

**VIII CONGRESO VIRTUAL SOBRE
HISTORIA DE LAS MUJERES.
(DEL 15 AL 31 DE OCTUBRE DEL 2016)**



**La feminidad de la Vieja Europa en el imaginario colectivo
norteamericano: El caso de Blancanieves y los siete enanitos (1937).**

Pablo Begué Hernández.

La feminidad de la Vieja Europa
en el imaginario colectivo norteamericano:
El caso de *Blancanieves y los siete enanitos* (1937)

Antes de comenzar cabe hacer una breve reflexión, y es que son tantos los prejuicios que continúan separando las esferas del arte académico y el arte popular que, en muchas ocasiones, olvidamos que este último no es sino la democratización de manifestaciones que, a priori, podrían estar condenadas a la desaparición. No es por ello extraño que algunos de los mayores creadores de referentes para la cultura popular contemporánea, a pesar de una posible falta de formación académica, mostraran un gran interés por el arte de las altas esferas del pasado.

Un claro ejemplo es el de Walter Elias Disney, a quien, debido a su genialidad, curiosidad y pasión por el arte, se ha confundido en ocasiones con la figura del intelectual y el erudito. No obstante, fue siempre un hombre de gran intuición artística y compromiso político y social, algo que podría no esperarse en el mayor director de largometrajes animados del siglo XX. De esta manera, cuando consideraba inútiles sus habilidades, conservaba la suficiente sangre fría e inteligencia para contratar a artistas cuyo conocimiento le permitía plasmar, a través de algunas de las mejores manos del momento, una serie de ideales propios.

Si bien es cierto que tanto él como su compañía han sido criticados por sus visiones clásicas de los cuentos de hadas, cabe reflexionar sobre ciertos temas. En este caso concreto se analizarán las dos lecturas iconográficas femeninas que realiza a través de *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), que más allá de la simple representación de dos mujeres, es el intento de Disney por representar valores, arte e historia y aunar así dos audiencias, lo que hace que el film se convierta en un producto que necesita de un estudio a fondo tanto en continente como en contenido.

1.1 *Blancanieves*

Tal y como reza la cartela inicial del cortometraje *Little Nemo* (1911), de Winsor McCay, las primeras animaciones no eran concebidas sino como cómics en movimiento. Sin embargo, en este cortometraje se muestra lo que ya sería la primera protagonista dentro del dibujo: la princesa de Slumberland. Este personaje parece haber despertado al

crearse de la mano del propio Nemo, y si bien sería el primero en la lista de personajes femeninos animados hasta el origen de *Blancanieves y los siete enanitos*, apenas unos pocos rozarían el éxito de la misma manera.

Podemos encontrar así hitos como Betty Boop, la cual se genera como un icono independiente a la figura masculina, aunque en su mayoría suelen formar parte de un dueto, algo que hacía extraño, por no decir imposible, su aparición en creaciones autónomas hasta producciones mucho más tardías. De esta manera surgen casos como el de Minnie y Mickey o Clarabelle y Horace en el caso de Disney, o el de Honey y Bosco o Petunia y Porky para la Warner.



Betty Boop (izda.), Minnie Mouse (centro) y Petunia Pig (izda.) se configuraron como los tres principales iconos femeninos en la animación de los años treinta.

Bien es cierto que, en este ámbito, Alice, de las *Alice Comedies*, cobraría gran importancia durante los años veinte, aunque no sería hasta mediados de la década de 1930 cuando los Disney Studios comenzaran a trabajar en personajes femeninos que se movieran de manera lo suficientemente realista para ser creídas y aceptadas por la audiencia de manera viable. Blancanieves se convierte así en un primer trabajo más cercano a la nueva concepción de la imagen de las protagonistas.

Se nos presenta, en contraposición a la reina, como una figura víctima de las circunstancias que actúa de manera defensiva y dependiente. Esta personalidad se relaja en su encuentro con los enanos, que actúan de manera paternal con la joven en algunas ocasiones y de manera infantil en otras. Blancanieves parece algo coqueta, lo que la lleva, al menos en el relato de los Grimm, a caer en las tentaciones de la madrastra a través de atributos tradicionalmente femeninos, como el peine o el lazo.

