

ESPACIOS DUALES EN EL DISCURSO ARTÍSTICO-NARRATIVO DE LA FACTORÍA DISNEY: LOS CUENTOS DE HADAS

Iván del Arco Santiago y Javier Cruz Rodríguez
Universidad de Salamanca

Resumen: Las construcciones ilusorias y los espacios naturales reales, fantásticos o bucólicos forman parte de todo relato llevado al cine. Disney fomentó la creación de complejas escenografías para sus reinterpretaciones de los cuentos de hadas, base temática de sus películas. Para su configuración se utilizó un lenguaje icónico fundamentado en el imaginario colectivo y de masas. Sus figuraciones presentan múltiples referencias iconográficas e iconológicas que, junto a aspectos estéticos y sonoros, crean un discurso narrativo fundamentado en juegos dialécticos y valoraciones duales. En suma, un *modus operandi* que crea un modelo paradigmático de difusión internacional.

Palabras clave: Disney, cine de animación, simbología, estética, dualidad, cuentos, escenografías, sonido.

Dual spaces in the artistic-narrative discourse of the Disney factory: fairy tales

Abstract: Illusory constructions and spaces that are real, natural, fantastic or bucolic are part of the whole story portrayed in films. Disney promoted the creation of complex staging for his reinterpretations of the fairy tales, which are the thematic base for its films. When creating them, an iconic language is used and this is based in the collective imagination. The general appearance shows numerous iconographic and iconological references which, together with aesthetic and sound aspects, create a narrative discourse based on dialectical games and dual assessments. To sum up, it is a *modus operandi* which creates a paradigmatic model of international broadcasting.

Key words: Disney, cartoons, symbology, aesthetic, duality, fairy tales, scenographies, sound.

1. INTRODUCCIÓN

Las construcciones ilusorias y los espacios naturales reales, fantásticos o bucólicos, forman parte de las necesidades de todo relato llevado a la gran pantalla. Su configuración requiere de un lenguaje desarrollado mediante imágenes, fundamentadas tanto en el imaginario colectivo (iconografía tradicional) como en el imaginario de nueva creación, aquel basado en las valoraciones simbólicas de nuevo cuño materializadas por la sociedad contemporánea (ico-

Data de recepció: 17 de maig de 2019 / Data d'acceptació: 4 d'octubre de 2019.

nografía de masas). Ambos conceptos iconográficos, tradicional y de masas, son imprescindibles en la praxis artística de la *factoría de los sueños* que fundó Walt Disney en 1923 (Fonte y Mataix, 2000, p. 39), fomentando desde sus inicios la creación de complejos espacios arquitectónicos y paisajísticos para sus reinterpretaciones fantásticas de cuentos de hadas, fuente inagotable para la selección temática de sus películas, tal como deja patente Tomás Sánchez en su trabajo doctoral (Sánchez, 2010, pp. 53-59 y 64-68). Y es que no debemos olvidar, según indica Holloway, que “animar es dar vida y alma a un dibujo, no a través de la copia sino de la transformación de la realidad” (Wells, 1998, p. 10).

Dichos cuentos, en su configuración oral y escrita, se caracterizan por su alto nivel alegórico y exegético que va más allá de los personajes, haciendo que todos los elementos que aparecen en el relato adquieran carga simbólica. Esta es desarrollada en un marco discursivo dentro del lenguaje icónico. De tal modo, las imágenes sustituyen a las palabras en la interpretación que Walt y su equipo realizaron sobre estos relatos tradicionales recopilados por Charles Perrault, Jean-Marie Le Prince de Beaumont, Jacob y Wilhelm Grimm o Hans Christian Andersen. Interpretaciones que, pese a una cierta edulcoración respecto al crudo texto original que muchos de ellos tienen, nos abren un abanico de soluciones plásticas especialmente rico. Los cuentos, por tanto, son simbólicos y, en consecuencia, están formados por imágenes que transmiten deseos, temores, tensiones, sensaciones, enseñanzas, etc. En ese sentido, el psicoanalista que piensa que estas narraciones tratan “*solamente de sexualidad, (...) no es mucho más clarividente que el que no ve más que ingenuidad en ellos*” (Olalla, 1989, p. 129). Pero el psicoanálisis no sólo se adentra en la simbología de los cuentos sino que también se ve atraído por la exégesis artística. Y es que, como ya escribió Laurie Schneider en *Arte y psicoanálisis*, “*la lectura de símbolos es también un aspecto esencial de la interpretación en las artes*” (1996, p. 17), mundo al cual pertenecen *Blancanieves y los Siete Enanitos* (1937), *Cenicienta* (1950), *La Bella Durmiente* (1959) o *La Bella y la Bestia* (1991), películas en las cuales fundamentamos este artículo.

Conforme se deduce de las observaciones de Bettelheim según afirmaciones de Tolkien, los cuentos de hadas contienen las características que deben incluirse en todo relato de este tipo: “*fantasía, superación, huida y alivio*” (Balasch, 2004, p. 288). Particularidades que, como continúa diciendo, son necesarias atendiendo al destinatario principal, el niño, y a la finalidad iniciático-educativa de los cuentos. De ahí que en éstos “*el héroe encuentra su recompensa y el personaje malvado el castigo que merece*” al final de un viaje que también comprendieron los intelectuales románticos (Bettelheim, 1999, p. 153). Es por ello que para estudiosos como Bettelheim o Eliade, estas narraciones dan expresión simbólica a ritos de iniciación como “*la muerte meta-*

fórica de un yo, viejo e inadecuado, para renacer en un plano superior de existencia” (Bettelheim, 1999, p. 48).

Blancanieves, La Bella Durmiente y La Bella y la Bestia ejemplifican perfectamente esta idea pues nos muestran la muerte de alguno de los protagonistas y el renacimiento en una nueva vida aún plena de juventud. Igualmente, las películas indicadas nos enseñan los impulsos sensitivos de la atracción entre *animus* y *anima*, hombre y mujer, paradigmas del bien que vencen al mal, representado habitualmente a través del antagonista, como parte negativa de la personalidad que permanece inconsciente. Es cierto que en todos los ejemplos citados, con especial atención a *Blancanieves* y *La Bella Durmiente*, aparece un viaje que lleva a los protagonistas a la autoafirmación. Un viaje iniciático en el que se internan en el bosque de su consciente, enfrentándose así a las ligaduras de su casa y de su familia mediante el vínculo de lo pasional, del amor, y que concluye no en el marco de lo trágico-romántico, sino en el de la superación del viaje y de la vida infante. Como escribe Joseph L. Henderson, “*la muerte simbólica del héroe se convierte, por así decir, en el alcanzamiento de la madurez*” (Jung, 1977, p. 110). Es la muerte de una vida para comenzar otra nueva en el entorno de la verdad y belleza, aquel castillo aureolado con corona irradiante al que se encaminan príncipe y princesa, tras su unión, en el que Carl Gustave Jung percibe “*el símbolo por excelencia del grado más elevado de la evolución espiritual*” (Chevalier y Gheerbrant, 1999, p. 348).

En definitiva, los cuentos de hadas forman parte de las creaciones simbólicas y, como tales, su traslado a un lenguaje icónico debe realizarse desde el conocimiento de dicho lenguaje. Es por ello que en las diversas adaptaciones realizadas por la Disney, las figuraciones gozan de múltiples referencias formales e iconográficas, en su mayor parte con un relevante trasfondo iconológico, el cual adquiere todo su significado al analizarlo desde una visión de conjunto, ya que dichas formas interactúan entre sí creando un diálogo entre unas y otras, así como entre ellas mismas. Estos discursos serán uno de los puntos principales de nuestro estudio y análisis, destacando los elementos dialécticos con valoraciones duales, tal como sucede en castillos, casas y espacios naturales recreados, sin olvidar otras consideraciones sobre la estética romántica que envuelve las películas, así como algunas apreciaciones plástico-sonoras en torno a ellas. Un dualismo que tiene sus máximas repercusiones en la definición iconológica de los elementos que conforman estas películas y que se fundamenta sobre valores estéticos de la historiografía artística tradicional.

