

Cine experimental

Título:

Así crea Walt Disney

Autor/es:

Field, Robert D.

Citar como:

Field, RD. (1946). Así crea Walt Disney. Cine experimental. (8):65-71.

Documento descargado de:

<http://hdl.handle.net/10251/42706>

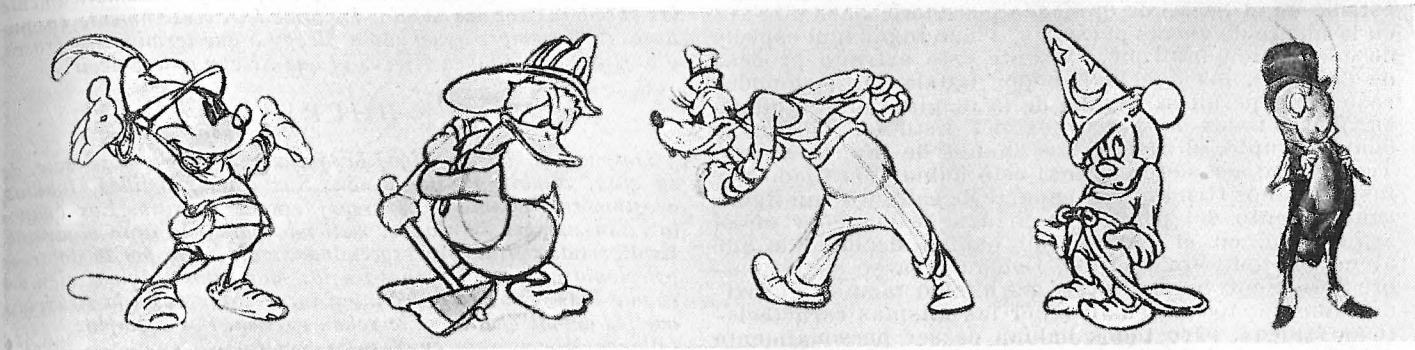
Copyright:

Reserva de todos los derechos (NO CC)

La digitalización de este artículo se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:





GENESIS DE LOS MAGICOS PERSONAJES

ASI CREA WALT DISNEY

Por ROBERT D. FEILD

Edmundo Lasalle ha hablado en el C. E. C. acerca de la personalidad y de la obra de Walt Disney. Dos conferencias interesantes, sabrosas, vivas. Actualizado el tema, CINE EXPERIMENTAL ofrece a sus lectores, en el siguiente trabajo de Robert D. Feild, una amplia divulgación de cómo surgen al mundo mágico de la pantalla los pequeños personajes de Walt.

Las películas sonoras animadas se refieren tanto a las cosas como a las personas. De otra forma no podría haber argumento. Ambas pueden ser imaginarias, pero, sin embargo, cada persona, cada cosa, debe vivir su propia vida privada y comportarse de acuerdo con su misma naturaleza. Ahora bien, no se puede contemplar la pantalla de la misma forma que un dibujo "quieto", y solamente admirar su apariencia superficial. Uno no tiene más alternativa que participar en la acción; ver los personajes y, al mismo tiempo, ser personaje. Debido a esto, aquellos que tienen a su cargo "crear" los personajes asumen una responsabilidad artística de nuevo cuño. El público no tiene tiempo para pensar en lo que está sucediendo a su vista ni para imaginarse cómo va a desenvolverse un cierto personaje. En el momento en que se abre la ventana, que es la pantalla, no debe haber lugar a dudas. Al primer indicio de vitalidad del personaje debe quedar bien sentada su identidad, de una vez para siempre. Por insignificante que sea su papel, debe ser absorbente en el momento oportuno.

Si todo esto lo consideramos a la luz de una reciente técnica artística evolucionadora, nos ofrece gran cantidad de fascinantes problemas. ¿Cómo fué posible, por ejemplo, manejar tanto animalito como tomó parte en la limpieza de la casa de los Enanos, y, al mismo tiempo, asignar a cada uno tan singular personalidad que no fuera posible confundir un conejo con otro? ¿Cuántos segundos permanece en la pantalla aquel ratón que se enfada con el polvo que al barrer le echan en su agujero? En tan corto espacio de tiempo, éste adquiere la categoría de un ratón entre los ratones, de un ratón con tal personalidad, que se graba en nuestros cerebros. Nos lo podemos imaginar, con sus nervios próximos a estallar, retirándose a su agujero renegando de todas las princesas encantadas que en el mundo han sido y de sus absurdos satélites. ¿Recordáis en Pinocho aquel personaje deliciosamente ebrio, tallado por Geppetto, que le entraba hipo cuando enloquecían las cuerdas de

todos los relojes? Cualquiera de las muchas ridículas marionetas que representaban papeles sin importancia, en una momentánea digresión del tema principal, era algo más que el símbolo de un tipo familiar; era un personaje tan destacado, que inmediatamente lo conocíamos como a un amigo, y sólo vacilábamos unos segundos en decir su nombre.

Si el más insignificante de estos pequeños seres era definido con tal precisión ¿qué sería cuando se tratara de los personajes principales, de aquellos sobre los que gravita el asunto? Tanto deberíamos intimar con ellos que, pasados los primeros minutos, creeríamos que los conocíamos de toda la vida, y no podríamos dudar nunca ya de sus reacciones ante una situación determinada. ¿Cómo era posible que Pepito Grillo, pongo por caso, al minuto de su aparición impusiera y sostuviera su papel a través de todo el resto del "film" sin la menor vacilación? Nadie había visto nunca nada parecido a él, pero después de la canción primera, cuando dice, "Bonita, ¿eh?", comenzamos ya a admirarnos. Luego, cuando desliza el libro y comienza: "Una noche, hace mucho...", y la página se le viene encima, mientras exclama: "¡Oh! ¡Oh! Perdónenme. Esperen que sujete esto", nos damos cuenta que le conocemos de siempre. ¿Cómo tiene lugar esta especie de mágica perfección?

