



Walt Disney

El triunfo de la imaginación estadounidense

por Neal Gabler

RESUMEN EJECUTIVO

No cabe duda de que Walt Disney es una de las figuras más influyentes de la cultura estadounidense. Sus personajes y parques temáticos viven en el recuerdo de generaciones enteras, y los avances tecnológicos que impulsó han dejado huella en la industria del entretenimiento.

A pesar de todo esto, el creador de Mickey Mouse tenía un lado oscuro a veces difícil de conjugar con la imagen que normalmente inspiraba: políticamente reaccionario y cruel con sus empleados, Disney llevó una vida más turbulenta de lo que se piensa.

En este texto, el autor presenta una biografía de Walt Disney que va desde sus años de juventud hasta su muerte en 1966.

El rey de la cultura pop

Cuatro décadas después de su muerte en 1966, Walt Disney continúa siendo una de las figuras más importantes (y controversiales) de la cultura popular estadounidense. Disney y su legado son una maraña de contradicciones.

Aunque se preocupó poco por hacer dinero y gastó imprudentemente en el perfeccionamiento de sus primeras películas, su nombre está ligado inextricablemente a la comercialización en grande y a ingentes ganancias. Fue un artista visionario que impulsó el desarrollo tecnológico y, sin embargo, es recordado por haber sido una persona nostálgica y chapada a la antigua, cuyas películas mostraban pequeños pueblos y finales felices.

Aunque había dejado de dibujar personajes en la época en que el estudio creó a Mickey Mouse, Disney es considerado la fuerza creativa detrás de los personajes ubicuos de su compañía. Se dedicó a las tiras cómicas, consideradas marginales o novedosas; pero las transformó hasta el punto que *Blanca Nieves*, su primera película, recibió buena crítica y fue un éxito de taquilla.

Disney añoraba los mundos utópicos tanto en su trabajo como en sus parques temáticos y, a la vez, hizo desdichados a sus empleados con su perfeccionismo y revanchismo. A veces desdeñó la política y, sin embargo, sus detractores lo pintan como un reaccionario que intentó inculcarles ideas conservadoras a las masas. Sin embargo, nadie puede negar que la imaginación de Disney, y las representaciones que hicieron sus animadores de sus imágenes, no hayan calado fuertemente en

la conciencia de todo el mundo.

Marceline, Missouri

Walt Disney nació en Chicago, Illinois, en 1901. Era hijo de Elías y Flora Disney. Elías tenía problemas financieros y le imponía constantes cambios a su familia. En 1906, Elías compró 40 acres en Marceline, Missouri, y se llevó a su familia a una granja repleta de huertos, zorros, conejos y ardillas. Walt siempre recordó a Marceline como un paraíso, un lugar donde los valores pueblerinos confeccionaron una niñez perfecta.

Tras cinco años, Elías se dio cuenta de que no tenía talento para sembrar. Así que vendió la granja por US\$ 5.175 y, en 1911, la familia se mudó a Kansas City. Elías compró una ruta de periódicos y junto a Walt y Roy, el hermano mayor de Walt, le llevaban el matutino *Times* y el vespertino *Star* a cerca de 650 suscriptores. El trabajo dejó al pequeño Walt sin mucho tiempo para jugar. Elías era frugal y temperamental, y solía golpear a Walt por diversas razones. Las golpizas terminaron una vez que Walt, ya de 14 años de edad, le tomó el brazo a Elías y este se dio cuenta de que ya no era el más fuerte. Elías no golpeó más nunca a Walt.

Elías continuó siendo una fuerza negativa en la vida de Walt, así que el joven, que era un talentoso artista nato, decidió refugiarse en el dibujo. El trabajo de Walt era tan impresionante que el dueño de una tienda vecina decidió colgar los dibujos en la misma. Y su padre hasta le permitió inscribirse en un curso sabatino en el Instituto de Arte de Kansas City. A medida que crecía, Walt añoraba escapar de su deprimente vida, así que se alistó en la Cruz Roja durante la Primera Guerra Mundial. Trabajó como conductor en Francia.

Kansas City: un artista genial sin dinero

Walt Disney regresó a Kansas City en 1919, impulsado por el sueño de convertirse en un artista profesional. Walt era extrovertido y encantador por naturaleza. Era optimista, tenía mucha confianza en sí mismo y profesaba una ética basada en el trabajo.

Durante su adolescencia en Kansas City, conoció a Ub Iwerks, otro joven artista. Compartía el amor de Walt por el dibujo, pero su personalidad era completamente opuesta. Tiempo después, el taciturno Iwerks sería quien dibujaría a Mickey Mouse como empleado de Disney en California.

Walt montó un nuevo negocio en Kansas City, después de la

Primera Guerra Mundial, llamado Laugh-O-Gram, que se dedicaba a crear cortometrajes para ser exhibidos en los mayores cines de Kansas City. Aunque a la gente le gustaban los Laugh-O-Gram, el mercado de los mismos era limitado. Walt lidió durante un tiempo con ciertos problemas financieros hasta que Laugh-O-Gram quebró. En 1923, Walt se fue de Kansas City a Los Angeles.