No obstante, destaca un cambio en la construcción del personaje, ya que si bien Jacob y Wilhelm Grimm describían a una niña de siete años, Disney compone una adolescente que dobla y supera la edad de la anterior. Se ha sugerido en ocasiones que

este cambio responde a diferentes criterios cronológicos sobre la concepción del despertar sexual,¹ aunque no existe ninguna evidencia al respecto.

La herencia gráfica de la heroína en la ilustración se retrotrae hasta, al menos, Thomas Rowlandson (1756 – 1827) y James Gillray (1757 – 1815), aunque su individualidad pierde vigor con la imaginería infantil de la época victoriana (1837 – 1901). Serían la obra de la Hermandad Prerrafaelita y el romanticismo de finales del siglo XIX, tanto inglés como alemán, unas raíces mucho más fuertes para la creación de la obra de Disney debido al carácter popular del relato y su manifestación gráfica. Así, la obra *King Cophetua and the Beggar Maid* (1884, Edward Burne-Jones), algunas damas medievales de John Everett Millais, los hermanos Robinson o Rackham, fueron vulgarizadas posteriormente con un carácter “querúbico” en la obra de Mabel Lucie Attwell. En Alemania encontramos las obras de Ludwig Richter y Moritz Retsch, mientras que los más populares fueron los cuentos de hadas de Hermann Vogel, que pasaron a formar parte del estudio a través de su influencia en artistas como Newell Convers Wyeth o Jessie Willcox Smith.



1 SÁNCHEZ, T., *Los cuentos de hadas según Walt Disney: Modelos narrativos, tradición literaria, préstamos sonoros e influencias visuales en la producción del canon WDFa (1937 – 1966)*, Salamanca, Facultad de Comunicación de la Universidad Pontificia de Salamanca, 2010, p. 385.

El planteamiento de la Blancanieves de Disney, a día de hoy tan definido y con la identidad propia de uno de los iconos culturales del siglo XX, destaca en parte por la flexibilidad que adquirió en los inicios de su concepción. Esto nos permite encontrar numerosos diseños donde abundaban variantes morenas, rubias o pelirrojas. Actualmente se insiste en desvincular la estética final de la de los productos de Max Fleischer, con el cual sería constantemente comparado. Sin embargo, podría verse en los primeros bocetos del personaje un alto porcentaje de componentes caricaturescos que no hace sino recordar a Betty Boop, principal icono de la competencia.

Por ello no debe obviarse la participación de Grim Natwick (1890 – 1990), diseñador del personaje mencionado de los Fleischer Studios, que fue contratado por mediación de Ub Iwerks para la realización de este largometraje. Este autor trabajaría mano a mano con Norman Ferguson para llevar a cabo la imagen final de la joven Blancanieves gracias a su experiencia animando este tipo de figuras.² Natwick inició su carrera artística en Europa y comentó que, cuando llegó al estudio, nueve de cada diez animadores no paraban de dibujar a la princesa. Este hecho, aunque le resultó extraño, pareció agradaarle, ya que contaba con los mejores ilustradores de las escuelas de arte como ayudantes, compensando así su carencia en animación con una fuerte base creativa.³



Grim Natwick realizó algunos de los bocetos preliminares para Blancanieves, dejando ver en ellos su formación previa junto a Max Fleischer en la creación de Betty Boop.

Tanto Grim Natwick como Hamilton Luske tenían diferentes enfoques sobre la

2 KAUFMAN, J. B., *Blancanieves y los siete enanitos: 75º aniversario del clásico de Walt Disney*, Barcelona, Lunberg Editores, 2012, p. 91.

3 ALLAN, R., *Walt Disney and Europe*, Bloomington, Indiana University Press. Bloomington, 1999, p. 59.

protagonista del film. Mientras el primero prefería retratarla como una joven madura, Luske tendía a representarla como una niña inocente, algo que se acercaba a la interpretación personal que Walt Disney tenía sobre ella.⁴ No obstante, de una u otra manera, ambas miradas sobrevivieron en el largometraje, lo que nos permite ver dos Blancanieves diferentes entre sí pero coherentes con la situación del personaje. Esto convierte a la joven en un individuo a la par protector y protegido.

Disney se interesó también por las habilidades pasteleras de la joven, por lo que decide dotarla de un carácter maternal, y sugirió que se mostrara en cierta medida el proceso de realización de tartas durante su estancia con los enanos, algo que queda plasmado en algunas escenas en el interior de la vivienda.⁵ Todo ello podría ser parte de la clave del éxito para crear una figura idealizada en contraste con su entorno, y aunque apenas podemos ver una escena de la joven junto a la reina, la escasez de semejanzas entre ambas se encuentra implícita a lo largo de toda la obra.



