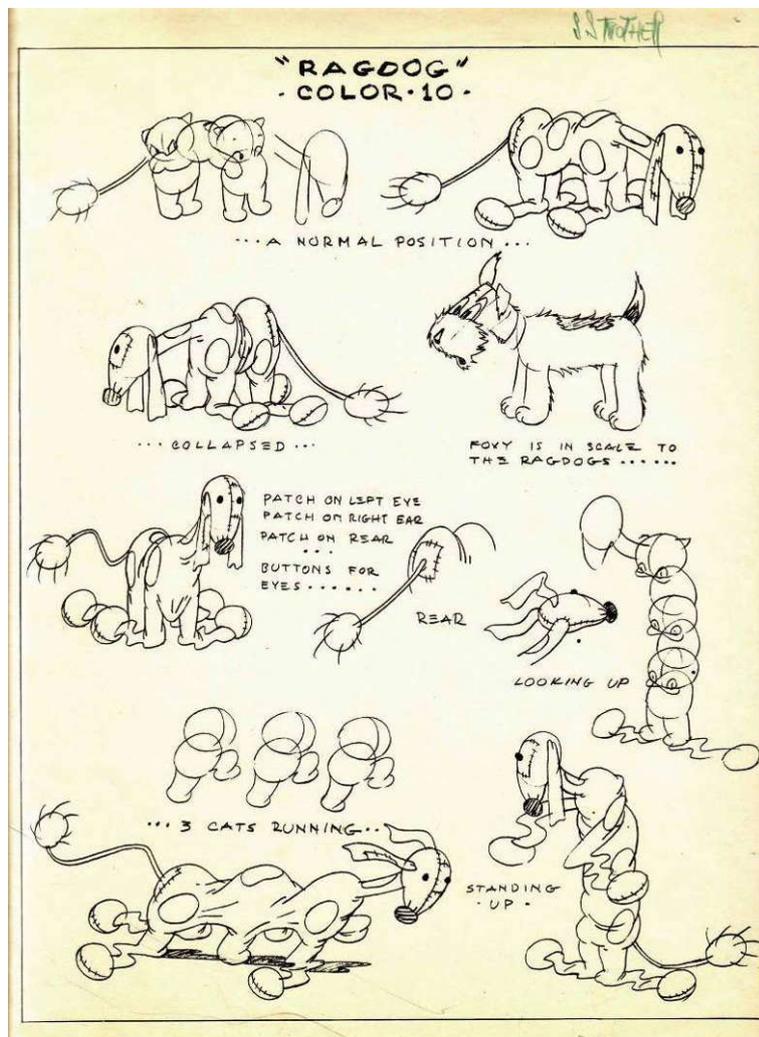
Diversos Model Sheet de personajes para películas de Walt Disney.





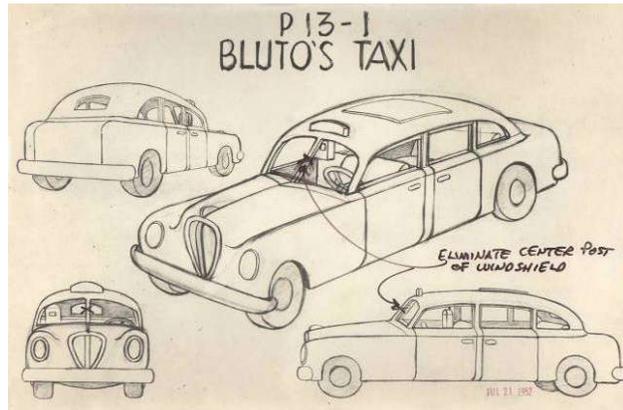


Model Sheet para "Ragdog", Van Beuren, 1935.