Cualesquiera que sean las fuentes de la narración sabemos que los personajes, al enfrentarse con la pantalla, deben sufrir una completa metamorfosis. Algunas veces el cambio pasa desapercibido; otras, éste es tan considerable que llega a perderse todo parecido con el modelo original. Desde luego que hay excepciones. El toro Fernando era un personaje tan definido, que una vez en el Estudio de Disney, él solo se abrió camino. Pero tales casos son raros. Generalmente, el personaje es vacilante; necesita mucho tiempo antes de que pueda ser reconocido.

Una de las grandes dificultades, y al mismo tiempo

el único factor que asegura un resultado satisfactorio, estriba en el hecho de que cada personaje nace a la vez en la mente de varias personas. Tiene lugar una especie de concepción múltiple. Durante este extraño proceso de creación, los que luchan por igualar al Todopoderoso no esperan la llegada de la inspiración. Se ponen en juego todos los recursos del Estudio. Tomemos, como ejemplo, el caso de los enanos de Blanca Nieves. Tenían que ser siete enanos; esto había sido fijado por los hermanos Grimm. Pero aparte de esto, y de un ligero conocimiento del papel que iban a desempeñar en el argumento, en el Estudio no habían decidido a qué atenerse; todo era factible. Debían crearse siete hombrucitos. Siete hombrucitos, del mismo tamaño aproximadamente; todos debían tener las mismas características étnicas, pero todos habían de ser personalmente diferentes. No tenía que existir posibilidad alguna que pudiera dar lugar a que se confundieran unos con otros, cuando todos juntos apareciesen en la pantalla.

Desde el comienzo, un factor fué casi inmediatamente aceptado. Los siete personajes serían concebidos de forma que cada cual, aisladamente, reflejase alguna parte peculiar de la conducta humana, y así, todos juntos, reflejarían la suma total del hombre. Había que definir las distintas características. Se buscaron siete hombres representativos, cada uno de ellos lo bastante descriptivo para identificar al personaje. Los argumentistas propusieron cincuenta y un nombres, que, aparte de los cinco que finalmente fueron escogidos, incluían los de Scrappy, Jumpy, Schifty, Cranky, Woeful, Awful, Snoopy, Tearful, Gasp, Jaunty, etc. Doc y Dopey, los dos personajes ultimados, no cuajaron a la primera intención. Algunas de las primeras características pueden apreciarse en el primitivo proyecto del asunto (noviembre, 1935):

JUMPY

Tiene siempre un miedo cerval de ser cogido por sorpresa, lo que no sucede hasta la última escena. En cuanto oye el menor



Modelo de diversas expresiones de Dopey

ruido detrás de él da un salto y se protege automáticamente las posaderas con las manos. Es también excesivamente cosquilloso. Está siempre ayudando a Sleepy a que termine sus frases, o explicando a Blanca Nieves lo que Sleepy quiere decir.

HAPPY

Después de hablar algo, la quijada de Happy se sale de su sitio, cambiando su dicción. Sus codos, rodillas, tobillos, acostumbran también a salirse fuera de su sitio. Los enanos lo están siempre encajando, metiendo para ello gran algarabía. Es divertido verlo, pero especialmente divertido por la dolorosa psicología que esto supone. En los momentos trágicos siempre se sale Happy con un refrán, tan fuera de tono con la situación, que los demás enanos se le echan encima. Por ejemplo: (Blanca Nieves yace en el suelo, muerta.)

Happy: (Secándose las lágrimas. Hace muecas tontamente.)

Todo lo que acaba bien, está bien; o

Al final, todo se arregla.

AWFUL

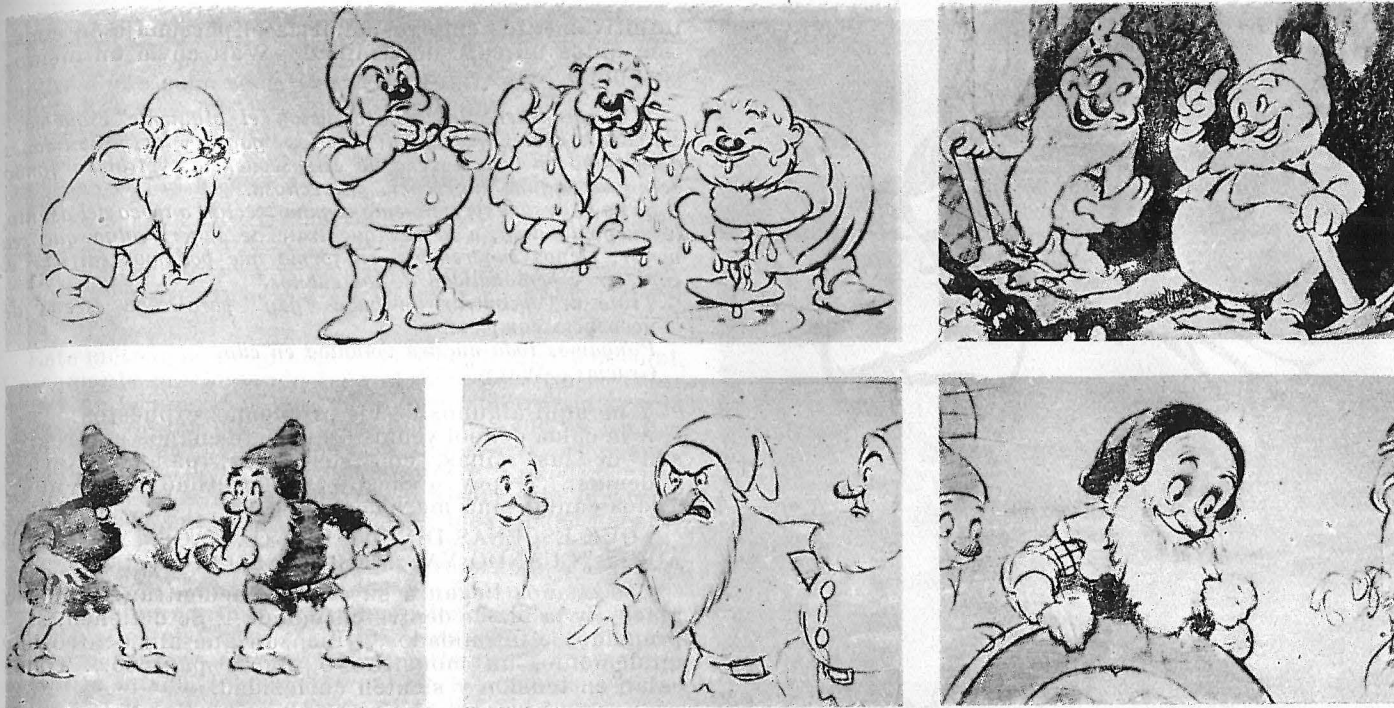
El más simpático e interesante de los enanos. Hurta, bebe y es muy sucio. Los otros enanos le han inculcado la idea de que su alma no tiene redención posible. Esto no lo discute nunca. Se siente impotente contra el mal que anida en él y acepta de antemano su condenación, alegremente. Es él el cabeza de turco en todo momento. Por todo lo que sale bien es reprendido y castigado, y hasta cuando se le castiga injustamente, por la falta cometida por algún otro, acepta la sanción, con un alegre "me lo merezco". Es muy hábil, un perro fiel entregado en cuerpo y alma a sus compañeros, los que, en su opinión, se hallan muy por encima de él. Habla a sacudidas y en cortas frases. Hay una perfecta comprensión entre él y los animales de los enanos. Awful está siempre afligido, en irresistibles impulsos, contra los que no puede luchar.