2. ANOTACIONES ESTÉTICAS, ICONOGRÁFICAS E ICONOLÓGICAS: EL ROMANTICISMO EN LA FACTORIA DISNEY

En las obras de Disney, tal como apreciaremos en algunos ejemplos que más adelante se desarrollarán, observamos una preponderancia de la estética romántica, estructurándose las demás en torno a ella como elementos secundarios al servicio del discurso narrativo y, también, del significado de los elementos intervinientes. De tal modo, la dualidad romántica está presente prácticamente en la totalidad de los recorridos teóricos y poéticos del movimiento, incluidos los cuentos, pues siguiendo las premisas de Enric Balasch, estos “enseñan que todo en el mundo es dual, (...) todo aspecto positivo de la vida tiene su lado negativo” (2003, p. 255). Y como un círculo vicioso que nos lleva de nuevo a lo mismo, habría que apuntar que la razón fundamental por la que esto sucede no se debe a otra cuestión más que a la importancia de lo simbólico en el panorama romántico, pues según señaló Novalis, “el mundo tiene que ser romantizado”, entendiéndolo por ello dar a lo común un sentido más allá de lo cotidiano, a lo normal una apariencia misteriosa, a lo conocido la dignidad de lo desconocido y a lo finito un aura infinito (Banúis, 1992, p. 36). Un aspecto que no es exclusivo del Romanticismo, sino también de todas las formas de expresión fundamentadas en el imaginario, con especial atención a aquellas herederas de este movimiento (Lanceros, 1997, p. 61).

Volviendo al juego dialéctico, este tuvo gran calado en la sociedad contemporánea y en el arte desarrollado por esta, como sucede por ejemplo, y de forma copiosa, en el cine. En este arte se podría incluso decir que sin los juegos conceptuales que provoca (hombre-divinidad, luz-tinieblas o, mismamente razón-sentimiento) no se alcanzaría a entender su ideario; de igual manera que sin esos juegos, y el entendimiento de los mismos, no seríamos capaces de comprender el significado de las películas de cuentos de hadas desarrolladas por la compañía cinematográfica. Sirvan de ejemplo las relaciones entre princesas y príncipes, entre hombre y mujer, que aparecen en las obras de la *factoría de los sueños*: protagonistas frente a un entorno cambiante y análogo. Ejemplos que podemos apreciar en *Blancanieves* y *los Siete Enanitos*, como el visceral odio de la reina hacia la princesa o el amor de esta hacia el príncipe. Amor que es vivido en dimensión diferente por los enanitos y los animales del bosque. Una situación análoga a la sucedida en la *Bella Durmiente* o en *La Cenicienta*, películas donde las protagonistas son ejemplo de la belleza platónica que es símbolo de verdad, observando su némesis en el odio de un hada desechada y olvidada, así como de una madrastra pérfida y maquinadora. Dos

modos diferentes de comprender el mal, contrario a la imagen bondadosa de las jóvenes y de sus futuros pretendientes, los príncipes, defensores y paladines de la verdad y del bien. Su viaje iniciático culminará con la unión de ambos bajo la forma del amor y la trasposición escenográfica en espacios idílicos, fantásticos o místicos. Idílicos como el final más edulcorado de *La Cenicienta* con el carruaje de recién casados, el más fantástico de *la Bella Durmiente* con el baile entre las nubes de grandes referencias oníricas, o bien el final con carácter más místico que se desarrolló en *Blancanieves* con el castillo áureo.

Estos conflictos están marcados por el arbitraje del sentimiento, fuerza motriz de lo romántico, que desencadena la compleja presencia dialéctica de los dos antinómicos fundamentales del sentimiento griego, el *ethos* y el *pathos*. Mientras el primero, el *ethos*, es considerado por Patxi Lanceros como resultado de la experiencia épica, “*ethos de conquista, de esfuerzo, de mérito*”, el *pathos* es corolario de la experiencia trágica, “*de la distancia de los dioses, la omnipotencia del destino, el derecho de los muertos*” (Lanceros, 1997, p. 116). Dichos términos no se suelen aplicar en su unicidad conceptual y perceptiva, sino que tienden a matizar el resultado semiótico de otros conceptos o parejas de conceptos. De tal modo, ya aparece esta cuestión en el primero de los largometrajes, en *Blancanieves y los Siete Enanitos*, donde *ethos* y *pathos* se representan a lo largo de toda la obra, conjugando ambas concepciones. Por una parte el *pathos* del destino irremediable de la princesa que le obliga a huir, y en su huida le indica el camino que debe seguir, por otra el *ethos* de la conquista de la verdad, la culminación del viaje del destino, de la unión entre príncipe y princesa. Algo similar a lo que le sucede a Aurora en *la Bella Durmiente* o a Bella y a Bestia, quizás la obra más paradigmática en este aspecto del *ethos* y el *pathos*, siendo el *leitmotiv* de la representación. En ellas, la tragedia y el melodrama se convierten en la conquista del Único, de la superación de la muerte metafórica de un pasado infante en *Blancanieves*, *La Cenicienta* o *la Bella Durmiente*, y de una pasión en la hechizada Bestia que es liberada por Bella para retomar una nueva y reformada vida, de nuevo normalizada.

Sin abandonar el mundo clásico, otra de las apreciaciones con respecto a conflictos de dualidad, y que a su vez se centra en una cuestión desarrollada por la tragedia griega, es el juego dialéctico entre lo apolíneo y lo dionisiaco. Como subscribiera Nietzsche, serían, ambos, “*lo clásico para el romántico*” (Argullol, 1984, p. 30); axioma en el que se centra la temática de cuentos como *Blancanieves*, donde la princesa y el príncipe apolíneos se contraponen a la madrastra dionisiaca. Algo similar a lo sucedido en *Cenicienta* y en *La Bella Durmiente*, y con connotaciones en *La Bella y la Bestia*, donde el personaje dionisiaco disfruta de la figura de la ironía, siendo formalmente el protagonista, la Bestia, de apariencia dionisiaca mientras el antagonista, Gastón, lo sería apo-

línea. Un juego dialéctico de contradicciones que sirven para reforzar el trasfondo educativo de la cinta.

Lo apolíneo y lo dionisiaco se traduce en las concepciones de lo bello y lo sublime, del *ethos* y del *pathos*. Sentimientos estéticos que, como apunta Argullol, se complementan y se entrecruzan, conformándose “*la belleza de lo sublime y la sublimidad de lo bello*” (1984, p. 202). Es el cambio paisajístico del castillo de la Bestia que coquetea con los sentimientos y la atmósfera psíquica de los protagonistas o, mismamente, la naturaleza arcádica donde Blancanieves recoge de forma relajada sus flores, confrontada con la huida a un bosque fantasmagórico, atemorizador y frenético. Ejemplo donde igualmente apreciamos otra de las dualidades, la formada por el binomio luz–oscuridad, que ya a fines del siglo XIX era de honda tradición en el imaginario contemporáneo (Lanceiros, 1997, p. 61).