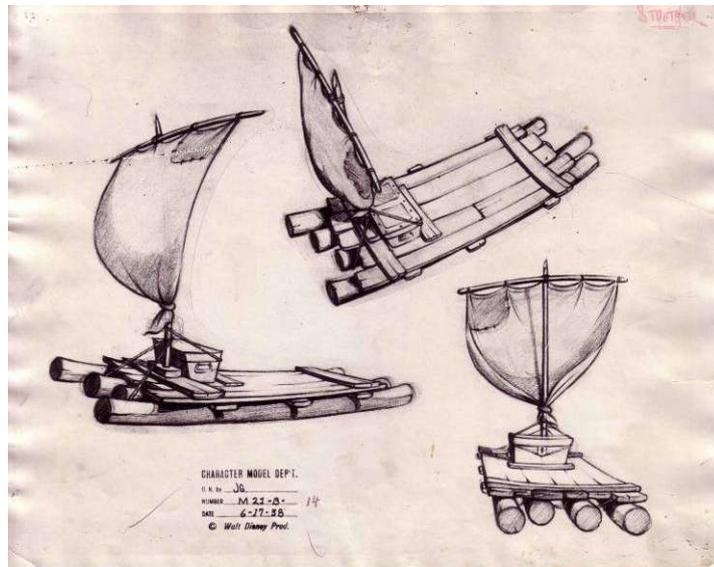


También se dibujan modelos de los objetos y vehículos.

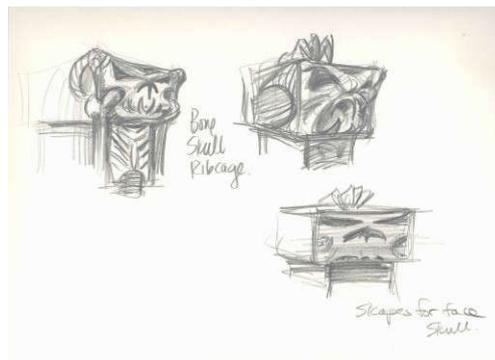
Famous Studios, 1952.

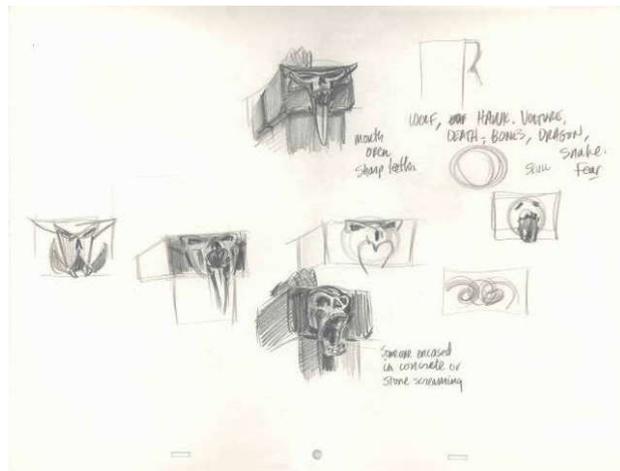


Model Sheet para la balsa de "Pinocho", Disney, 1940.

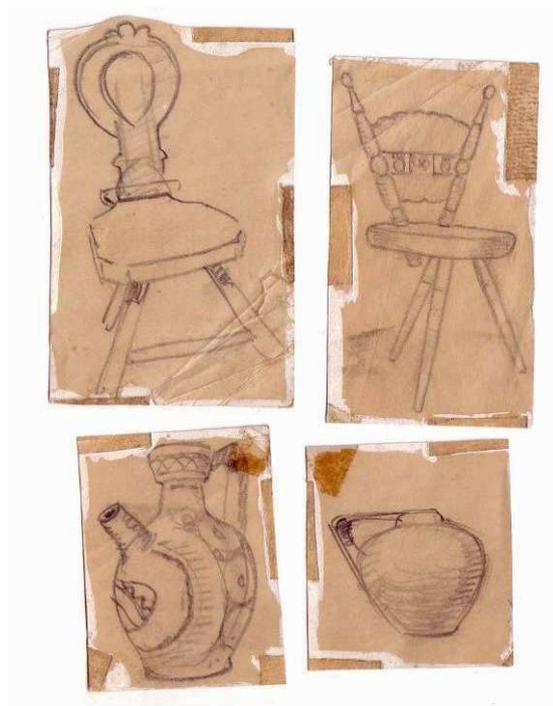


Dos bocetos con elementos de un decorado para "Taron", Disney, 1985.