Cabe ver así algunas referencias a la obra de J. M. Barrie *Peter Pan, or the Boy Who Wouldn't Grow Up*, que había tenido un gran éxito tras su estreno en Estados Unidos el 6 de noviembre de 1905 con Maud Adams en el papel principal.⁶ Ésta llevaría un vestido de hojas de aspecto andrajoso algo similar al que apenas dos años después llevaría para

4 KAUFMAN, J. B., *Op. Cit.*, p. 92.

5 *Ibidem*, p. 196.

6 ALLAN, R., *Op. Cit.*, p. 38.

su debut con la misma obra en el St. Louis la actriz Marguerite Clark.⁷ Uno muy semejante sería el que luciría Blancanieves al inicio del largometraje, lo que nos permite encontrar incluso un paralelismo narrativo entre la actitud maternal de Wendy en relación con los niños perdidos y Blancanieves respecto a los enanos.

Otro enlace con el teatro se daría en el trato general respecto a la asexualidad de la heroína de la pantomima británica. Así, Disney hizo circular un comunicado mediante el cual explicaba a sus trabajadores que Blancanieves debía recordar a la joven Janet Gaynor de los años veinte.⁸ Esta joven actriz mostraba un rostro ligeramente aniñado libre de connotaciones sexuales, algo que mantuvo en la década de los treinta, y fomentó el carácter de la protagonista que, aunque se muestra infantil corriendo y jugando con los enanos, tiene también pretensiones amorosas con el príncipe.

Sin embargo, es la asociación de Blancanieves con los enanos, los animales y la naturaleza la que añade convicción a sus escenas ya que, al igual que ellos, muestra una ambivalencia que complementa las dos facetas: Si éstos son en ocasiones adultos en miniatura, ella responde como un personaje a proteger, mientras que, si actúan de manera infantil, es ella la figura maternal a su cargo.

Al igual que sucede con la reina en el largometraje de Disney, tal y como se verá en el siguiente apartado, también Blancanieves se rodea de alguien en toda ocasión. Sus principales aliados serán los animales del bosque.

Esta tradición proviene de la obra de Richter, que retrata algo similar en su *Genoveva in der Waldeinsamkeit* (1841), donde vemos una joven heroína en plena comunión con la naturaleza y cuyo futuro bien podría ser el del frontispicio de Hermann Vogel de *Der Kranke Einsiedler* (1894). En éste vemos a una joven junto a la cama de un enano enfermo, lo que nos



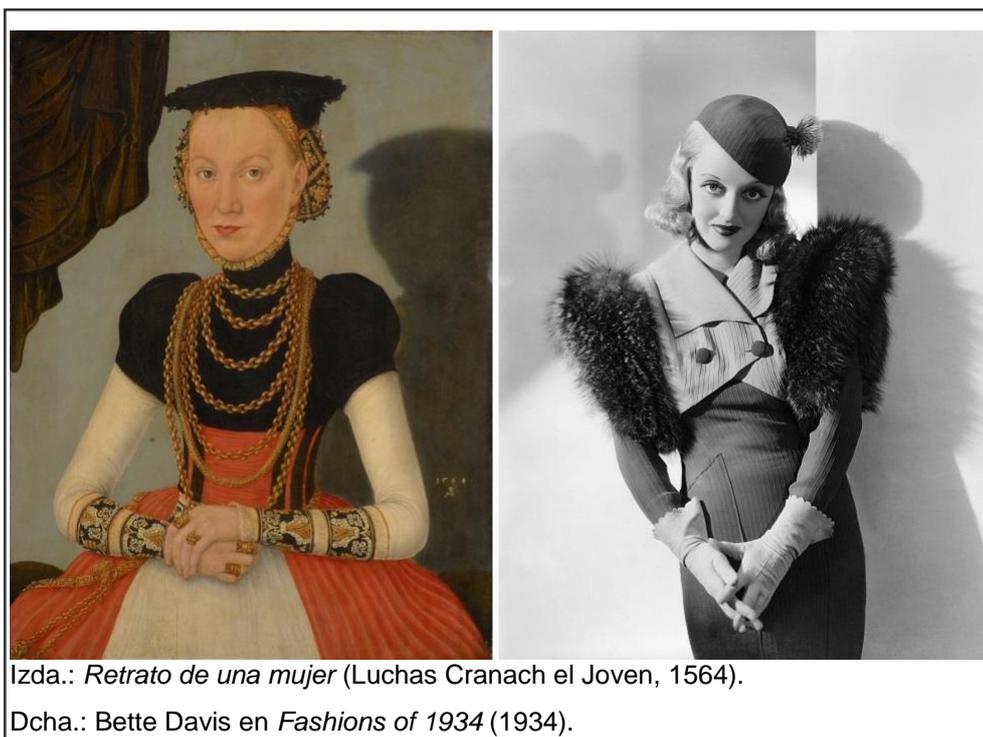
Detalle de *Genoveva in der Waldeinsamkeit* (Ludwig Richter, 1841) donde podemos ver a la heroína oculta en un paisaje montañoso y boscoso.