Altas y bajas en California

Ya en California, Walt entró rápidamente en el negocio de las animaciones. En 1925, se casó con Lillian Bounds. Tuvieron una hija, Diane, y adoptaron a otra hija, Sharon. Walt y su hermano Roy reunieron suficiente dinero para que el primero regresara a su trabajo de artista. Fue entonces cuando Walt creó *Alicia en el país de las maravillas*, cuya producción, aunque rudimentaria, le valió un buen contrato de distribución. Los cortos recibieron buenas críticas, y Walt produjo 56 más en los siguientes años.

Cuando su equipo aumentó a 22 personas, el joven animador se obsesionó con mejorar la calidad de sus películas, volviéndose áspero y exigente con sus empleados. Se preocupó por desarrollar la personalidad de sus personajes a través del lenguaje corporal de los mismos. A pesar de sus primeros triunfos, Walt tenía aún problemas financieros. Sus empleados, cansados del abuso de Walt, lo dejaron, y su distribuidor lo traicionó.

A pesar de todo esto, Disney continuó adelante. En 1928, comenzó a trabajar en un nuevo personaje, Mickey Mouse. Ub Iwerks hizo toda la animación, si bien Walt fue la fuerza creadora y luego la voz de Mickey. El primer cortometraje de Mickey Mouse, *Plane Crazy*, costó US\$ 1.772. Aunque crudamente dibujado según los estándares de hoy en día, Mickey Mouse cautivó al público.

El próximo objetivo de Disney fue coordinar los movimientos del personaje con la banda sonora. Hasta entonces, la acción y la música no tenían mayor relación. Walt se decidió a cambiar esto. Así que para el corto de Mickey *Steamboat Willie* contrató a la orquesta de Nueva York para que tocara música en sincronía con los movimientos del personaje. Pero no logró la perfección. La desincronización arruinó las grabaciones y Walt le pidió a Roy que pidiera dinero prestado para pagarles a los músicos. Tras días de fracaso, Walt tuvo una idea. Dibujó una bola en la película y en la banda sonora, de modo que la orquesta tocara mientras que el director veía la película; el movimiento de la bola hacía arriba y hacia abajo le indicaba al director cuándo acelerar o desacelerar el *tempo* de los músicos.

Cuando *Steamboat Willie* debutó en 1928, el público y los críticos la adoraron. A la vez, otros estudios de animación se dieron cuenta de que esta idea de Disney era revolucionaria. El éxito de Mickey relegó a un segundo lugar Félix el Gato, anteriormente el personaje animado más popular de la nación.

Pero si bien Mickey era un éxito artístico, inicialmente no

generó mayores ganancias. Los cortos le permitían a Walt pagar poco más que los costos, en parte porque no escatimaba en gastos. Exigía perfección y no tomaba en cuenta el presupuesto.

Pero Mickey se convirtió en un fenómeno tal que Walt finalmente tuvo éxito financiero.

Un ambicioso gerente de un cine creó el Club de Mickey Mouse para los chicos que asistieran al cine y, en poco tiempo, los niños de todo el país querían pertenecer al mismo. Los periódicos de todo el país comenzaron a imprimir las tiras cómicas de Mickey Mouse y los productos de Mickey Mouse comenzaron a volar de los anaqueles.

Y todo esto a pesar del ambiguo mensaje que enviaba Mickey Mouse. El Mickey Mouse inicial no era exactamente amable. Era cruel y descarado, aunque con el tiempo se volvió un personaje tímido y reservado. El beligerante Pato Donald se convirtió en su contrafigura.

Innovación tras innovación

Mickey convirtió a Walt en el rey de la animación, pero Disney siempre trató de mejorar aún más. Envío a sus animadores al Instituto de Arte Chouinard en Los Angeles, y luego contrató a un instructor para que fuera a dar clases en los estudios. Walt quería que sus artistas le imprimieran más emociones y personalidad a los personajes (hasta llegaría en cierto momento al realismo, cuando llevó un venado al estudio como modelo para Bambi).

Al mismo tiempo, Walt le pidió a sus empleados que crearan cortos con algo más que chistes; quería narrativa. *Los tres cerditos*, estrenada en 1933, fue un ejemplo de la visión de Disney. La película fue un éxito comercial y entre la crítica. El tema de la misma, *¿Quién le teme al lobo feroz?* se volvió un éxito musical.

Walt fue un pionero de la animación en colores, pero soñaba con mucho más. Quería que la industria cinematográfica y el público tomaran en serio la animación. Así que decidió convertir un cuento de hadas llamado *Blanca Nieves* en un largometraje animado. Aunque Walt no dibujó, escribió o dirigió nada, fue la fuerza inspiradora tras el proyecto.