Algunos importantes rasgos ya han sido conseguidos y encajan perfectamente en el ambiente, pero aun no están claras las demarcaciones, y muchas de las características sugeridas fueron finalmente asimiladas por otros personajes.

Se siente rondar la sombra de Dopey alrededor de Awful.

Luego comienza un largo proceso de experimentos y de eliminación gradual. En el nuevo examen de los personajes, varios meses después, nos encontramos con que Doc ha asumido el mando. Tiene que haber alguien que mantenga unido el grupo, un tipo dominador, pero exento de officiosidad y austeridad. Su mando debe de ser reconocido por todos, pero de ninguna manera le deben tomar en serio, a fin de que no se convierta en demasiado importante.

Doc es gordo, ostentoso, un hombre serio. Es el que dirige el grupo, o mejor dicho, él siente la responsabilidad del mando, y los demás le aceptan como jefe. Sin embargo, Grumpy es, en secreto, el cerebro director,



Doc, Bashful, Happy y Grumpy han adquirido ya su personalidad:

y Doc no está nunca del todo seguro de sus decisiones o de lo que va a decir. Tiene que hostigarle Grumpy e indicarle lo que ha de hacer.

Cuando Doc habla se atasca continuamente en busca de la expresión adecuada, y tiene la costumbre de balbucear, a la caza de la palabra apropiada. Los demás tratan de serle serviciales y le sugieren cosas que no tienen nada que ver con lo pretendido, pero Doc recoge el pensamiento expresado y lo hace suyo; luego comprueba su error y rectifica. En este sentido es algo comparable a Frank Morgan. A veces, cuando está haciendo algo habla solo, entre dientes, y balbucea como W. C. Fields. Es bastante inquieto y excitable, y, a veces, salta y hace mucha bulla, sin llevar nada a cabo.

También Deafy ha aparecido en escena.

Deafy, el siguiente personaje, es una criatura feliz; trata siempre de hacer divertidas observaciones, pero interpreta mal la actitud de la gente hacia él. Muchas veces cree —y se equivoca totalmente— que se está diciendo algo desagradable de su persona, o que se hacen observaciones a su costa, y, excepcionalmente, no piensa así cuando se trata de las cosas más ridículas. En el transcurso de la película, Deafy y Grumpy están siempre chocando. Al comienzo de una conversación, Deafy recoge una palabra, y aunque el tema de la conversación haya variado por completo, él se mantiene en lo primero que ha oído; en este sentido esperamos obtener con Deafy algunas situaciones cómicas.

Grumpy está ya firmemente establecido, creado.

Grumpy es el viejo cascarrabias; sabe de todo un poco, y las mujeres le ponen a morir. Para él casi todo es signo de un peligro amenazador. Es él quien promueve la excitación de los enanos, hasta un alto grado, cuando descubren una luz en su casa. Es testarudo, y hacemos palpable esta característica suya en la película, en el hecho de no entregarse exteriormente al encanto de Blanca Nieves, mientras intimamente, ella le cautiva desde la primera noche, en la secuencia de la llegada.