7 NUNN, W. C., *Marguerite Clark: America's Darling of Broadway and the Silent Screen*, Fort Worth, Texas Christian University Press, 1981, p. 22.

8 ALLAN, R., *Op. Cit.*, p. 38.

muestra una posible inversión del final del relato.

Por su parte, la voz de Adriana Caselotti apoyó, con una aparente simplicidad e ingenuidad, la presentación física de la joven, compuesta por un vestido amarillo, unas mangas abullonadas y acuchilladas y un lazo rojo en el pelo para enmarcar su rostro infantil. Este conjunto de vestimenta y peinado bien podría ser considerado como una reinterpretación *art decó* de la moda alemana de mediados del siglo XVI.



Se comprueba así que descende de una larga línea de protagonistas idealizadas en una sociedad reprimida y dominada por la culpa. Si bien su inspiración física y gestual para la rotoscopia sería la bailarina Marjorie Belcher, parte de referencias culturales mucho más amplias como Mary Pickford y Janet Gaynor. Todo ello siempre bajo la relectura de la inocencia, los gestos y la voz de la heroína infantil norteamericana, personificada para entonces en actrices como Shirley Temple, Judy Garland o Deanna Durbin.

Así Blancanieves consigue envolver a la audiencia, que experimentará la pérdida mortal de la joven como una de las escenas más representativas, identificando su dolor de manera individual con cada uno de los enanos según la propia personalidad. El desconocimiento técnico de los estudios frente a escenas dramáticas hizo que los primeros planteamientos para el luto tras la muerte de la joven se comprendieran casi como velatorios completos, con momentos de oración y sollozos. Éstos, debido a la

comicidad que llegaban a ofrecer, poco a poco fueron suprimidos para mostrar finalmente una breve escena de luto contenido ante tanto dolor.⁹

Tradicionalmente, los hermanos Grimm disponen a Blancanieves directamente en un sepulcro de cristal sobre la montaña, motivo que se convertirá en uno de los arquetipos del relato, y Winthrop Ames haría lo propio en pleno bosque en 1912, aunque omitiendo la angustiada escena de luto sobre el escenario. Por su parte, Disney escoge ubicarlo sobre un montículo que recuerda a la estructura de los sepulcros góticos. Así, acompañado de la iconografía general de la escena, permite comparar la inocencia de la joven con la pureza virginal de María a través del cromatismo de las vestimentas y la disposición de los asistentes.