Las grandes expectativas de Walt importunaban a sus empleados, pero este les pagaba generosamente, incluso durante la Gran Depresión. Debido a la producción de *Blanca Nieves*, Walt tuvo que pedirle mucho dinero prestado al Bank of América. Sin embargo, todo salió bien. Gastó más de un millón de dólares en *Blanca Nieves*, entonces una gran suma, pero el éxito de la película, cuando fue estrenada en 1937, convirtió a Disney en una celebridad. Premió a sus empleados con un total de US\$ 750.000 en bonos.

Ahora que Walt había descubierto un nuevo filón en el mundo de las películas, también se dedicó a crear una utopía para sus empleados. Con a las ganancias provenientes de *Blanca*

Nieves, Disney construyó un nuevo estudio parecido al campus de una universidad con el fin de propiciar un clima de tranquila cooperación. Sin embargo, el personal llegó a 1.200 personas y Walt perdió control del mismo. Su autocrática forma de ser irritaba a los empleados. A pesar de hablar de colaboración, lo cierto es que su palabra era la única palabra válida.

Incluso en sus años dorados, cuando los Estudios Disney crearon *Fantasia*, *Dumbo* y *Pinocchio*, sus trabajadores no se sentían cómodos. Finalmente, los animadores crearon un sindicato y fueron a huelga. Walt respondió culpando a los comunistas y tratando de eliminar el sindicato. Sin embargo, sólo logró acabar con el espíritu del estudio, que nunca recuperó su atmósfera original.

El Disney de posguerra

La Segunda Guerra Mundial fue una época de poca actividad. El Bank of America exigía supervisar férreamente las decisiones de Walt, y el estudio fue obligado a invertir 90% de su tiempo en crear propaganda para el gobierno. Después de la Guerra adoptó el estilo reaccionario que los críticos han denunciado. Sin embargo, años después cuando los críticos atacaron a Hollywood por hacer películas violentas, la industria cinematográfica se apoyó en la obra de Disney para contrarrestar a la crítica.

La paranoia de Disney en contra del comunismo comenzó con la huelga en sus estudios, pero no terminó ahí. Cuando ciertos afroamericanos protestaron por la representación de personajes negros en *Song of the south*, Disney sospechó que los comunistas lo estaban atacando. Cuando testificó ante al Comité de Actividades Antiamericanas en 1947, Disney alegó que los comunistas estaban acechando por todos lados. Incluso llegó a

considerar que la Liga de Mujeres Votantes era un frente comunista.

Pero, aun en este período, Walt siguió innovando. En términos generales, inventó los documentales sobre la naturaleza cuando envió a un equipo a fotografiar las focas de Alaska. También llevó la calidad de sus producciones en 1954 a la televisión con *Davy Crockett*, una miniserie que tuvo mucho éxito.

Después de la Guerra, la verdadera pasión de Walt fueron sus parques temáticos. Tras crear mundos perfectos en sus películas, comenzó a buscar la manera de imponer su voluntad sobre el mundo real. Las visitas a parques temáticos en Virginia, y California encendieron su imaginación, así como la construcción de un pequeño ferrocarril en su casa. Disney paseaba alrededor de su propiedad en un complicado ferrocarril.

Dedicó la mayoría de su tiempo y energía a la creación de Disneylandia, un parque temático en el Condado Orange de California, que pretendía ser todo lo contrario de los ruidosos y sucios carnavales. Disneylandia abrió en 1955, y fue bien recibido, aunque también fue criticado por presentar un mundo imaginario demasiado perfecto. Tras el éxito de Disneylandia, Walt tenía sueños aún más grandes. Secretamente comenzó a comprar tierras en Florida para el "Proyecto X", que denominó así con el fin de alejar a periodistas y a funcionarios del gobierno.

Una década después, anunció el proyecto de Walt Disney World en Orlando, pero murió antes de que el parque abriera. Walt, que fumó toda su vida, murió de cáncer de pulmón en 1966 a la edad de 65 años. Contrario a lo que se rumorea, no le pidió a su familia que congelaran su cuerpo tras su muerte; fue cremado. Walt Disney World abrió en 1971 bajo el liderazgo de su hermano Roy, que murió tres meses después.

Este Resumido ha sido parcialmente patrocinado por:



La gerencia en Hispanoamérica



Lo mejor de las revistas de negocios



El portal del libro gerencial

Título original: Walt Disney

Editorial: Knopf

Publicado el: octubre de 2006

¿Le gustó el Resumido? Compre el libro en:
<http://www.resumido.com/es/libro.php/441>

Resumido.com, respetando la propiedad intelectual y los respectivos derechos de autor de las diferentes publicaciones citadas, no pretende reproducir ni parcial ni totalmente el contenido de las mismas ni el modo en el que su contenido se presenta aquí. Por el contrario, ofrecemos la oportunidad de que dichas obras no sólo sean conocidas sino adquiridas en beneficio de sus respectivos creadores; motivo por el cual, Meltom Technologies se reserva el derecho de excluir cualquier título, cuando se presuma la vulneración de derechos subjetivos, particulares o directos del mismo.