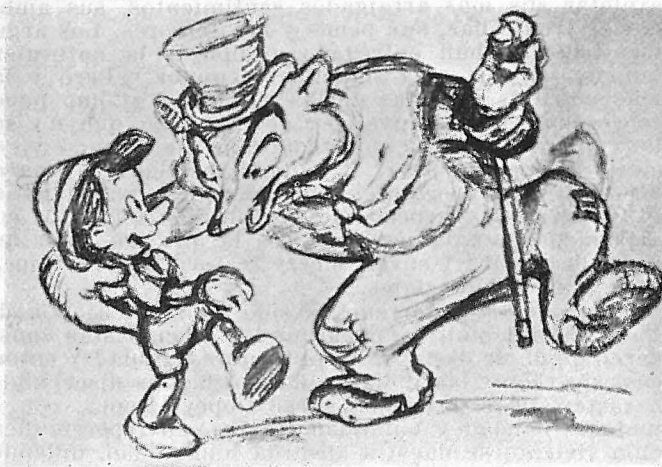
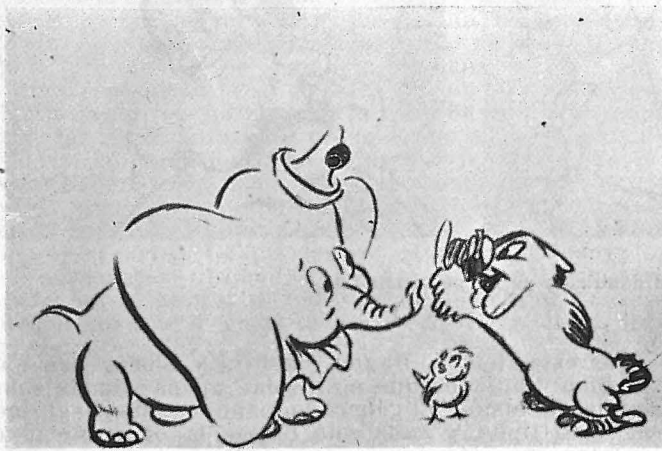
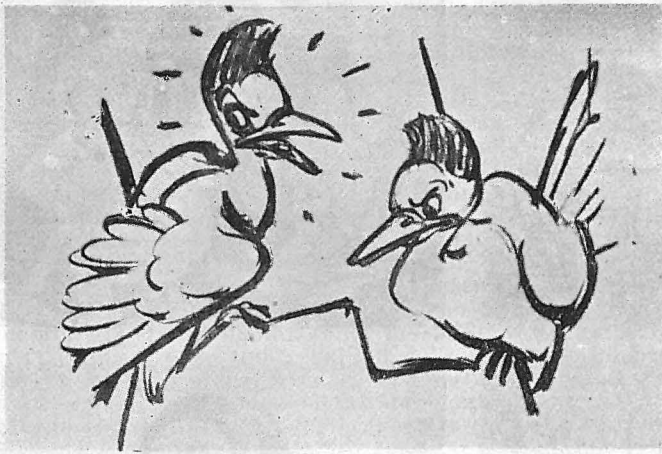
Las observaciones de Grumpy son un gran motivo de irritación para Doc. Este puede hallarse en la más feliz disposición de ánimo, y basta con que mire a Grumpy para que cambie por completo y sienta deseos de hacer patente su autoridad.

Por este tiempo, Happy, Bashful y Sleepy han sido tan bien dibujados que no quedan apenas dudas sobre su final inclusión. El género humano ha sido desglosado en cinco tipos, y cada uno ofrece la oportunidad de explotar sus más arraigados sentimientos, sus ambiciones frustradas, sus penas y sus temores. Los argumentistas se han entregado a dibujar la naturaleza humana en sus más sencillos términos. ¿Pero y las más vulgares miserias de los hombres? ¿Cómo puede representarse una invalidez genial; algo que no sea horripilante, sino desconsoladoramente cómico y, en cierta forma, inocuo? El vulgar resfriado es una de las más desconcertantes enfermedades conocidas de la ciencia; una especie de glorificado romadizo, con alergia para cualquier cosa, sea la que sea, ¿por qué no ha de servir? Y surge Sneezzy (estornudos). Y Sneezzy se une a los inmortales.

Ciertamente, el terreno ha sido ahora bien abonado. Nada ha sido omitido, nada que los escenaristas consideren digno de destacar en el hombre. ¿Nada? Y entonces, sin rehuir las indiscernibles o menos discernibles características humanas, surge Dopey; Dopey, con su inefable bondad y humildad trágica, cual personificación viviente de nuestra absurda humanidad, uniéndolos en un lazo común.

Los enanos están en marcha. Cada uno ha comenzado a interpretar su parte en el desarrollo del argumento. Pero con su más activa participación, las posiciones en que se encuentran en los "story-boards" (1), van seguramente a hacerse más problemáticas. Los personajes se hallan en período formativo; está planteada la cuestión de cómo habrán de reaccionar ante una situación dada. No está de más el recordar aquí que en el Estudio cualquiera de los que en él trabajan puede tener una idea, y que ninguna idea que pueda contribuir al éxito de la película es desatendida. Cualquier persona empleada en un departamento que no tenga conexión con aquel en el que se trabaja el argumento puede poseer alguna afinidad con cualquier personaje, que le habilite a saber

(1) Largos encerados en los que se bosquejan previamente las secuencias.



intuitivamente cómo respondería el personaje en cuestión antes un caso determinado. Walt envía un memorándum:

"Le agradeceré lea con atención el siguiente esquema... Estudie la acción que se refiere a los "gags", y las posibilidades de diálogo en cada escena de esta secuencia, y trate a fondo de enviar alguna sugerencia provechosa.

Si no le gusta especialmente alguna sección o trozo del asunto, le ruego lo diga, a la vez que trate de sugerir algo que sea mejor. Dénos sugerencias, en forma que podamos edificar el carácter y personalidad de los enanos.

Trate de encontrar un buen "gag" para cada escena de la secuencia completa.

Pongamos toda nuestra voluntad en ello. Gracias.—WALT."

Y he aquí algunos de los problemas expuestos:

A la caída del sol vemos a los siete enanos que regresan de las minas, con sus picos, palas, linternas y demás... Dopey o Sleepy va el último de la fila... Todos cantan una marcha.

¿QUE ESCENAS DIVERTIDAS O "GAGS" VE USTED AQUÍ? ¿CUANDO VAN MARCHANDO?

Los enanos llegan a su casa y encuentran la puerta abierta y la luz de dentro encendida... Se detienen, sorprendidos e intimidados... Piensan que allí dentro hay un demonio, un monstruo o algo espantoso... Todos están en tensión y sienten curiosidad.

¿COMO VE USTED SUS REACCIONES ANTE SEMEJANTE SITUACION?