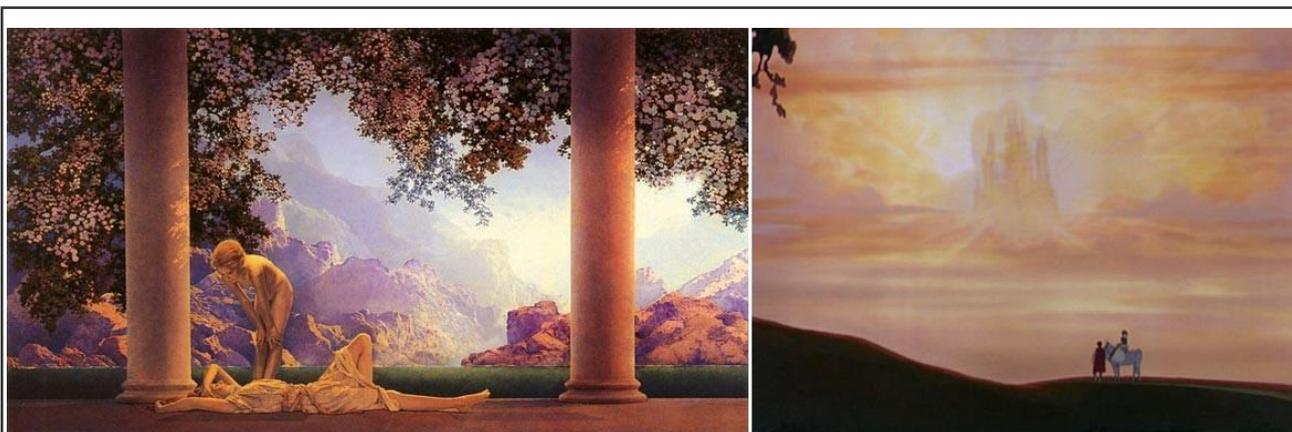


Es en este punto cuando Disney introduce un elemento que se asocia automáticamente a la construcción de cuentos de hadas bajo su cargo: el primer beso de amor verdadero. Si bien éste se interpreta narrativamente como la expresión de un enlace

9 KAUFMAN, J. B., *Op. Cit.*, p. 225.

sentimental y la liberación de una maldición, también se trata de una tradición arraigada en la que besar el cuerpo de los recién fallecidos servía para mostrar respeto por ellos.¹⁰

Sin embargo, Blancanieves ofrece al público una segunda pérdida, esta vez alegre, al ver cómo completa su vida amorosa y se aleja en un paisaje idílico propio de las obras de Maxfield Parrish (1870 – 1966), y aunque se puede especular sobre si la joven correrá o no el mismo destino celoso que su madrastra, deja atrás al espectador con la esperanza de que madure. Disney consigue crear con ella un producto final que, aunque todavía alejado de un canon realista, guarda un mayor sentido de la proporción en lo físico y lo emocional, acercando a la joven a un público adulto que todavía sueña con cuentos de hadas.



Izda.: *Daybreak* (Maxfield Parrish, 1922).

Dcha.: Escena final de *Blancanieves y los siete enanitos* (1937).

1.2 La Reina / Bruja

Como ya se ha podido ver, los procesos iniciales de creación del largometraje definirían de manera detallada los personajes, algo que en el mundo de la animación, debido al escaso desarrollo narrativo, no había cobrado tanta relevancia. Uno de los primeros protagonistas en ser definidos fue la figura de la reina: adulta, activa, pasional y con metas específicas. Ésta fue concebida por Albert Hurter y Joe Grant, artistas conceptuales del estudio, como una mezcla entre lady Macbeth y el lobo feroz del relato de los tres cerditos,¹¹ aunque físicamente terminó por resultar una suerte de Uta von

10 DAVIS, A. M., *Good Girls and Wicked Witches: Women in Disney's Feature Animation*, New Barnet, John Libbey Publishing, 2015, p. 151.

11 HANSON, J., *The Evolution of Snow White: A Close Textual Analysis of Three Versions of the Snow*

Naumburg,¹² según se la representa en la talla escultórica que aparece en la catedral gótica alemana de Naumburgo.

La utilización de esta imagen nobiliaria podría haber llegado al estudio debido a su popularización a partir de los años veinte en la Alemania nacional-socialista, donde se utilizaría como símbolo de fuerza y ejemplo modélico del arte alemán.¹³ Esta idea perduró hasta la caída del régimen e hizo que se utilizara con fines propagandísticos a través de panfletos, postales o sellos, los cuales fueron



La reina (izda.) muestra una clara inspiración compositiva en la figura de Uta (dcha.).

ampliamente difundidos. De la misma manera, fue objeto de análisis artístico en obras como *Uta von Naumburg: Erzählung* (Hanna Kiel, 1936) y sirvió de inspiración a poetas como Felix Dhünen para su obra *Uta von Naumburg: Schauspiel in 3 Akten* (1934).



La bruja del largometraje (dcha.) se muestra en un paisaje desolado y oscuro, al igual que sucede con Caronte (izda.).

White Fairy Tale, Pennsylvania, The Pennsylvania State University, 2008, p. 117.