Es en este diálogo entre luz y tinieblas donde se fundamentan las obras de *Blancanieves*, *Cenicienta*, *La Bella Durmiente* y *La Bella y la Bestia*. La luz divina y su antítesis, la oscuridad, existen desde la antigüedad más remota, siendo la luz el bien en sí misma, la conservación y propagación de la vida, mientras que la oscuridad, o las tinieblas, es “*lo impuro, lo pernicioso, el mal, lo destructivo*” (Hegel, 1983, pp. 62). Dos mundos que se debaten en el espíritu humano, el de nuestros protagonistas, y que están inundados de una fuerte carga simbólica, siendo visibles en múltiples ejemplos, donde se refuerzan los juegos dialécticos entre contrarios, matizando así sus significados y connotaciones. De esta manera sucede en la figura de la reina de *Blancanieves* y en Maléfica de *La Bella Durmiente* con la confrontación entre belleza-fealdad, o con más fuerza aún en la representación de los castillos, castillo blanco (de luz) – castillo negro (de tinieblas), que podemos distinguir de un modo u otro en todas estas películas (Fig. 1). Refuerzan, así, la consolidación de una estética del Romanticismo heredada a lo largo de todo el siglo XIX que tendrá en el cine, y especialmente en la factoría Disney, uno de los seguidores más representativos del siglo XX.

Los cuentos de hadas, reinterpretados en códigos románticos por los dibujantes de la Disney, nos hacen hablar asimismo de unos espacios escenográficos donde nos encontramos ante dos casuísticas a tratar: la descriptiva e interpretativa por un lado y la estética por otro, siendo esta última donde la visión de conjunto adquiere más importancia, pues observaremos que existen diferentes valoraciones estéticas que, obviamente, van en concordancia con la selección de formas, trazos y colores planteados. Al hablar de una casuística descriptiva e interpretativa nos referimos al análisis formal de un elemento en las características físicas que presenta y a los diversos elementos de que se acompaña, uti-



Fig. 1. Imagen-esquema de ejemplos y valoraciones duales de los castillos presentes en los largometrajes de la Walt Disney Company. Realizada por los autores del artículo.

lizando para ello una reflexión que va de continente a contenido, hasta llegar al elemento menor con carácter simbólico que sirve de atributo al resto de elementos de mayor índole. De tal modo, un contenido intermedio es a su vez continente de diversos contenidos menores como sucede en las casas del bosque, donde apreciamos objetos de carácter más cotidiano y popular que nos refuerzan la valoración exegética del ente tratado (casa de campo o en el bosque con objetos rurales de uso cotidiano y aspecto vulgar), así como una estética pintoresca, tal como sucede en *Blancanieves y los Siete Enanitos* o en la *Bella Durmiente*.

Antes de adentrarnos más en el comentario particular de algunos ejemplos concretos en el ámbito escenográfico, debemos considerar otras valoraciones relevantes que ayudarán a comprender el complejo entramado que circunda a estas obras de arte. Atendiendo a la particular concepción simbólica ya señalada, y a la intencionalidad por parte de Walt y sus sucesores en utilizar un lenguaje retórico de la imagen, existe un aspecto crucial que se debe matizar y

que ya Gombrich señaló en *La imagen y el ojo* al escribir que “*la lectura de una imagen, como la recepción de cualquier otro mensaje, depende del conocimiento previo de las posibilidades; sólo podemos reconocer lo que ya conocemos*” (1987, p. 141). Al respecto, la iconografía desarrollada por la compañía Disney será muy variada siguiendo dos vertientes fundamentales. La primera se centraría en la tradición de la iconografía del siglo XIX, siendo esta una conclusión evolucionada de iconografías anteriores donde cada elemento tiene un valor en sí mismo con el que el espectador lo equipara (valor iconológico). Así, a cada objeto representado, significativo, corresponde un significado, fácil de identificar por la sociedad (Gadamer, 1996, pp. 149 y 245). Son símbolos que nos han acompañado durante años, incluso miles de años, aunque susceptibles a cambios interpretativos condicionados por el entorno sociocultural (Durand, 2000, pp. 133-134).

De tal modo, los símbolos cambian y evolucionan, pues en el mundo de la simbología no debemos olvidarnos de las variantes culturales que coexisten en un mismo tiempo cronológico. Es decir, a principios del siglo XX no sólo sobreviven corrientes de pensamiento y movimientos artísticos del XIX, puesto que ya están en vigor las nuevas tendencias y flujos intelectuales surgidos en el seno de la pluralidad cultural del mundo contemporáneo. Es por ello que por un lado debemos analizar la simbología tradicional intrínseca al desarrollo de la sociedad y la cultura a lo largo de los años, pero también por otro una segunda vertiente relacionada con la *iconografía de masas*, donde los símbolos trascienden de su interpretación clásica para adentrarse en el ámbito social (Arco, 2018, pp. 899-903).

En conclusión, cada objeto y cada personaje son imágenes cuyos significados no llegan a ser comprendidos absolutamente hasta que no son analizados con la perspectiva socio-histórica del momento en el que fueron creados, pues cada factor temporal, geográfico o cultural tendrá unas particularidades que lo hacen especial a la hora de su interpretación.

A ello se debe que, en el campo cinematográfico, por su carácter secuencial e icónico, sea especialmente importante ubicar correctamente el elemento simbólico en su contexto correcto, no incurriendo así en errores, por lo que se centrará en la imagen como componente simbólico a analizar. Lógico si comprendemos el valor prioritario, observado ya por Jacques Aumont, que esta posee en comparación a otros elementos secundarios, bien sean sonoros o escritos (Aumont, 1993, p. 164). A la sazón y aprovechando las palabras de Vicente Sánchez Biosca, quien nos habla de que todos los signos y símbolos están “*dispuestos para su interpretación*” por lo que hay “*que ordenarlos, dejarse impregnar por ellos y atravesarlos*” (Sánchez, 1990, p. 295), debemos destacar

los paisajes y construcciones que se convierten en los escenarios de nuestras historias. Su importancia se comprende mejor al conocer la deuda que tienen con el que se conoce como cine expresionista alemán, en el que “*los espacios se crean pensando en los símbolos, en los arquetipos que encarnan los personajes*” (Gorostiza, 2003, p. 100).

Todos ellos, espacios y personajes, se conciben bajo el espectro del medievalismo, de aquella Edad Media recuperada por el Romanticismo en la que este “*no ve sólo ruinas y muerte, sino, sobre todo, gloriosas leyendas épicas y misticismo*” (Llopis, 1974, p. 283). Los ejemplos más paradigmáticos son castillos, bosques, casas rústicas y pintorescas, jardines, etc. Espacios arquitectónicos o naturales que no se muestran únicamente bajo un aspecto, sino que este es cambiante, de tal modo que se convierte en aliado de los personajes, en tanto en cuanto serán espejo de sus sentimientos o de su personalidad. Es por ello que hemos hablado de la importancia del dualismo que se hace patente en estos espacios, según veremos a continuación.

3. ANOTACIONES ESTÉTICO-SIMBÓLICAS EN LOS ESPACIOS DE DISNEY: EJEMPLOS

Tal como hemos señalado, junto a lo simbólico, otra cuestión importante será la incidencia de dichas formas en el ámbito de la estética, que, cómo no, está también influenciada por la parte interpretativa de los elementos. El carácter denotativo de sus valoraciones iconológicas fue concluyente en la selección de la tendencia estética desarrollada plásticamente, bien fuese de trasfondo romántico, realista, costumbrista, simbolista, expresionista o surrealista. Todas ellas tienen su protagonismo, con mayor o menor incidencia, aunque con semejante importancia en el diálogo dualista que plantea la concatenación de las secuencias, donde los diferentes elementos que aparecen adquieren valores sugerentes e incluso sugestivos.

Llegados a este punto, es el momento de pormenorizar en los ejemplos más representativos en el ámbito escenográfico, el cual, tal como hemos indicado, se fundamenta en dos grandes espacios: castillos y bosques. Si bien es cierto que los primeros suelen estar contenidos en los segundos, la relevancia que adquieren los castillos nos invita a darle una situación igualmente preponderante.