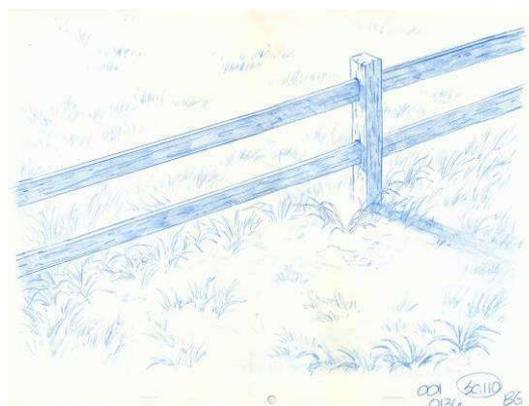


Promeros bocetos con tanteos de mobiliario y objetos para “Blancanieves”, Disney, 1937.

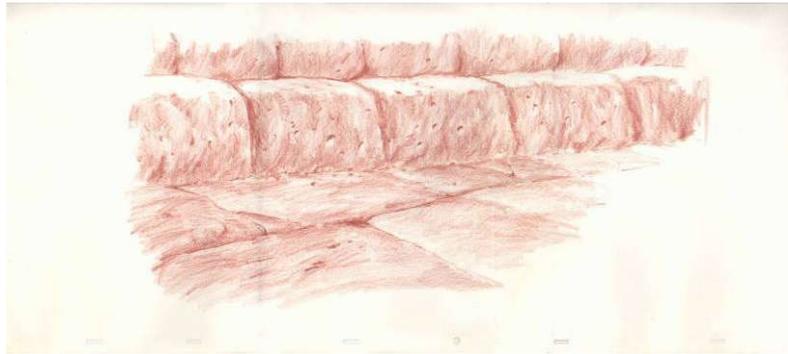


Los dibujantes de “layouts” planifican y diseñan la escena definitiva con los elementos de los fondos claramente definidos y determinan el espacio en que se mueven los personajes. Los “layouts” suelen ser detallados dibujos a lápiz.

Layout de “The Fox and The Hound”, Disney, 1981.



Boceto de fondo de “The Black Cauldron”, Disney, 1895.



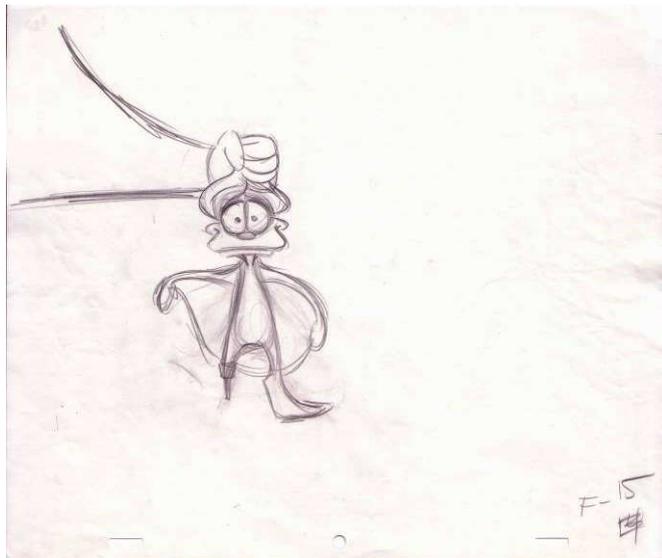
Fondo definitivo pintado sobre varias capas de acetato para "Fantastic Voyage", Filmation, 1968.