12 También conocida como Uta von Ballenstedt.

13 http://stamporama.com/articles/display_article.php?id=RASbl.RKcYxFU [Consulta realizada a 27/04/2015]

Para su concepción encontramos también referencias a la cultura visual más decimonónica. La reina, transformada ya en bruja, rema en su canoa, resultando un eco del Caronte, como portador de vida y muerte, de Doré para la edición inglesa de 1861 de *La divina comedia* (1472, Dante Alighieri). Muestra así unas fuerzas del mal que se encuentran despiertas y en movimiento ante la idea del bien, que permanece dormida y estática. Sólo dos buitres siguen a la bruja a través de un paisaje boscoso desolado cuyos árboles, ya muertos y secos, reflejan la esterilidad de la figura de la noble, tal y como se indicó en unas reuniones que tendrían lugar entre el 15 de diciembre de 1936 y el 5 de marzo de 1937.¹⁴

Este personaje tan dantesco, en la acepción más amplia de la palabra, cuenta también con una gran tradición literaria, artística y teatral que permite ver las interpretaciones realizadas sobre el escenario ya desde el siglo XIX. De la misma manera parte de la idea de la transformación de ciertos personajes en bellas hadas madrinas, tan populares en la misma época. Así realiza una inversión visual de este proceso y alude a brujas de la literatura infantil, como la dibujada en 1894 por Herman Vogel para *Hänsel und Gretel*. Con ello llevan a cabo referencias a *Macbeth*, obra en que las brujas realizan sus pociones bajo cánticos inductores en unas mazmorras que, en este caso, se convierten en una suerte de laboratorio. En él encontramos libros de magia negra con temáticas como alquimia, astrología, artes oscuras y brujería hasta llegar al volumen de pociones, el cual, al ser abierto, nos muestra una página con escritura gótica que actúa a modo de parodia visual al volumen de apertura inicial del largometraje.



14 ALLAN, R., *Op. Cit.*, p. 47.

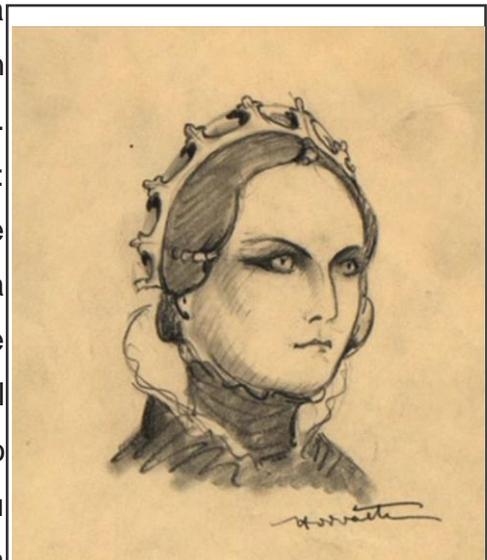
Sin embargo, aunque la descripción anterior es algo general para el personaje en sus dos vertientes, cabe centrarse en su figura de reina. En este sentido hay que sumar las ideas que Disney propuso con intención de conseguir un aspecto físico similar a los de los rostros y máscaras que producía el pintor polaco Wladyslaw Theodor Benda (1873 – 1948), con un majestuoso cuello que realizara su belleza.¹⁵ Por ello podría asociarse al conjunto que Helen Gahagan lucía en *She* (Lashing C. Holden, Irving Pinchel, 1935), el cual muestra una apariencia visual notable que, si bien podría ser un buen punto de partida teniendo en cuenta la tradición de consumo cinematográfico fomentada en los estudios, no permite relacionarse de manera directa al carecer de una datación exacta para los bocetos, que serían fechados en casi su totalidad entre 1934 y 1937. Sin embargo, la gran similitud que alcanzan, especialmente en la versión coloreada de 2006,¹⁶ hace pensar que pudieran tener como origen común la escultura previamente mencionada.



15 *Ibidem*, p. 54.

16 En este caso se plantea una incógnita, ya que la versión de 1935 fue ideada en color por Merian C. Cooper, aunque finalmente se estrenara en blanco y negro. Así, en 2006, la compañía Legend Film y Ray Harryhausen quisieron homenajear al productor con la versión coloreada de la misma, sin existir ninguna evidencia que asegure que los Disney Studios bebieran de la intención de Cooper o que la iniciativa de 2006 se inspirara en la obra de 1937.