3.1. Los castillos

El castillo se considera símbolo de protección y su imagen de aislamiento hace de él un ente tan inaccesible como codiciado que, en los casos particulares donde los príncipes y las princesas son los protagonistas, se considera la conjunción de los deseos (Chevalier y Gheerbrant, 1999, pp. 261-262), tal como se puede apreciar en *La Bella Durmiente*, o más claramente en *Cenicienta* y en *La Bella y la Bestia*, donde el jardín del castillo adquiere un sentido de unión muy claro. Algo similar a lo que sucede en el primer largometraje de Disney, *Blancanieves y los siete enanitos*, donde el pozo alcanza una notoria significación como elemento del deseo.

Son construcciones que nos presentan un ambiente diverso según el personaje que acogen en un momento determinado. De tal modo, los dominios de la Reina en el castillo real de *Blancanieves*, concretamente el salón del trono, el dormitorio con el espejo mágico, las mazmorras y el laboratorio alquímico en los subsuelos del castillo se caracterizan por acompañarse de una atmósfera oscura y lúgubre que dista ostensiblemente de ese castillo de luz que se aprecia en los lugares relacionados con la princesa, espacios luminosos e idílicos. Igual que sucede en escenas dominadas por la figura de la madrastra de *Cenicienta* que dista mucho de aquellas donde la joven es protagonista; o bien esas otras asimiladas a Maléfica en *La Bella Durmiente* (momento en que dicta el hechizo o la escena en que se materializa) que se contraponen con las asociadas más propiamente a la princesa, como son el momento de su nacimiento o la escena final donde se une con el príncipe Felipe. Son la contraposición entre el castillo blanco y el castillo negro (Balasch, 2004, p. 229). Una idea que se vuelve a repetir en *La Bella y la Bestia*, aunque con la singularidad de que esta vez es el mismo castillo el que, en su condición de hechizado o no, torna de negro a blanco como triunfo de la conquista del *Selbst*, por parte de su propietario, siendo el símbolo de la renovación de la vida, la meta del Proceso de Individuación para la psicoanalítica *junguiana*, la “verdadera identidad” del Yo, aquello que “*construye el edificio de nuestra personalidad*” (Bettelheim, 1999, pp. 165 y 175). Debemos ser conscientes que las formas simbólicas que plantea el psicoanálisis no solo se representan en los protagonistas, sino también en los continentes que acogen a esos personajes, percibiéndose dichos espacios como arquetipos. Para varios estudiosos, como Guy Rosolato (1974, pp. 176-177), la controversia dialéctica de la contradicción (opuestos, protagonistas-antagonistas, luz y tinieblas...) es el motor de lo simbólico recogido y resumido en el arte. El ejemplo más paradigmático de esta alocución lo encontramos en

dichos castillos y en su condición de “blanco” o “negro”. Edificaciones que, desde una esfera psicoanalítica, por su localización en medio del bosque, sugieren una desunión al mundo cercano y conocido (Bettelheim, 1999, pp. 69-70).

Sin embargo, a la hora de realizar una interpretación simbólica del castillo no debemos olvidar su característica física principal: es una arquitectura y, como tal, se debe tener en cuenta que el hombre en numerosas ocasiones se identifica con ella. A esta idea, esbozada ya por Laurie Schneider Adams, se debe añadir que en las valoraciones psíquicas de los edificios es muy importante diferenciar el interior y el exterior (Schneider, 1996, pp. 82-83). De esta forma nos encontramos que los castillos adquieren tintes particulares según observemos los aposentos frecuentados por cada uno de los personajes que en ellos habitan. Así, los ambientes oscuros y tenebrosos muestran por un lado el hermetismo del lugar, lo esotérico o lo *siniestro* que Perniola define “*como aquella clase de miedo conectado a lo que nos es conocido desde hace tiempo, a lo que nos resulta familiar*” (2001, p. 203). Espacios que se contraponen a los lugares de luz como suele ser el jardín, el cual se rodea de elementos simbólicos que nos conducen a una idea de pureza. Jardines, llenos de vegetación y flores, que evocan las ideas de florecencia, de crecimiento armonioso, de fecundidad desde tiempos remotos y que se convierten en el fondo arquetípico donde se desarrollan las escenas bucólicas (Ghyka, 1983, p. 18; Maderuelo, 2005, p. 174). Son escenografías que manifiestan una clara analogía con los personajes de nuestras películas, adquiriendo una gran valoración simbólica y una entidad protagonista.

Si se han valorado los castillos en cuanto a su aspecto interior, en lo referente a lo exterior, desde un punto de vista individual, debemos advertir que también hay singularizaciones dentro de nuestras obras a nivel transversal que continúan con los mismos juegos dialécticos vistos hasta ahora; tal como sucede entre la decrepita fortaleza de Maléfica y el limpio castillo de Stefano en *La Bella Durmiente* o la cochambrosa mansión y el lustroso palacio real en *Cenicienta*. Más complejo es el juego entre el potente castillo real del inicio de *Blancanieves* (ejemplo que individualmente adquiere tintes duales) y aquél de extraordinaria gracilidad que sobre nubes y con tonos dorados, cual visión panteísta de Friedrich, aparece al final del film como castillo de la divinidad, de aquella extrema espiritualidad observada por Jung (Schneider, 1996, p. 83).

Será nuevamente el Romanticismo, su tiempo y su herencia, una fuente inagotable para estos espacios evocadores de luz, de divinidad o de virtud, así como de aquellos otros que lo serán de lo melancólico, lo lúgubre, lo tenebroso, lo fantástico y lo maligno, en definitiva del *mundo gótico*. Manifestaciones de la lucha del bien y del mal, entre un largo elenco de fórmulas, que forman parte del universo de lo maravilloso que enumera Roger Caillois en *Imágenes, imá-*

genes (1970, p. 11). Aquel que aparece en la literatura romántica y *fantástico-gótica*, así como en las producciones cinematográficas que siguieron dichas influencias literarias, las cuales se convierten en referente visual, destacando el cine alemán expresionista y las producciones de terror de la Universal (Wells, 1998, p. 14; Canemaker, 1999, p. 43; Memba, 2004, pp. 49 y ss.). Estas consideraciones nos ayudan a comprender una vez más la herencia de la estética romántica en nuestras obras analizadas. Valoraciones a las que habría que añadir un largo elenco de pintores e ilustradores de cuentos europeos que fueron influencia primordial en la “*nueva forma de hacer arte*” creada por Disney, según afirma Robin Allan (1999, p. 15). Artistas que van desde Alberto Durero hasta Arthur Rackham, pasando por Francisco de Goya o Caspar David Friedrich, quien es a su vez fuente inagotable de los cineastas citados previamente (Sánchez, 1990, pp. 59, 108, 295, 325 y 332).