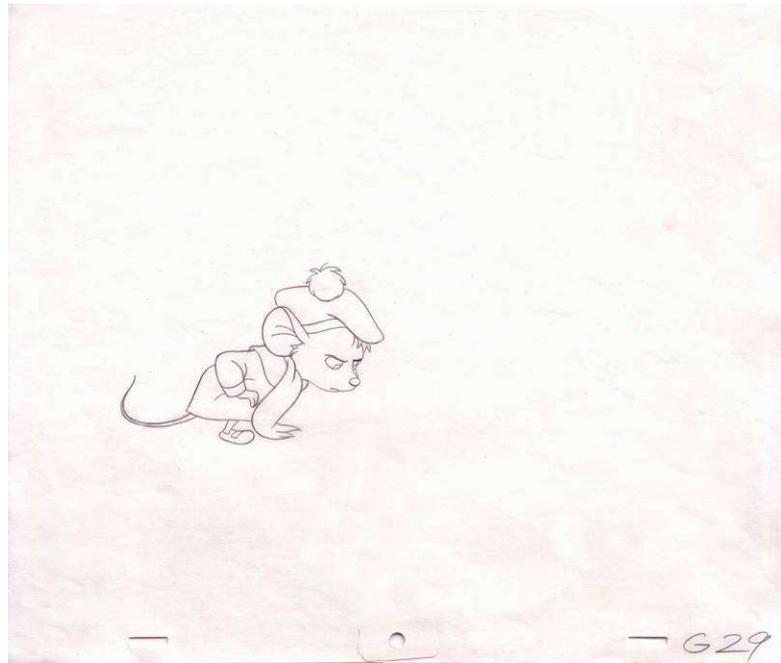
El director reparte el trabajo entre los animadores que dibujan las posiciones "claves" del movimiento confiando las fases intermedias a los "intercaladores"

En los grandes estudios los animadores hacían toscos dibujos de la animación, los llamados "rough" o dibujos en sucio, que eran calcados para limpiarlos y terminarlos por sus ayudantes.

Un "rough" del animador de "Basil", Disney, 1986.



Otro dibujo de la misma película pero terminado y limpiado por el ayudante y ya listo para ser Xerocopiado a un acetato.



Habitualmente estos dibujos acabados se pasaban a acetatos, calcándose manualmente con tinta o, a partir de 1961, fotocopiándose. En los últimos años el ordenador ha sustituido estos métodos y los acetatos han desaparecido.

El acetato se pintaba a mano en color por el reverso y se rodaba superponiéndolo al fondo, pintado normalmente con temperas en una cartulina.

Como vemos los dibujos de storyboard, bocetos de personajes, layouts y fondos son todos ellos materiales originales realizados por artistas especializados. Los materiales de animación son mas heterogeneos.

A veces incluso inesperados.

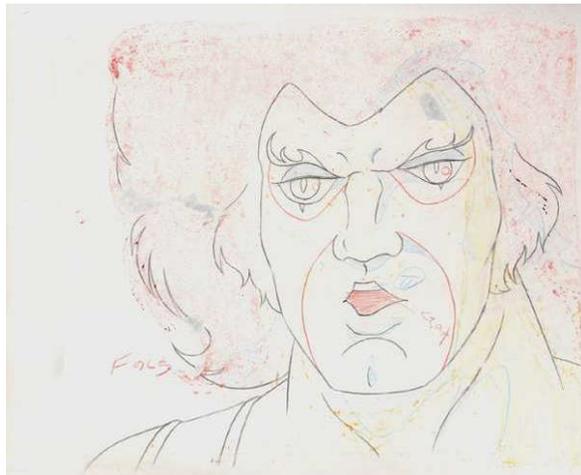
Este es un acetato realizado por "Color Systems Inc" de New York para "Nta" en 1972 para rehacer en color el cortometraje de Betty Boop "Is my Palm Read" que había sido realiizado en 1933 por los Estudios Fleischer en blanco y negro.

Todos los fotogramas de los cortometrajes de Betty Boop fueron copiados integramente en nuevos acetatos y fondos coloreados.



Muchos materiales se deterioran por el paso del tiempo y los colores en guaches o acrílicos se desprenden de los acetatos o se pegan unos con otros o sobre los fondos o dibujos si se han guardado superpuestos.

Vemos aquí un dibujo de la serie "Thundercats" de Rankin & Bass de los 80, manchado y dañado por haberse guardado debajo de su acetato.



El acetato es el material más vistoso y el que más se parece al resultado en pantalla, pero es el menos original. El dibujo del animador ha pasado por varias manos y muchas veces ha perdido frescura y calidad.

El "rough" es el único que sale directamente de las manos del animador y por ello es el tipo de dibujo que más abunda en esta exposición, es el material más original aunque pueda parecer el menos acabado.

También es el material que suele destruirse prioritariamente al considerarse un boceto previo.

Los coleccionistas suelen preferir un acetato con un fondo, aunque éste sea una simple fotocopia en color, o los dibujos bien perfilados y terminados por los ayudantes.