Esta plasmación física final de la reina no es la única sugerida por los numerosos diseños, que oscilan entre lo cómico, lo clásico, lo hermoso y lo siniestro. Destacan así por encima de todas dos ideas principales: una primera visión austera y de un rigor aparentemente histórico de mano de Ferdinand Horvath y una segunda más fría y regia de mano de Joe Grant bajo dirección de Albert Hurter que, finalmente, sería la que alcanzara el celuloide. Algunos de los animadores del estudio sugirieron que, para realzar su magnificencia y su crueldad, ésta fuera acompañada de una pantera negra como mascota a modo de reflejo de su naturaleza



Diseño conceptual de Ferdinand Horvath para la reina (ca. 1935).

siniestra, sin embargo se desechó la idea para que fuera acompañada por un trono decorado con un pavo real, manifestación de su narcisismo.¹⁷

Sin embargo, éste no sería el único aspecto por el que se optaría para el personaje, que podría haber sido mucho más caricaturesco, con un físico de baja estatura y un aire más cómico. Algunos bocetos de Joe Grant de 1934, apenas comenzado el proyecto, presentan la variedad de diseños estimados para la reina, desde la más oscura hasta la más humorística.

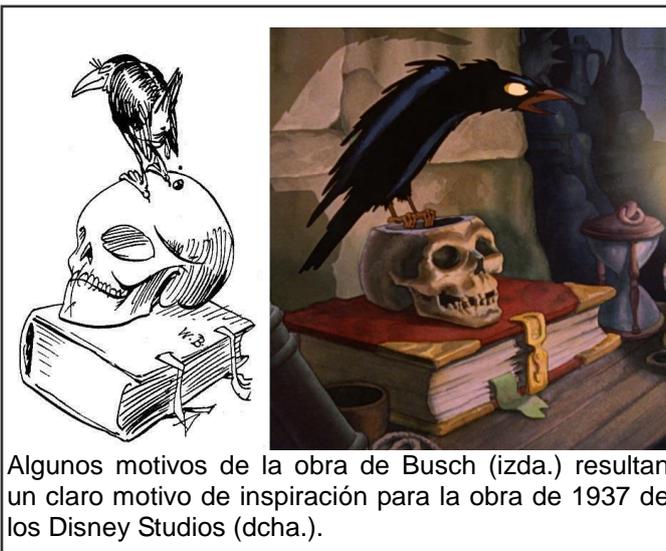


Algunos diseños como el de Joe Grant para la reina en 1934 (izda.) serían reutilizados posteriormente en obras como *Alicia en el País de las Maravillas* (1951).

17 KAUFMAN, J. B., *Op. Cit.*, p. 58.

Esta idea, que se aleja del producto final, podría venir motivada por un intento de diferenciación con el bien conocido cortometraje de los Fleischer Studios en 1933. Sin embargo, aunque este aspecto físico terminó por desecharse, son reseñables las anotaciones hechas sobre su personalidad, que la determinaban como alguien siniestro, maduro y con curvas, capaz de afear su físico y volverse intrigante cuando se adentra en el mundo de la magia.¹⁸

Por ello, los artistas se deleitaron en las secuencias que incluían a este personaje. Grant, principal responsable de esta figura, trabajó muy de cerca en el proceso de transformación y en la construcción del entorno utilizando numerosas fuentes de la ilustración y la literatura de entre las que destacan las obras gráficas de Busch, de quien tomaría elementos reiterados como el cráneo o el cuervo, y Piranesi, de quien ya habría



Algunos motivos de la obra de Busch (izda.) resultan un claro motivo de inspiración para la obra de 1937 de los Disney Studios (dcha.).

adaptado algunas arquitecturas fantásticas. En este mismo espacio, algunos guionistas sugirieron, en los primeros estadios de la creación, que la hechicera dispusiera a los esqueletos en situaciones cómicas, o bien que los hiciera bailar como marionetas.¹⁹ Si bien la idea respondería en cierta medida a la voluntad de dominio de la reina, quedaría descartada, presumiblemente, por no responder a la imagen final regia y distante que se quería dar del personaje. Sin embargo sí vemos su crueldad en un esqueleto que estira la mano hacia una jarra fuera de su alcance, la cual se muestra finalmente vacía.

Posteriormente se nos permite ver la fascinación y el miedo que producía la ciencia en la sociedad contemporánea. Este *leitmotiv* queda representado en numerosas películas producidas en Hollywood en este primer tercio del siglo XX y cuya trama principal se centra en un laboratorio, generalmente dentro del terror popularizado por películas como *Dracula* (Tod Browning, Karl Freund, 1931), *Frankenstein* (James Whale, 1931) o *Muñecos infernales* (Tod Browning, 1936).