3.2. Los bosques y otros espacios naturales

Dichas representaciones de lo *fantástico-gótico*, las cuales mantenían la dualidad simbólica entorno a un mismo ente (blanco-negro, luz-oscuridad, bien-mal...), de nuevo se repiten en el bosque, el otro gran continente en ocasiones aglutinador del resto de espacios, como sucede en *Blancanieves* o *La Bella Durmiente*, donde en él se ubican tanto los castillos en sus diversas variantes como las casas rústicas. Estas últimas manifiestan una imagen de gracilidad dispar a la rotundidad de las fortalezas, siendo así análogas a la delicadeza de la protagonista que cobijan, habitualmente acompañada de seres míticos como enanos o hadas, los cuales refuerzan las exégesis míticas de estos espacios. Los alrededores de estas casas en mitad del bosque, tal como sucede en *Blancanieves* y *La Bella Durmiente*, o en las afueras de la aldea, como en *La Bella y la Bestia*, son todas de carácter pintoresco, siendo habitual la presencia de un molino en sus inmediaciones, al estilo de las escenas pintadas por John Constable. Acostumbran a rodearse de grandes árboles que son reflejo de la ancianidad de la Madre Naturaleza, entre los que discurre un arroyo de tranquilas aguas salvado por un puentecillo de madera que sirve de umbral, de pasaje de una orilla a la otra, como símbolo de cambio a otra vida, la del adulto, evolución constante del ser humano, tal cual es la constancia del movimiento de la rueda de molino. Aguas tranquilas, símbolo de orden y paz, que junto a la luz fragmentada que penetra entre la bóveda arbórea hacen de estos lugares un sitio idílico, casi irreal, cantado a menudo por los románticos en varios de sus textos como por ejemplo sucede en el *Paraíso perdido* del poeta John Milton que Eduardo Blázquez define como “*un paisaje idílico rodeado de una natu-*

raleza bárbara y titánica” (Blázquez, 2002, pp. 19-20). Esa naturaleza bárbara y titánica de árboles milenarios nos asciende a la sublimidad que sólo se ve interrumpida con el pintoresquismo de estas casas de gusto popular en las que se conjugan diversas tradiciones tanto europeas como americanas, incluso de carácter *totémico*, como se aprecia especialmente en *Blancanieves*.

Se podría afirmar que todas las casas rústicas que aparecen en nuestras películas destacan por una cuidada estética, tanto material como espacial, con detalles decorativos muy bien seleccionados que crean una idea microcósmica de reducto, con una concepción simbólica de protección. Una idea que ya recoge Gaston Bachelard, quien afirma que “*la casa es nuestro rincón del mundo; es nuestro primer universo; es realmente un cosmos*” (1998, p. 34). Atendiendo a esta visión cósmogónica de la casa se puede esgrimir que tanto la casas rústicas como los castillos son espacios cósmicos que forman parte de otras unidades superiores (macrocósmicas) como es el bosque. Un hecho curioso que nos ayuda a comparar en su diferencia física estas construcciones, casitas del bosque y palacios. Ambas, edificaciones que llegan a representar a los propios protagonistas, tal como sucede especialmente en *Blancanieves* o *La Bella Durmiente* y, en menor medida, en *Cenicienta* y *La Bella y la Bestia*. Microcosmos o formas simbólicas de conjunto que pertenecen a una entidad mayor, el bosque, siguiendo la tónica común de la generación de espacios y de todos aquellos elementos identitarios que los componen, lo cual se aprecia en todas las películas.

Como ya hemos señalado, el bosque es el otro gran espacio a analizar como contenedor de otros elementos menores. Incluso, podríamos afirmar que es el más relevante. El bosque es una masa vegetal llena de intrincadas formaciones, climas, ecosistemas, en el que se verá de nuevo como se pasa de la luz a la oscuridad, se retorna a la luz, se asciende y se desciende por los montes, se adentran en una mina, se esconde una princesa o incluso un castillo encantado como en *La Bella y la Bestia*. Como masa vegetal pertenece al reino del mismo nombre bebiendo de su mismo simbolismo cíclico. Es el territorio de las hadas, de los elfos o de los enanos para la mitología germana a quien los cuentos de hadas deben tanto (Guinguand, 1982, p. 148). Son bosques vírgenes, como aquellos primigenios de tiempos míticos que suponen la eternidad (Lanceros, 1997, pp. 33-34). Un bosque del estilo a los realizados por Gustave Doré (1832-1883) o Maxfield Parrish (1870-1966), artistas de gran calado entre los dibujantes del estudio (Arco, 2006, pp. 124,130,134, 173 y 230).

Por otra parte, con relación al bosque hay que tener también en cuenta las conclusiones del psicoanálisis y la alquimia. Fue tal la importancia dada por los psicoanalistas a los cuentos de hadas y su simbología que les condujo a una insistente profundización en las valoraciones del bosque, realizando diversas

identificaciones de esta gran masa arbórea con el inconsciente y sus correlativas asociaciones simbólicas en las que ven el inicio del proceso de evolución (Wasserziehr, 1997, p. 193). Evolución que está ligada a esa idea iniciática que aseguran recorre la existencialidad de los cuentos, y que desde otra órbita interpretativa es también admitida y cerciorada por las corrientes alquimistas quienes observan en el bosque un lugar para el aislamiento –como aquel de Jesucristo y Buda– o para el retiro espiritual, en el que observan el primer paso para conseguir la sabiduría, la Gran Obra (Balasch, 2004, pp. 67-83). Bosques iniciáticos y liberadores que según los esoteristas estaban formados por árboles permanentes, fuente de una ideología ancestral que conducían a la luz. En suma, espacios en los que Propp y Lévy-Strauss observaron “*el emplazamiento sagrado de los ritos de iniciación primitivos en el que se opera la transformación del adolescente en hombre*” (Olalla, 1989, p. 51).

Así sucede en tres de nuestros ejemplos, *Blancanieves*, *Bella Durmiente* o *La Bella y la Bestia*, en los que el bosque tiene una variada e interesante carga simbólica, siendo por un lado ente protector para Blancanieves y Aurora, aunque con connotaciones cíclicas e iniciáticas (Wasserziehr, 1997, pp. 121, 144 y 194). El bosque acostumbra a ser el paso de la paz y tranquilidad de la infancia al desasosiego e incertidumbre de la pubertad, de la tranquilidad primaveral a la oscuridad del bosque otoñal. De esta manera la primavera no sólo expresa esa paz, esa armonía interior sino que asimismo es el epíteto que define a ambas princesas, niñas vírgenes como el mes de mayo (Balasch, 2004, pp. 81 y 266). Una primavera que nos induce la idea de desarrollo, el camino del nacimiento a la formación psíquica adulta en su búsqueda de la madurez. De ahí que se contraponga con el bosque, oscuro y otoñal de la huida de *Blancanieves* o de aquel que antecedió la también oscura mansión-castillo de *La Bella y la Bestia*. Una iconografía primaveral que se puede igualmente asociar con aquella del jardín, donde el bosque abierto, como el aparecido en *Blancanieves* cuando la princesa recoge las flores, se asocia con el *hortus apertus*, planteándose como un pasaje idílico comparable a la tradición profano-mitológica de lo bucólico.

Dicho jardín abierto, se contrapondría en cierto modo con dos elementos, el jardín cerrado o *hortus conclusus* de los castillos de *Blancanieves* y *La Bella y la Bestia* donde domina lo apolíneo, y por otro lado de los ejemplos de un bosque dionisiaco y fantasmagórico. Como *hortus conclusus* es el espacio protector que crea un microcosmos vegetal teniendo como límites los pétreos muros de la fortaleza. Una gran variedad de formas se conjugan dentro de un espacio desordenado puesto de moda por la ilustración británica, conocido como jardín inglés, la nueva Arcadia, el jardín de la libertad (Nieto, 1996, p. 123; Páez, 1996, pp. 153-156), y que es muestra de las aspiraciones e inquietudes de sus moradoras, tal como se aprecia en los ejemplos de *Blancanieves*, *Ceni-*

cienta o Bella. En sí suponen la huida del hogar para realizar su propia vida. Pero también el jardín es ese Edén, ese lugar de quietud y felicidad que señala Javier Maderuelo, testigo del pasado y del futuro (1996, p. 11). Jardines abiertos o cerrados que manifiestan una gran fuerza. Forman parte del reino vegetal y como tal se ve influenciado por la simbología de este, significando “*el carácter cíclico de toda existencia: nacimiento, maduración, muerte y transformación*” (Chevalier y Gheerbrant, 1999, p. 1049). Es en estos jardines en los que nos encontramos el pozo o la fuente que se asocia a los deseos como en *Blancanieves* o *Cenicienta* cuya mansión está rodeada de un bellissimo jardín inglés, similar al que aparece en el palacio real (Picinelli, 1999, p. 356; Chevalier y Gheerbrant, 1999, p. 850; Durand, 1969, p. 237).