Pero si hay algo específico, nuevo y único en el mundo del dibujo animado es el dibujo del animador ya que trasciende su valor plástico y escenográfico para convertirse en un arte distinto: el Arte de la Animación.

El arte de crear y recrear el movimiento y la magia de dar vida a lo inanimado.

Un arte del siglo XX.

OTROS ELEMENTOS PRESENTES EN LA EXPOSICIÓN

Un museo permitiría guardar los bocetos originales, los fondos y dibujos de animación, pero también la publicidad, fotografías y carteles, las partituras y discos, los libros, comics y cuentos y hasta los juguetes inspirados en los personajes de animación.

Aquí mostramos unos pocos ejemplos de los presentes en la exposición.

De "El libro de la Selva"

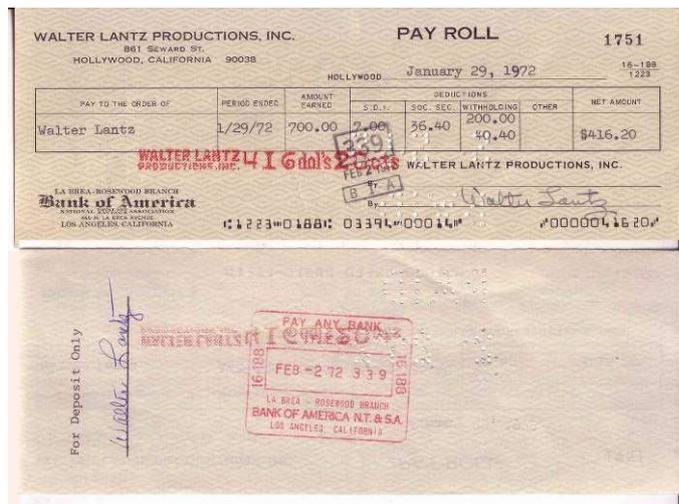


O de "Robin Hood"



Tarjeta de los años 40 de los Estudios Fleischer, Paypay español de los años 30 y talón firmado por Walter Lantz en 1972.

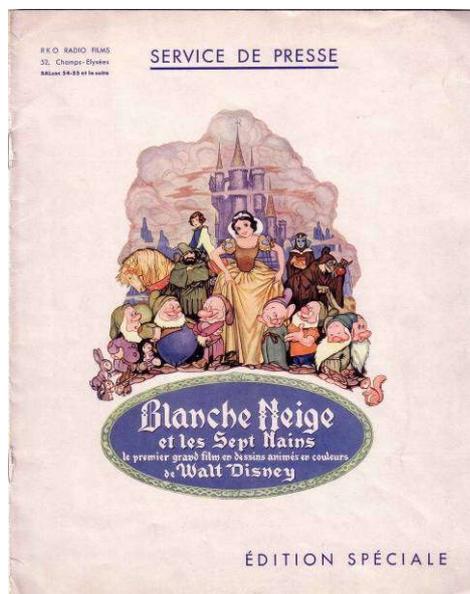




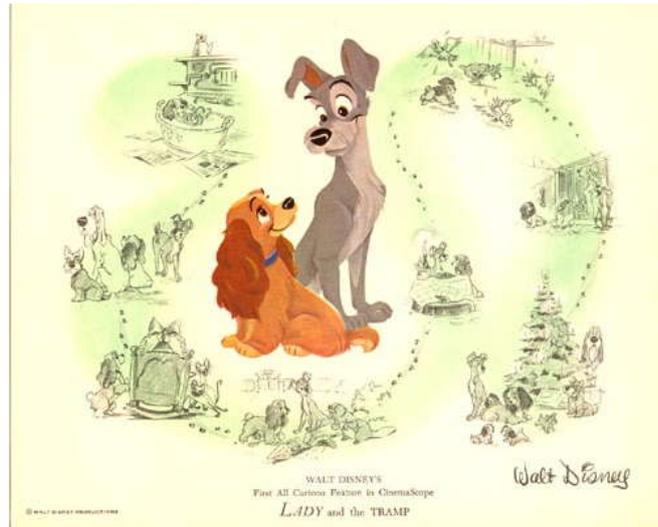
Fotografía de promoción virada de "Blancanieves", Disney, 1937.