¹⁸ *Ibidem*, p. 54.

¹⁹ *Ibidem*, p. 142.



En el último ejemplo encontramos cómo el personaje de Lionel Barrymore, disfrazado de anciana y con la ayuda de unos hombres aquejados de una suerte de enanismo, busca llevar a cabo su plan de venganza, surgiendo un muy ligero símil con los personajes y la trama del relato de Disney. De la misma manera, elementos tan simples como el movimiento de una capa son tomados de grandes éxitos cinematográficos del momento como la mencionada *Drácula*.

Así vemos cómo, aunque es capaz de mostrarse como alguien de un tiempo pasado, este personaje se convierte en una *femme fatale* de los años treinta, en contraposición al ideal estético al que responde Blancanieves, como elemento contemporáneo a través de breves escenas donde se nos muestra exagerada y casi ridículamente melodramática. Este carácter cruel, encolerizado y exagerado se ve apoyado por la constante compañía de otros personajes como el espejo, el cuervo, un esqueleto, el cazador...

Esta figura de la *femme fatale* en una posición de poder o en ambientes exóticos era familiar para Disney y sus artistas a través del cine mudo, y aquí yace la clave para la imagen de astucia retorcida con la cual trabajaron los artistas a la hora de crear el personaje. A modo de continuación de la tradición de las brujas europeas de Circe en adelante, incluyendo a Morgana le Fay, ella puede, no sólo controlar al hombre, sino también los elementos y la naturaleza a su antojo.

Para completar la construcción del personaje el papel de la voz de la bruja fue ofrecido a Lucille La Verne (1869 – 1945), que terminó por tomar también el de la reina a pesar de las críticas y reticencias de parte del personal, que la consideraban demasiado profunda para llevar a cabo la labor. Finalmente parecieron cambiar de opinión cuando

vieron su profesionalidad, llegando a contarse cómo la propia actriz se sacaba la dentadura para interpretar el papel de la anciana.²⁰

Europa y sus tradiciones, su aprendizaje y la veneración que Disney sentía por ellas es la máscara que utilizaría, apoyada por la interpretación de la actriz Joan Crawford, para enfocar de manera física un personaje tan moderno en un mundo extremadamente clásico. Este intento de dualidad vendría ya propuesta desde la elección de la intérprete, que en 1932 se establece como la mujer más imitada gracias a un maquillaje bien marcado en el labio superior y una vestimenta entallada con hombros que ayuda a ocultar unas caderas prominentes. Esta moda causaría furor hasta finales de los años cuarenta²¹ y respondería, en parte, a la imposición de una figura femenina, educada y hermosa en contraste ante una sociedad dominada por lo masculino.

Conclusiones

Estas visiones de la feminidad de la Vieja Europa y las lecturas iconográficas que se realizan de mano de los autores de los Disney Studios demuestran la ambigüedad que suponía el viejo continente para la sociedad estadounidense de los años treinta, al cual admiraban por su sofisticación y encanto, aunque criticaba por su decadencia y peligro. Con todo ello es fácil establecer la relación de poder entre la figura de la reina Grimhilde y la situación política de la Alemania del momento, motivo de exilio de muchos de los artistas que la llevaron a cabo. Esta identificación iconográfica la convierte, posiblemente, en el personaje mejor construido del largometraje, demostrando respeto y admiración por su figura, aunque también temor, siendo una imagen reconocible por un público general de escasa formación que vería en ella valores y motivos más allá de la simple representación gráfica.

De la misma manera, dibujan una faceta amable y tierna del continente europeo a través de la protagonista bajo un matiz visual de la cultura norteamericana del momento, haciéndola asequible a este público, ayudando también así a la integración de los inmigrantes que habían llegado desde centroeuropa en esos mismos años.

Con todo ello, Disney y su equipo se muestran capaces de crear un proyecto

²⁰ ALLAN, R., *Op. Cit.*, p. 56.

²¹ CHAHINE, N, LANNELONGUE, M. P., MOHRT, F., *La belleza del siglo: Los cánones femeninos en el siglo XX*, Barcelona, Gustavo Gili, 2006, pp. 123 – 124.

visualmente atractivo para un público infantil y profundamente iconográfico para el espectador adulto, que identifica y se identifica con las dos facetas de un territorio vecino en constante cambio.