Continuando con las valoraciones sobre el *hortus conclusus*, este se diferencia especialmente del *hortus apertus* en que uno busca sentir la libertad mientras el otro vive dicha libertad (Fig. 2). No obstante, existe un punto en el que ambos se encuentran: la idea de mostrar un paisaje idílico centrado en el ideal clásico-renacentista del *locus amoenus* (Comellas y Fricke, 1997, p. 48; Maderuelo, 2005, p. 173). Un concepto que llega a nuestras obras gracias a la revitalización que alcanza durante el Romanticismo. Entre otros, serán los *naturphilosophen* y más tarde varios filósofos del espíritu, quienes se apropien de este concepto clásico agregándolo a sus concepciones, entre las cuales se evidencia una unión entre el sujeto o individuo y el cosmos bajo los auspicios revitalizados de la idea del *anima mundi* y la búsqueda de la anhelada Edad de Oro cantada por Virgilio, quien junto a otros autores clásicos, como Lucrecio y Ovidio, evoca en sus cantares a la Madre Naturaleza, la naturaleza saturniana. Aquella grandiosa y titánica que, en su dualismo neoplatónico, muestra un paisaje idealizado –cohabitando con lo apolíneo–, paraíso de “*la eterna primavera y las vivas fuentes de agua*” y que, a su vez, esconde “*recodos oscuros*” (Blázquez, 2003, pp. 23, 35 y 81), los cuales son acompañados de la fuerza de la melancolía en el advenimiento de la noche, cuando dicha naturaleza saturniana se convierte en nostalgia romántica del pasado que no volverá en el mismo modo, mostrándose así una cara dual bajo el mismo espectro (Lanceros, 1997, pp. 20-21). Ello complica aún más el ya comentado juego de contrarios que, tal como se aprecia en este ejemplo, se llegan a combinar, matizando sobremanera los valores iconológicos de estas escenografías donde la noche no siempre es temerosa ya que también es protectora y melancólica bajo el abrigo de la luz de la luna. Así se aprecia especialmente en *Blancanieves* (rezo en la casa de los enanitos), en *Cenicienta* (paseo nocturno de doncella y príncipe por el jardín inglés del palacio) o en *La Bella Durmiente* (retorno de Aurora al castillo).



Fig. 2. Imagen-esquema de ejemplos y valoraciones dialécticas sobre los conceptos de *hortus apertus* y *hortus conclusus* presente en los largometrajes de la Walt Disney Company. Realizada por los autores del artículo.

Sin embargo, es una nocturnidad que se aleja del bosque desolado, oscuro y tenebroso, de ese bosque entre lo dionisiaco y lo jupiterino, un bosque atemorizador que, al igual que lo apolíneo y lo saturniano, está fundamentado nuevamente en la estética romántica. Un bosque dionisiaco donde los troncos de los árboles están plagados de hojas secas y marrones, pasando de primavera a

otoño inhóspitamente (Heinz, 1998, p. 141), tal como apreciamos en *Blancanieves* (huida al bosque), *Bella durmiente* (castillo adormecido y entorno del castillo de Maléfica) o mismamente en *La Bella y la Bestia* (bosque entorno al castillo hechizado). Hojas que, como dice Musset en *La confesión d'un enfant du siècle* (1836), caen de igual manera que las ilusiones humanas (De Paz, 2003, p. 68). Esos árboles desnudos llegan a tomar formas fantasmagóricas y retorcidas, al igual que los animales que habitan en ellos. Y todo para infligir temor o daño.

Es lícito recordar nuevamente las concomitancias estéticas y la influencia ejercida por las películas expresionistas y la tradición literaria decimonónica, las cuales fueron recuperadas en varias ocasiones por los artistas de la Disney. Curiosamente, como en casi todos los ejemplos que observamos estas escenografías dentro de la filmografía *disneyana*, con especial atención a *Blancanieves* y *La Bella y la Bestia*, aunque apreciable también en *Pocahontas*, aparecen unas hojas secas que son movidas por el viento como si le indicaran el camino, su destino, que le conduce a una meta o lugar reseñado (Guéron, 1995, p. 207). En estas escenas se podría decir, igual que hizo Charles Beaudelaire en *Lo cómico y la caricatura* respecto a algunas obras de Brueghel “el Loco”, que la naturaleza es transformada en logogrifo (en misterio), contrarrestando aún más con los espacios idealizados, integrados en las películas, donde se transluce otra luminosidad (Baudelaire, 1988, p. 130). Escenografías que coquetean con una estética expresionista en la huida al bosque de *Blancanieves* o en las inmediaciones tétricas del castillo de Maléfica o de *La Bella y la Bestia*.

Una naturaleza que a su vez nos muestra otra cara atormentadora e implacable en su perfil jupiteriano, donde desata toda su fuerza contra la especie humana. Es la naturaleza salvaje, arrolladora, violenta y monstruosa, pero también aquella amenazante y pernicioso, castigadora y fulminante con la que se intenta “transmitir un efecto de tenebrismo y desasosiego” (Argullol, 1991, p. 87). Para ello utiliza los ambientes más sombríos y foscos que la penumbra y el entorno natural puede proporcionar, además de los medios fenomenológicos más violentos y salvajes que es capaz de desplegar. Es una de las dobles caras de la naturaleza, y con esto se quiere decir que no es que existan varios tipos de ella, sino que es la misma que reacciona de formas diversas ante los variopintos acontecimientos que se suceden (Fig. 3), siendo representación de un alma viva (*anima mundi*), de una fuerza cósmica que parece unida a los protagonistas, “en una energía poético-panteísta en la cual lo divino y lo humano, la naturaleza y el sujeto se encuentran fundidos” (Selma, 1980, p. 79). En definitiva, una naturaleza, bosque o jardín, con un evidente trasfondo romántico.



Fig. 3. Imagen-esquema de ejemplos y valoraciones dialécticas sobre la estética de la naturaleza presente en los largometrajes de la Walt Disney Company. Realizada por los autores del artículo.

3.3. Corolario a los apuntes escenográficos

Resulta curioso cómo, de alguna manera, en todos los escenarios analizados, castillos y bosques, se pasa de la luz a la oscuridad y después una vuelta a la luz, a la nueva vida, al “otro mundo”, de la muerte a la resurrección, a la gestación del nuevo rumbo vital bajo una idea iniciática del relato (Heinz, 1998, pp. 277-286). Un trasfondo dualista e iniciático, dentro de esa función didáctica o dogmática intrínseca a los cuentos, en el que se distinguen tres fases fundamentales que ya observó en su momento Joseph L. Henderson cuando escribió que “*la iniciación es, esencialmente, un proceso que comienza con un rito de sumisión, continúa con un período de contención y, luego, con otro rito de liberación*” (Jung, 1977, p. 156).

4. Otras apreciaciones plástico-sonoras

Aunque ya hemos ofrecido algunas pinceladas de la importancia de otras estéticas, aparte de la romántica, dentro de nuestras obras, debemos profundizar un poco más en ello para comprender mejor hasta qué punto inciden en el discurso narrativo como instrumento del resultado simbólico y dialéctico, en el que juegan un papel importante. De tal manera, al expresionismo que se desarrolla en *Blancanieves* durante la escena de la huida al bosque de la princesa, con imágenes oníricas sin parangón, o las recurrentes formas de la transformación de la madrastra en bruja, se le suman las escenas de *Cenicienta*, donde la protagonista se empequeñece en un espacio desencajado y subliminal en el que la escenografía se adueña de la psique y nos traslada a la angustia de la adolescente que no soporta más la situación y se derrumba. La atmósfera que se crea ayuda a que el discurso y la interpretación del momento sean más sencillos para el espectador. Un sentimiento que se percibe perfectamente en el momento en que Aurora es atrapada por la luz verde que la hipnotiza y conduce a la torre donde pincha el huso que materializa el encantamiento, todo bajo una explosión de verdes que nos acercan a esa misma estética expresionista.