Dentro, los enanos descubren que su casa está completamente limpia; el suelo, barrido; los platos, colocados en la mesa; hay flores en los jarros; la sopa cuece en el fogón; la olla cuelga de la chimenea... Los enanos permanecen perplejos, sin comprender qué monstruo inhumano o demonio ha forjado tal cambio en su habitualmente desaseada casa... Se asustan con todos los ruiditos o falsos movimientos que ellos mismos hacen... Sienten la presencia de algo en la casa... Comienzan a mirar alrededor en busca del intruso.

¿QUE OTRA EVIDENCIA DE QUE HAYA ALGO EN LA CASA PUEDE PRESENTARSE A LOS ENANOS?

SUGIERA ESPANTOSOS "GAGS" DE LOS ENANOS BUSCANDO EN SITIOS RAROS, CON RESULTADOS COMICOS. SOMBRAS PRODUCIDAS POR LINTERNAS, REFLEJANDOSE ¿EN LOS ARMARIOS?, ¿DEBAJO DE LAS MESAS?, ¿EN LAS ALFOMBRAS?, ETC.

¿QUE OTRA ESPANTABLE Y EMOCIONANTE ESCENA PUEDE EMPLEARSE AQUI?

Los enanos eligen a Dopey para que suba las escaleras y explore el dormitorio... A Dopey no le gusta la idea, pero sube... Los demás le siguen a corta distancia.

¿COMO REACCIONA DOPEY CUANDO LE DICEN QUE SUBA A EXPLORAR EL DORMITORIO?

ESCENA DE DOPEY SUBIENDO, ATEMORIZADO, LAS ESCALERAS.

¿"GAGS" DE LOS ENANOS, QUE SUBEN DETRAS DE DOPEY?, ETC.

Los otros enanos, en medio de la escalera, se asustan al oír un súbito grito de Dopey... Caen por la escalera... Dopey llega, poco después, dando tumbos... GRAN EXCITACION..., enorme barullo; todos los enanos están muy asustados... Salen corriendo por la puerta principal, que cierran en las mismas narices de Dopey... Este trata de abrir la puerta para salir, pero los otros

De arriba a abajo: Cotilleo local.—Dr. I. Hoot, psiquiatra.—¿No has oído hablar del fácil camino del éxito?—Bambi confunde la pequeña mofeta con una flor.

enanos tiran desde fuera... De pronto sueltan y echan a correr... Dopey cae de espaldas, en la habitación (sobre algún cachivache)... Se levanta y sale corriendo, asustado.

SUGIERA DIVERTIDAS FORMAS DE BAJAR LAS ESCALERAS LOS ENANOS, MIENTRAS PIENSAN QUE DETRAS DE ELLOS HAY UN MONSTRUO.

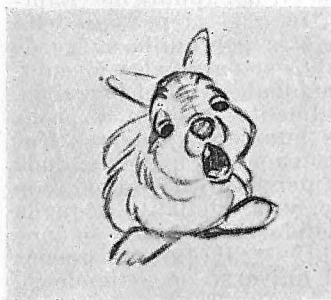
¿COMO VE A DOPEY EMBARULLANDOSE, CUANDO LA PUERTA SE ABRE DE PAR EN PAR?

DIGA QUE ESCENA DIVERTIDA VE CUANDO DOPEY SALGA CORRIENDO CON ALGO EN LA CABEZA O EN LOS PIES.

Este método de preguntas es el procedimiento normal. Unicamente participando todo el Estudio en este compartir de la imaginación, puede desarrollarse la propia seguridad de las diversas Secciones. Cuando ya no hay nadie capaz de ofrecer ninguna sugerencia, es cuando los miembros del "Story Department" pueden estar seguros de que no ha quedado piedra sin levantar, debajo de la cual alguna brillante idea podía haberse escondido. Por la época en que los enanos han definido sus distintas categorías, todo lo referente a su más íntima condición ha sido dilucidado. Están ya más lejos en el camino de absoluta independencia. Pero a pesar de esto aun existen muchos problemas de temperamento que deben resolver los argumentistas. Si nos referimos a la misma Blanca Nieves, o a los enanos, o a los palos y a las piedras, y todos ellos han de tomar vida, debe esto acontecer en forma que nosotros, seres vivientes, podamos comprenderlo. Los vemos desde nuestro punto de vista de seres humanos. Si Dopey cae de espaldas cuando inesperadamente se abre la puerta de par en par, prescindiendo de sus peculiares características, como persona, ¿de qué forma caerá? Podemos imaginárnoslo, pero sólo un tomavistas, fotografiando a un hombre en situación semejante, podrá ilustrarnos exactamente en qué forma esto acontece. Con tal norma presente, se acostumbra a tomar del natural películas de actores que interpretan de todas las maneras posibles la escena de que se trate. Así, del análisis de la acción, es sugerida toda clase de pequeños rasgos de conducta, que de otra forma no se hubieran percibido, los cuales pueden modificar completamente la forma de tratar el sujeto. Se debe, sin embargo, aclarar que el propósito, al tomar estas fotografías del natural, no es el de ayudar a dibujar la película; sólo se trata, con ellas, de facilitar una mejor comprensión del problema que se tiene entre manos.

La cuestión de hasta qué punto se pueden incorporar las características humanas en los tipos a crear, es de considerable importancia, particularmente en este momento, en el que cualquier inconsistencia puede inducirnos más tarde a confusión. La línea de demarcación entre los tipos humanos y los animales es tan imperceptible, que si lo fundamental del asunto no se percibe con nitidez, podemos incurrir en serias equivocaciones, desde el punto de vista psicológico. Una caricatura debe retener el grado exacto de su calidad caricaturesca durante toda su existencia, sin caer en una excesiva naturalidad ni echar mano de una táctica demasiado directa para conseguir el efecto. Por lo mismo, el comportamiento de un animal debe poseer siempre el grado exacto de naturalidad preciso, sin que sobrenase nunca el límite entre lo que es propio de un animal en una situación dada y lo que es propio de una persona.