Folleto para el lanzamiento de "Blancanieves" en Francia.



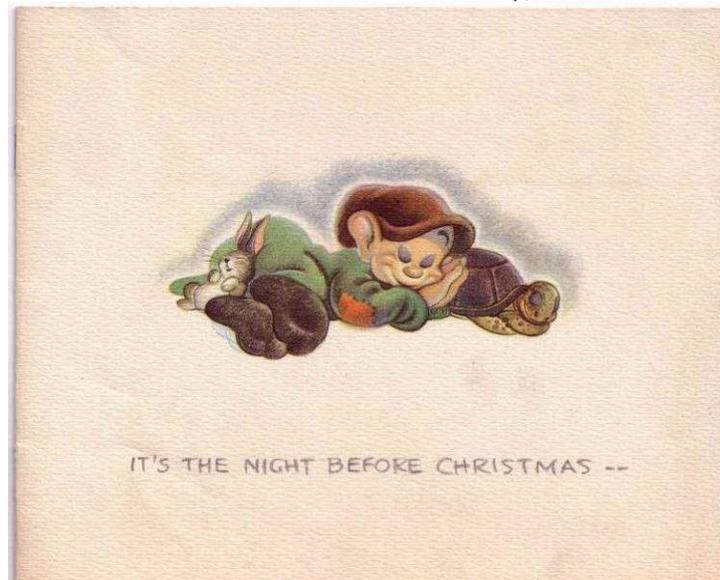
Tarjeta promocional de “La Dama y el Vagabundo”, Disney, 1955.