Pero no es la única tendencia que se nos presenta, ya que también aparece lo surrealista, dominante de lo onírico, representado plásticamente y de manera brillante en el banquete improvisado de *La Bella y la Bestia*. Un ejemplo que, repitiéndose en menor medida en otras escenas de la misma película, se justifica plenamente al ser la mejor opción para representar un mundo hechizado en el que los objetos cobran vida.

Al expresionismo y al surrealismo hay que sumar el que quizás sea el más curioso de todos los ejemplos y uno de los más delatores del uso funcional de estéticas secundarias para el refuerzo semántico de la imagen. Se trata de las escenas de los enanos, en cuyo entorno laboral apreciamos una tendencia muy realista, con tintes costumbristas, que vincula el trabajo de los enanitos en la mina con la realidad social de los Estados Unidos en la década de los treinta. Un arduo trabajo realizado de sol a sol en el que no hay cabida para pensar en otros menesteres como el aseo personal; recurso mediante el cual los personajes más ficticios se nos presentan bajo la escenografía más realista, quizás para mostrar una crítica a la sociedad del momento pero, sobre todo, para ofrecer una enseñanza, una moraleja. Ello supone advertir como Disney juega con la tradición estética y el nuevo lenguaje estético que se estaba desarrollando entorno a la animación (Wells, 1998: 21).

Para finalizar estas apreciaciones, queremos redundar en que ninguna de estas aportaciones estéticas rompen con el hilo conductor, lo cual facilita a la

postre que la impresión global de las obras mantenga un trasfondo estético romántico fundamentado en la dualidad, tal como se ha comentado a lo largo de este estudio. Una estética que sirve como eje articulador de todo el discurso y que está en completa sintonía con lo simbólico y la temática de las piezas: los cuentos de hadas. Asimismo, tras haber hablado sobre la iconografía y la estética, nos falta dar unas pinceladas sobre la manifestación musical, igualmente crucial en la comprensión discursiva de la narración, cuyo diálogo entre las partes no solo se plasma en lo plástico sino también en lo sonoro, reforzando la música el desarrollo de la acción al ser utilizada esta de manera incidental (Fonte, 2018, pp. 22, 61-62 y 311).

Será muy interesante comparar cómo los ritmos aumentan o disminuyen según lo hace el propio trascurso de las cintas, siempre acorde a los personajes y a su situación psicológica o emocional. Y es que, a mayores de su capacidad para entretener y proporcionar un determinado placer, o para captar al público, podemos sumar otra serie de objetivos y funciones que hacen de la música un elemento determinante dentro de las películas. De manera que esta manifestación se erige como un elemento diferenciador, organizador e integrador, capaz de ayudar, en la articulación del contexto narrativo, a la identificación dentro del mismo y a la consolidación de su estructura, mediante el uso de su carácter empático (Baca, 2005, p. 169), como bien apreciamos en los sones a la llegada de Blancanieves a la casa de los enanitos, el ilusionante *Soñar es desear* de *Cenicienta*, los preparativos del cumpleaños de Aurora en la casa del bosque de *La Bella Durmiente* o la escena de tensión amorosa en el jardín del castillo de la Bestia con la canción *Algo ahí*. Una disciplina musical convertida en “*un vehículo peculiarmente poderoso para la consciencia y la acción participatorias*” (Keil, 2001, p. 264), como vemos en la famosa canción *A cavar* (*Hi-ho*) de los enanitos en *Blancanieves*, en el onírico vals *Eres tú la dulce ilusión que yo soñé* que Aurora (*Bella Durmiente*) canta en el bosque, en los frenéticos sonos del rescate de *Cenicienta* encerrada en la torre donde dormía o en la dramática *Que muera ya*; música que confronta con los tintineos jubilosos de la escena contigua con la que, tras romperse el hechizo, concluye *La Bella y la Bestia*. Ejemplos en los que, tal como afirma Meyer, “*la presencia del estímulo musical apropiado evocará, generalmente de forma automática, la respuesta del estado de ánimo acostumbrado*” (Baca, 2005, pp. 171-172).

Así, nos encontramos ante un componente que, con un determinado valor cognoscitivo, se convierte en un medio de comunicación que complementa a la imagen, al promover no sólo estados de ánimo sino también unas determinadas ideas, pudiendo contribuir a la apreciación y conocimiento de fenómenos no musicales (Young, 2002, pp. 83-86). Todo dentro de una colaboración moral y narrativa, dirigida por las artes plásticas, que, de forma consciente, proyectan

los responsables del film. Ideas yuxtapuestas y análogas a las composiciones musicales realizadas para la huida al bosque de Blancanieves, la transformación de la reina en bruja de la misma película, el rescate del príncipe en los dominios de Maléfica (más luego el desencantamiento de Aurora) en la *Bella Durmiente* o la presentación de Bella, la pérdida de su padre en el bosque y el posterior descubrimiento del castillo encantado de la Bestia; ejemplos todos donde los cambios instrumentales y de ritmo reflejan situaciones y estados de ánimo de nuestros protagonistas y antagonistas en las mismas disposiciones de juegos dialécticos que hemos indicado para los aspectos iconográficos y estéticos. Cambios rítmicos y sonoros que se aprecian tanto en las propias escenas como en la relación de estas con las inmediatamente precedentes o posteriores. En definitiva, una música que refuerza el discurso narrativo, enfatizando dichos momentos duales con significativos sonidos que la sociedad de masas identifica fácilmente con sentimientos de reposo, de acción o incluso de valoraciones éticas como lo bueno o lo malo, haciendo más sencilla la comprensión de estas producciones.

5. CONCLUSIÓN

A tenor de lo expuesto, estamos en disposición de reafirmarnos en que la aparente simplificación que muestran las películas de cuentos de hadas esconden un rico discurso semántico en el que se utiliza un muy interesante lenguaje plástico y sonoro que adquiere una significación universal en el espectador, siendo una seña más del carácter globalizador que han tenido y continúan teniendo los *mass media* en la sociedad contemporánea. Sociedad que ve en estas obras una forma de crear un discurso narrativo a través de la analogía y de lo simbólico, siendo lo fantástico espejo de lo real mediante el juego exegético de contrarios, de la dialéctica maniquea del bien y el mal, de la confrontación de símbolos opuestos y de la significación dualista de los elementos que configuran el cine de animación de la factoría Disney. Una praxis artística que se caracteriza por la gran influencia ejercida por el Romanticismo y la huella que este movimiento dejó a lo largo de todo el siglo XIX. Una práctica cinematográfica que ya desde sus orígenes, con Walt a la cabeza, creó un modelo propio de realizar y producir películas basadas en textos literarios interpretados, especialmente singulares en el caso de los cuentos de hadas, que tuvieron amplia difusión no solo en la compañía y en el entorno nacional estadounidense, sino en el ámbito internacional.