Honest John (el zorro de Pinocho) tiene muy poco de zorro, tanto en su apariencia física como en su comportamiento. Cuando abraza benevolente a Pinocho y dice: "¿Entonces no has oído hablar del fácil camino del éxito?", es todo humano, el clásico tunante, cuya astucia ha sido siempre asociada con la habilidad del zorro para engañarle a uno como a un chino. Su proceder es el de un tipo que por desgracia ha venido a menos, pero que debe siempre de mantener su papel, fanfarroneando, con su maquillaje, toda la película, de zorro,



Thumper recitando su lección.

y ni por una sola vez convirtiéndose en zorro hasta el extremo de hacernos olvidar que, por encima de todo, se trata de un ser humano. Comparemos esta caracterización con la del Dr. I. Hoot, el psiquiatra, que es consultado por Dumbo, el pequeño elefante, en la primera versión del asunto. Se trata aquí de una soberbia caricatura, casi de un divino estado entre el hombre y el pájaro. Totalmente lechuza en apariencia, se comporta ridículamente como una persona. Su admiración hacia sí mismo, patentizada cuando se inclina ligeramente hacia adelante con jovial condescendencia, su fingido interés cuando analiza con sádica satisfacción una nueva víctima; estos indicios, que nos muestran la clase de pájaro que realmente es, deben de corresponderse consecuentemente unos con otros mientras el Dr. I. Hoot permanezca en la pantalla; pero deben de corresponderse con el modo de ser de una lechuza y no con el de un ser humano, usurpador de las prerrogativas de una lechuza.

Consideremos a las solteronas de los bosques. Estas encarnan en los picamaderos o pájaros carpinteros. Nada más que pájaros carpinteros, pero bellamente estilizados. El más insignificante de sus gestos ha de ser ornitológicamente exacto, y, sin embargo, cuando murmuran no es preciso que digan nada. La mirada y el balanceo de la cabeza en una de las aves, y, en la otra, la forma de retirar con presunción la cabeza, el fruncir despiadadamente los labios, con gesto de frustrada juventud —el moño que se les pone no es necesario para completar los tipos de críconas— lo dice todo y muestran bien a las claras la solteronería.

Si dicha pareja son nada más que aves, y aun también ridículamente personas, ¿qué decir del apunte de "Bambi" y de la pequeña mofeta? "Bambi" piensa que está oliendo unas flores cuando la otra personilla surge de pronto de debajo del verde. Ambos son animales jóvenes, que han de seguir siendo irracionales cuando crezcan. Se les retrata lo más naturalmente posible. A pesar de ello, nosotros, como seres humanos, podemos leer en sus expresiones sin equivocarnos; no nos cabe duda alguna acerca de lo que están pensando; "Bambi", con los ojos redondos de asombro, y la vacilante pequeña mofeta, algo engreída, pero dándose cuenta de su inocencia. Esta le dice a "Bambi": "¡Si quieres puedes llamarme flor", y por todo el universo se extiende su simpatía.

Cuando los personajes, gradualmente, adquieren su completa identidad, deben ser cuidadosamente vigilados, a menos que asuman privilegios que no les pertenecen. Como todos los hombres, deben nacer libres, pero al contrario que los hombres, a los que hay necesidad de imponer una disciplina, ellos deben nacer disciplinados. Si no se está preparado de antemano, nuede un personaje escapársenos y tratar de insistir para introducirse donde menos falta hace. Nadie ha podido aun en el Estudio contener a Donald: de hecho, el Estudio ha tenido que rendirse a sus debilidades, pues de otra manera se hubiera convertido en un mayor estorbo; pero ha habido otros personajes menos importantes a quienes, recién salidos de la mano, hubo que tratarlos con severidad. "La Mosca", que marea a Sleepy, fué uno de ellos. Desenvolvió tanta personalidad durante su aparición (que se pretendió fuera momentánea) en la pantalla, que a poco acapara para sí una gran parte del "film". Por algún tiempo mantuvo en duda al Estudio. Dominaba en un gran número de secuencias, que al final hubieron de desecharse.

Por otra parte, es posible que se haga una película sin un previo conocimiento de lo que al final haya de convertirse en el espíritu conductor de la misma. A este respecto, las aventuras de Pepito Grillo son históricas. Pinocho era un cuento difícil de manejar. El original estaba cuajado de los más varios hechos, con grandes contrastes, tanto por lo que afectaba a los decorados, como en lo referente a la manera de ser de los personajes principales. Pinocho mismo es el único hilo que los unía y Pinocho se nos describe como un desgarbado muchacho, travieso, sin atractivo, que sólo justifica su existencia hacia el final de la narración.

En su busca de un tipo cinematográficamente simpático, el Estudio decidió hacer cariñoso a Pinocho desde el principio, confiando en su infantil cualidad, para presentar, si luego fuera necesario, algo de agudo humor. Pero cuando Pinocho tomó forma eraroso: no podía mantener el papel principal al lado de Honest John —el zorro—, Lampy y Strómboli, seres exuberantes, que se hicieron en seguida los amos en todas partes. Permanecieron en guardia contra esta sosería, pero, una vez que el cuento estuvo preparado, subsistía la gran insignificancia de Pinocho, insignificante hasta el punto que era evidente la falta de unidad del "film".

Había que afianzar a Pinocho. El Estudio intentó hacer uso de la conciencia de Pinocho como hilo de unión del relato. Dondequiera que se presentaba oportunidad se escindía la personalidad del personaje y se le mostraba discutiendo consigo mismo en momentos de crisis; derrotando siempre el lado perverso de sus

carácter y ganando siempre para él la simpatía. Pero este procedimiento se vino abajo en seguida. Se hacía cansado; cuando se hubo repetido un par de veces se dejaba bien de ver que era un simple recurso técnico. Por esto volvieron la vista al libro en busca de inspiración.