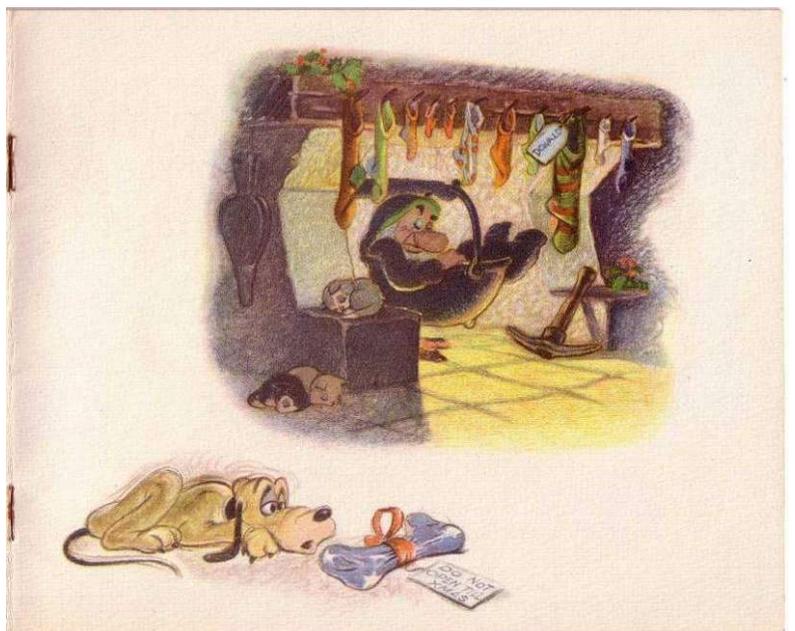
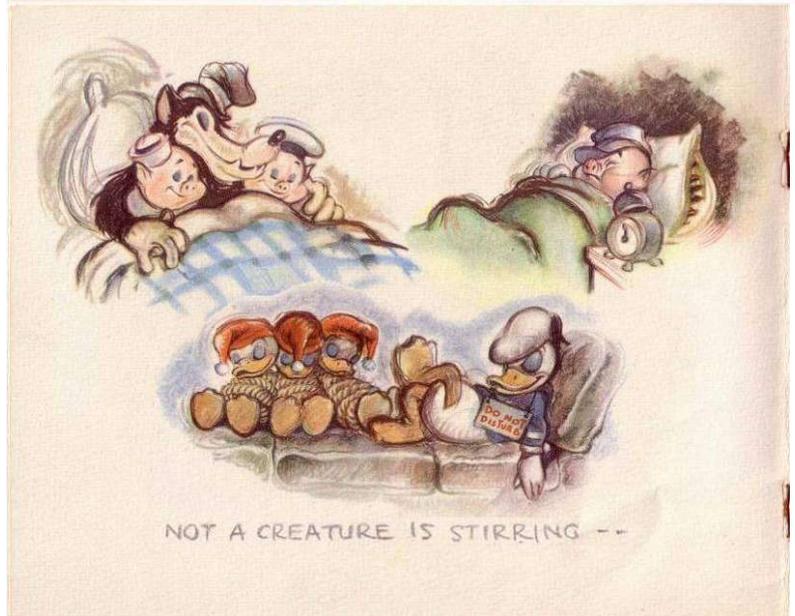
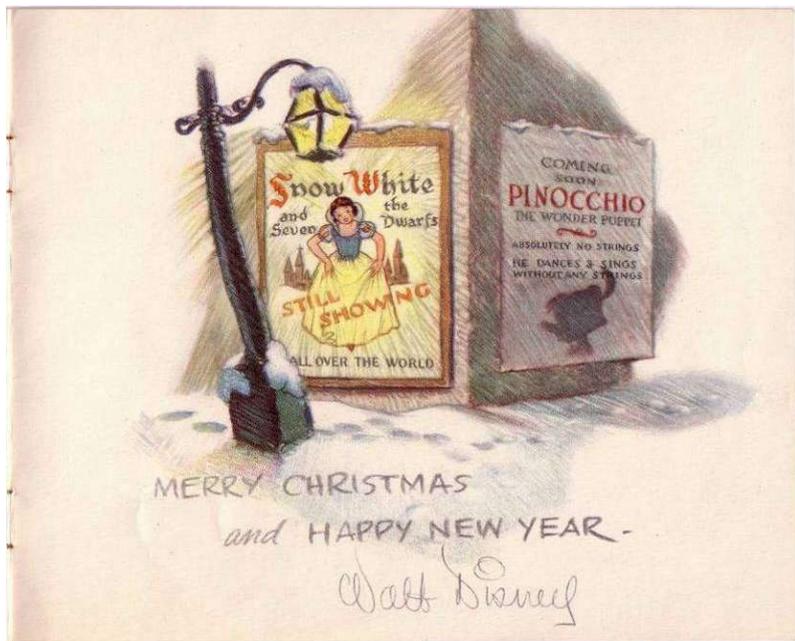