BIBLIOGRAFÍA

- ALLAN, R. (1999): *Walt Disney in Europe*, London, John Libbey & Company, 304 p.
- ARCO, I. (2006): *Simbología y estética fundamental en Blancanieves y los Siete Enanitos de Walt Disney*, Salamanca, Universidad de Salamanca-Dep. Hª del Arte-BB.AA., 262 p.
- ARCO, I. (2018): “Valoraciones sobre el aprendizaje, la praxis artística y su comprensión en el ámbito de los *mass media*”; en: Villaseñor, F. (Coord.), *La formación artística: creadores, historiadores y espectadores*, vol. 1, tomo 1, Santander, Editorial de la Universidad de Cantabria, 898-910 p.
- ARGULLOL, R. (1984): *El héroe y el único: el espíritu trágico del Romanticismo*, Madrid, Taurus, 332 p.
- ARGULLOL, R. (1991): *La atracción del abismo: un itinerario por el paisaje romántico*, Barcelona, Destino, 115 p.
- AUMONT, J. (1993): *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*, Barcelona, Paidós Comunicación, 306 p.
- BACA, J. A. (2005): “La expresión musical: significado y referencialidad”, *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica*, nº 14, 163-179 p.
- BACHELARD, G. (1998): *La poética del espacio*, Madrid, Fondo de Cultura Económica de España, 208 p.
- BALASCH, E. (2003): *Una historia mágica de los cuentos*, Madrid, Oberon, 324 p.
- BALASCH E. (2004): *El lenguaje secreto de los cuentos*, Madrid, Oberon, 420 p.
- BANÚIS, E. (1992): “Novalis (sobre poesía) y el Simbolismo (Reflexiones metodológicas leyendo a Albert Béguin)”; en: Oliver, G. y Puigdomenech, H. (Ed.), *Romanticismo y fin de siglo*, Barcelona, Promociones y Publicaciones Universitarias, 34-41 p.
- BAUDELAIRE, C. (1988): *Lo cómico y la caricatura*, Madrid, La Balsa de la Medusa, 137 p.
- BETTELHEIM, B. (1999): *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*, Barcelona, Crítica, 448 p.
- BLÁZQUEZ, E. (2002): *Paisajes en la literatura y el cine*, Ávila, Universidad Rey Juan Carlos- Instituto Superior de Danza “Alicia Alonso”, 113 p.
- BLÁZQUEZ, E. (2003): *Viajes al paraíso, la representación de la naturaleza en el renacimiento*, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 128 p.
- CAILLOIS, R. (1970): *Imágenes, imágenes...*, Buenos Aires, Sudamericana, 106 p.
- CANEMAKER, J. (1999): *Paper Dreams. The Art & Artists of Disney Storyboards*, New York, Hyperion, 288 p.
- CHEVALIER J. y GHEERBRANT, A. (1999): *Diccionario de los símbolos*, Barcelona, Editorial Herder, 1110 p.
- COMELLAS, M. y FRICKE, H. (1997): “El poeta, la naturaleza y el panteísmo. Ecos de Schelling y la naturphilosophie en las leyendas de Bécquer”; en: Romero, D. y Díaz, J. B. (Coord.), *La memoria romántica*, Sevilla, Universidad de Sevilla, 29-58 p.

- DURAND, G. (1969): *Les structures anthropologiques de l'imaginaire*, París, Bordas, 552 p.
- DURAND, G. (2000): *Lo imaginario*, Barcelona, Ediciones del Bronce, 165 p.
- ELIADE, M. (1987): *Imágenes y símbolos*, Madrid, Ed. Taurus, 196 p.
- FERRERAS, D. F. (1995): *Lo fantástico en la literatura y el cine: de Edgar A. Poe a Freddy Krueger*, Madrid, Ed. Vosa, 209 p.
- FONTE, J. y MATAIX, O. (2001): *Walt Disney. El hombre, el mito*, Madrid, T&B Editores, 384 p.
- FONTE, J. (2018): *El sonido de Disney. En busca de la canción perfecta*, Lleida, Editorial Milenio, 693 p.
- GADAMER, H. G. (1996): *Estética y Hermenéutica*, Madrid, Ed. Tecnos, 320 p.
- GHYKA, M. C. (1983): *Estética de las proporciones en la naturaleza y en las artes*, Barcelona, Poseidón, 304 p.
- GOMBRICH, E. H. (1987): *La imagen y el ojo*, Madrid, Alianza Forma, 302 p.
- GOROSTIZA, J. (2003): “La arquitectura grita”; en: VV.AA., *Cine fantástico y de terror alemán*, San Sebastián, Semana de Cine Fantástico y de Terror de San Sebastián, 85-102 p.
- GUÉNON, R. (1995): *Símbolos fundamentales de la ciencia sagrada*. Barcelona, Paidós, 344 p.
- GUINGAUD, M. (1982): *L'ésotérisme des contes de fées*, París, Robert Laffont, 224 p.
- HEGEL, G. (1983): *Estética 3, la forma del arte simbólico*, Buenos Aires, Siglo Veinte, 214 p.
- HEINZ, S. (1998): *Les Symboles des celtes*, París, Guy Trédaneil Éditeur, 299 p.
- JUNG, C. G. (1977): *El hombre y sus símbolos*, Barcelona, Biblioteca Universal Caralt, 334 p.
- KEIL, C. (2001): “Las discrepancias participatorias y el poder de la música”, en: Cruces, F. (coord.), *Las culturas musicales. Lecturas de etnomusicología*, Madrid, Editorial Trotta, 261-274 p.
- LANCEROS, P. (1997): *La herida trágica: el pensamiento simbólico tras Hölderlin, Nietzsche, Goya y Rilke*, Barcelona, Anthropos, 226 p.
- LLOPIS, R. (1974): *Historia natural de los cuentos de miedo*, Madrid, Ediciones Júcar, 422 p.
- MADERUELO, J. (2005): *El paisaje: génesis de un concepto*, Madrid, Abada, 344 p.
- MADERUELO, J. (1996): *Arte y naturaleza: actas, Huesca 1995*, Huesca, Diputación de Huesca, 128 p.
- MEMBA, J. (2004): *El cine de terror de la Universal*, Madrid, T&B Editores, 178 p.
- NIETO, M. (1996): “La lectura oculta del jardín paisajista”; en: Añón, C. (Dir.), *El lenguaje oculto del jardín: jardín y metáfora*, Madrid, Cursos de Verano del Escorial, Editorial Complutense, 121-142 p.
- OLALLA, A. (1989): *La magia de la razón*, Granada, Universidad de Granada, 334 p.
- PÁEZ, F. (1996): “El jardín, morada de los dioses”; en: Añón, C. (Dir.), *El lenguaje oculto del jardín: jardín y metáfora*, Madrid, Cursos de Verano del Escorial, Editorial Complutense, 143-160 p.

- PAZ, A. (2003): *La revolución romántica: poéticas, estéticas, ideologías*, Madrid, Editorial Tecnos, 440 p.
- PERNIOLA, M. (2001): *La estética del siglo veinte*, Madrid, A. Machado Libros, 256 p.
- PICINELLI, F. (1999): *El Mundo Simbólico*, Zamora (México), Colegio de Michoacán, 400 p.
- ROSOLATO, G. (1974): *Ensayos sobre lo simbólico*, Barcelona, Anagrama, 423 p.
- SÁNCHEZ, V. (1990): *Sombras de Weimar: contribución a la historia del cine alemán 1918-1933*, Madrid, Verdoux, 484 p.
- SÁNCHEZ, T. (2010): *Los cuentos de hadas según Disney: Modelos narrativos, tradición literaria, préstamos sonoros e influencias visuales en la producción de películas del canon WDFA (1937-1967)*, Salamanca, Tesis doctoral, Facultad de Comunicación, Universidad Pontificia de Salamanca, 544 p.
- SCHNEIDER, L. (1996): *Arte y psicoanálisis*, Madrid, Cátedra, 383 p.
- WASSERZIEHR, G. (1997): *Los cuentos de hadas para adultos. Una lectura simbólica de los cuentos de hadas recopilados por J.W. Grimm*, Madrid, Ediciones Endymion, 220 p.
- WELLS, P. (1998): *Understanding animation*, New York, Routledge, 264 p.
- YOUNG, J. O. (2002): “El valor cognoscitivo de la música”, *Quodlibet, Revista de especialización musical*, nº 23, 62-86 p.