Como se había dado vueltas a la idea de la conciencia, se les ocurrió de pronto que podrían hacer uso efectivo del grillo. (Debe recordarse que en el libro, el grillo es aplastado contra la pared, en el comienzo del cuento.) Tan pronto como dieron en la idea de exteriorizar la conciencia de Pinocho en la forma de Pepito Grillo, Pepito Grillo empezó a asegurar su posición. Buscó una salida a su energía por innumerables caminos —como un viejo vagabundo disquisidor, como un incurable, aunque incrédulo optimista—, pero no lograba satisfacer del todo. Como tal conciencia, sin tener en cuenta su propia manera de ser, él no podía sentirse más que como un eterno razonador; este era su oficio, pero su verbosidad tendía a convertir la película en una pura charla, lo que no es posible allí donde la acción sollicita para sí cada fracción de segundo. Entonces a alguien se le ocurrió una idea. "¿Por qué no dejamos a Pepito Grillo que nos cuente él mismo todo el cuento? ¿Por qué no dejar que el público admita desde el principio, que ésta, precisamente, va a ser su misión y así nos ahorraremos toda clase de explicaciones forzadas?" Este plan sirvió admirablemente y la película comenzó inmediatamente a adquirir unidad.

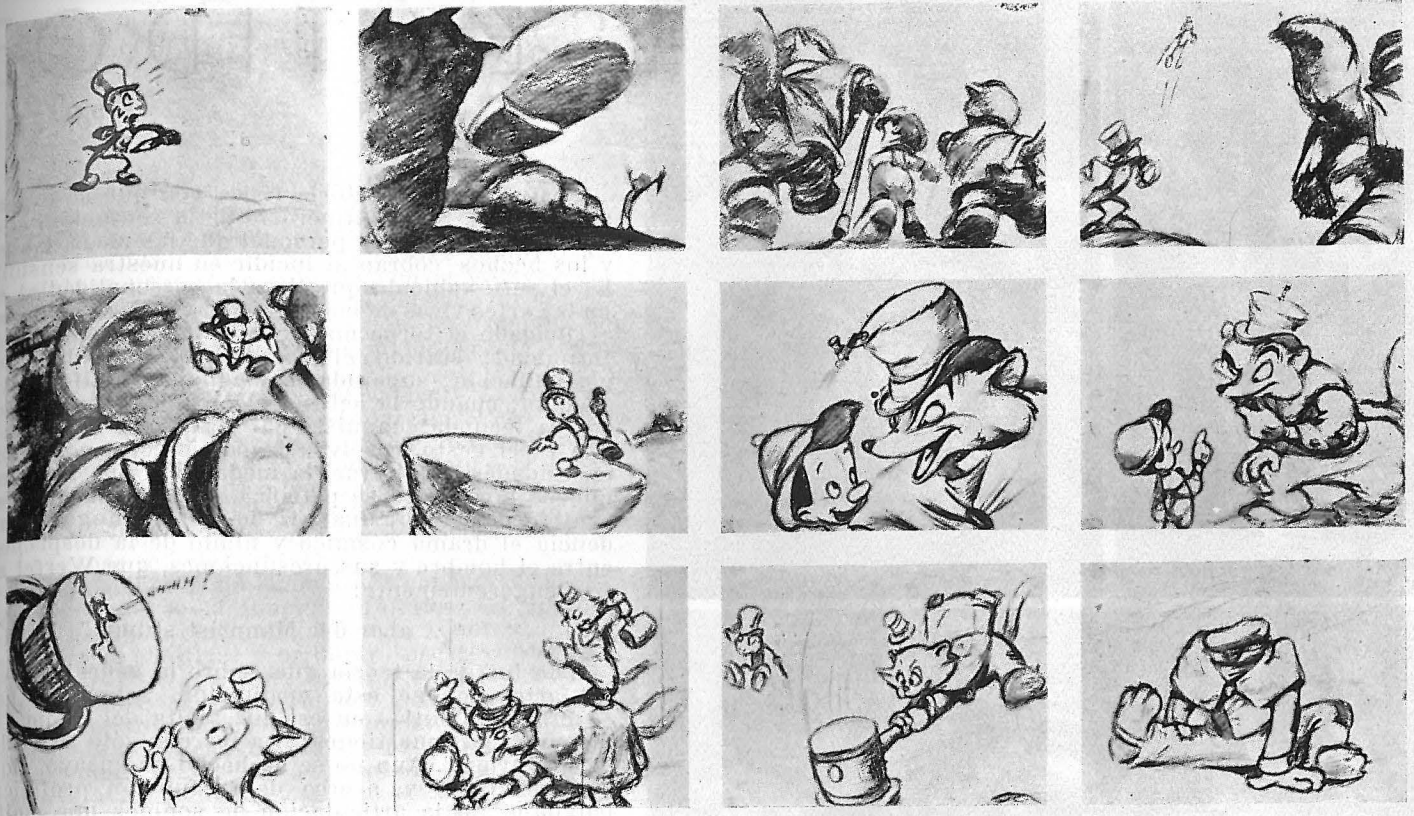
Pero aun así, las cosas no iban bien. Pepito Grillo, en el fondo, no era un predicador, y se fué haciendo temoso, por no decir aburrido, cada vez que tenía que reprimir a Pinocho. La crisis final surgió en la secuencia en que Honest John trata de convencer al bobalicón de Pinocho de que el teatro es su verdadera vocación. Como de costumbre, Pepito Grillo hace sus reconvencciones, esta vez desde su "pulpito", para hacerlas más efectivas; y, ciertamente, se ponía muy pesado. Comparada con la charla elocuente y embaucadora de Honest John, su técnica no podía convencer a la ambiciosa juventud; tampoco podía influir en ningún auditorio.