Cerillas con diseños UPA y de los Estudios Disney.

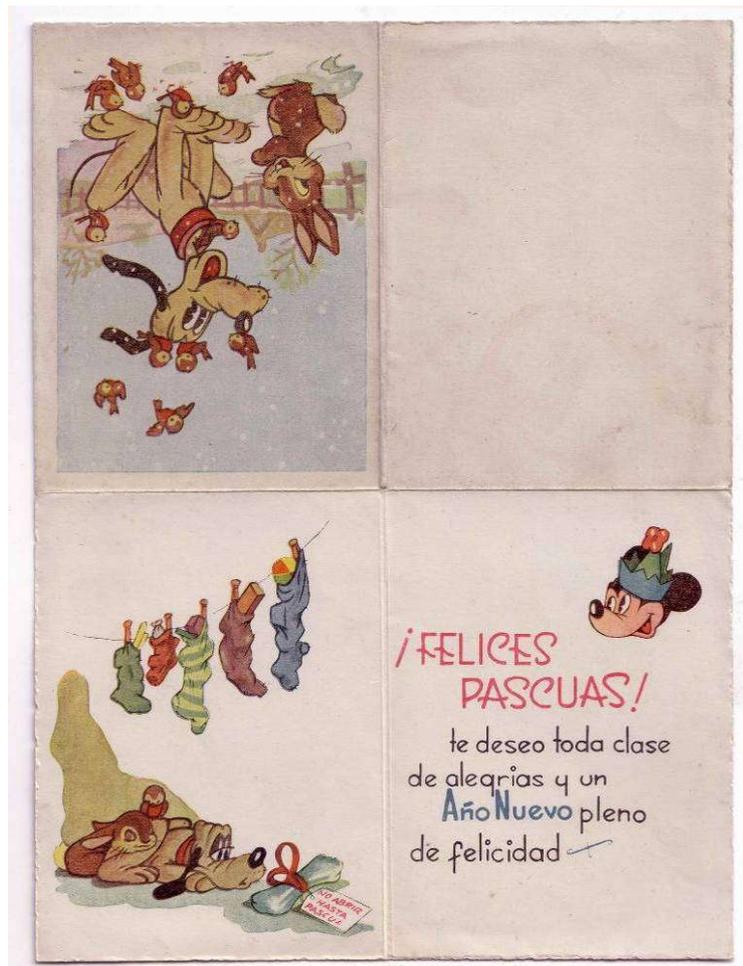


Felicitación navideña de los estudios Disney, 1938.

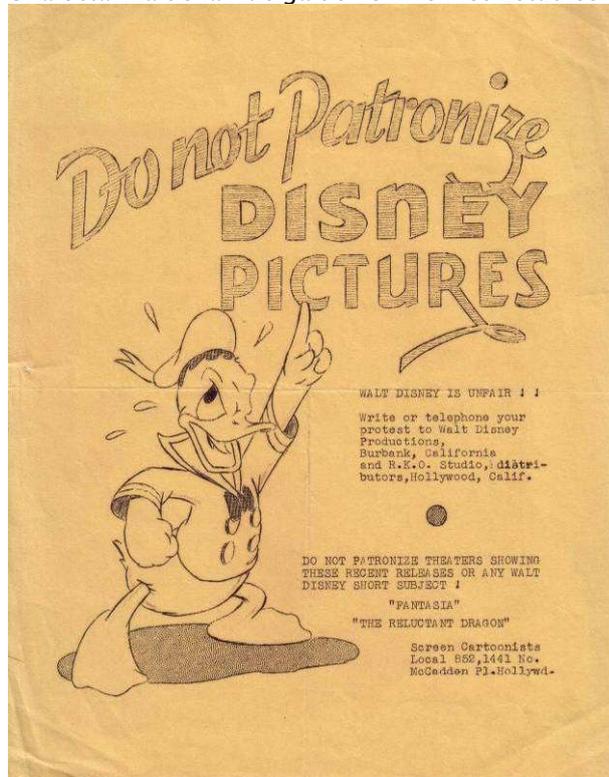




Y española de los años 50.



Una octavilla de la Huelga de 1941 en los Estudios Disney.



UN ARTE COLECTIVO DE ARTISTAS ANÓNIMOS

Popularmente la animación se asociaba a nombres concretos, generalmente productores como Pat Sullivan, Walt Disney o Max Fleischer, dejando en el anonimato a los grandes artistas que trabajaban para ellos.

No parecía entenderse que el Arte de la Animación era un arte colectivo y se tendía a olvidar a esos nombres que aparecían fugazmente en los títulos de crédito de las películas de animación.

Walt Disney empezó a hacer justicia mostrando a los hombres que estaban detrás de sus producciones en el libro de 1959 "The Art of Animation" preparado por Bob Thomas, y en los últimos años los propios animadores de Disney han publicado excelentes libros con sus trabajos.

Hemos podido estudiar sus obras y podemos reconocer sus estilos y características personales.

Tanto en esa como en otras muchas productoras encontramos talentos extraordinarios que han consagrado sus vidas a ese nuevo arte.

El Arte de la Animación tiene ya un buen número de grandes nombres propios, los artistas de la animación del siglo XX.

En esta exposición podremos ver obras de muchos de ellos.



**PROGRAMA DE VISITAS
GUIADAS Y COMENTADAS**

Para esta exposición que se dirige a todos los públicos, se ha diseñado un material para escolares, asociaciones y colectivos que consiste en una propuesta de itineración por la exposición en la que se proponen diferentes recorridos y preguntas reflexión sobre lo visto. Los centros escolares y asociaciones que lo deseen pueden llamar al teléfono **902 500 493** para reservar día y hora para realizar la **visita guiada gratuita** que se ofrece.



INFORMACIÓN

Museos y Exposiciones

Fundación Municipal de Cultura

Ayuntamiento de Valladolid

www.info.valladolid.es

exposiciones@fmcva.org