En este trance, como de costumbre, surgió Walt. Al parecer, no se iba a sacar nada en limpio de la conferencia en la que se discutían estas cuestiones, cuando de pronto, él dijo: "Por el amor de Dios, cortad toda esa charla". (Se refería a la reconvencción desesperada de Pepito Grillo.) "Necesitamos hechos, no palabras." E inmediatamente sugirió hacer saltar a Pepito Grillo sobre el sombrero del zorro y allí contender con el viejo truhán. Hacerle gritar con toda la fuerza de sus pulmones para llamar la atención de Pinocho, y luego, cuando éste le reconoce y comienza a contestarle, Honest John no sabe qué es lo que sucede. Al mismo tiempo, durante la confusión de Honest John, Giddy puede espiar a Pepito Grillo, que permanece en el sombrero, y de un bien apuntado golpe con su fuerte mazo, falla a Pepito, pero no al sombrero ni a la cabeza que lo sustenta, y de esta manera ocasiona el batacazo de su acatado y reverenciado señor.

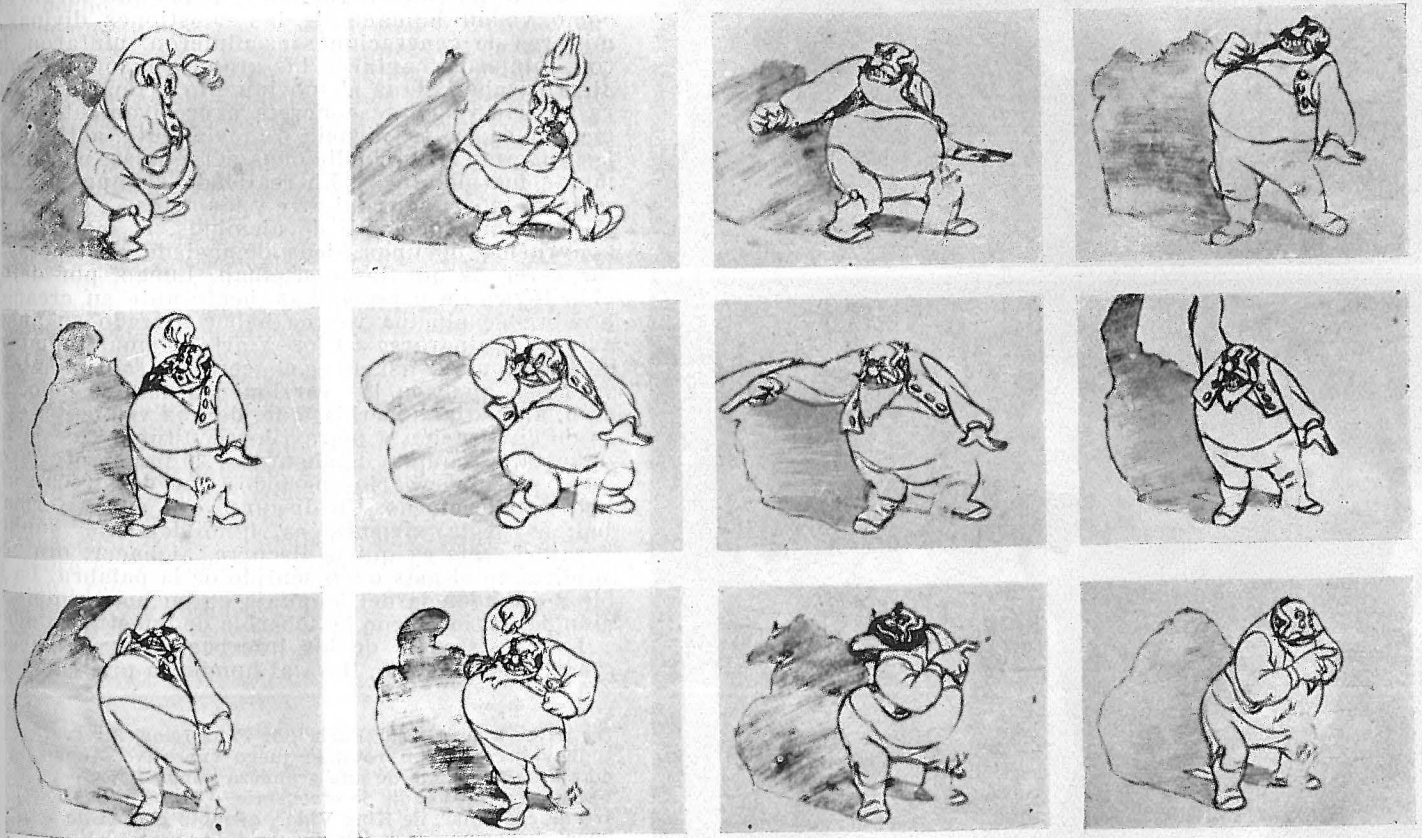
Esta sugerencia demostró ser precisamente la necesaria. No sólo ayudó a la secuencia a salir de una torpe situación, sino que convirtió a Pepito Grillo en un hombre de acción. El ya nunca más fiaría en las palabras; por el contrario, podía fiar en sí mismo y tomar las disposiciones físicas necesarias para arreglar cualquier situación. Alguien tenía que darse cuenta de que, a pesar de sus vulgares inclinaciones, él era, en el fondo de su corazón, capaz de todo. A partir de este momento se adueñó de la película. Debido a lo que podemos calificar como un feliz accidente, llegó a plasmarse un personaje destinado a hacerse querer por una gran parte de la humanidad.

¿Puede alguien discutir la validez de la aseveración de Walt de que la única base para hacer películas es estar preparado para lo imprevisto?

(De "The Art of Walt Disney".)



Story-board original, en la que Pepito Grillo quiere rescatar a Pinocho de las astucias de Honest John.



Stromboli toma una decisión.