
VICTORY THROUGH AIRPOWER

EL DISNEY ATÍPICO

David Flórez Rodríguez

Telefónica I+D

En este artículo se analizan las técnicas y substrato ideológico de uno de los largos más atípicos de la Disney. Realizado durante la Segunda Guerra Mundial, *Victory Through Air Power* se construye como un arma de propaganda que busca influir sobre la opinión pública de forma que el gobierno de los EEUU adopte una política radical que permita finalizar cuanto antes, y con el menor coste, el conflicto mundial. Con este objetivo, y a pesar de las penurias del tiempo de guerra, que en la película se traducen, por ejemplo, en el uso continuo de animación limitada, los animadores de la Disney se las arreglan para dar una lección sobre cómo traducir conceptos abstractos en imágenes, para lo que la animación parece estar especialmente bien dotada.

In this article, the techniques and ideological background of one of the most atypical Disney films are analysed. Produced during World War Two, *Victory Through Air Power* is conceived as a propaganda weapon, aiming to influence on public opinion, so that USA government adopts a radical policy to end the war as soon as possible and with the lower cost. With this aim in mind, and despite the wartime hardships, evident in the film in the extensive use of limited animation, Disney animators managed to give a master class on how to translate abstract concepts into images, an end animation seems to be especially well suited.



Palabras clave: *Disney, propaganda, animación limitada, Segunda Guerra Mundial*

DOI : <http://dx.doi.org/10.4995/caa.2013.1430>

01

Introducción

El tiempo —y el destino— pueden haber jugado una mala pasada a la multinacional Disney, llevándola en ocasiones a una extraña relación de amor/odio con la producción animada creada en vida de su propio fundador.

Esta productora americana ha acabado por encarnar el paradigma del cine familiar, entendido bien como el que puede ser disfrutado por varias generaciones de una misma familia, o bien como aquel destinado directamente al público infantil y juvenil, pero inocuo en su contenido, exento por tanto de toda posible polémica que pudiera asustar o enrabiatar a los progenitores de estos mismos jóvenes espectadores.

No obstante, en el modelo Disney, las producciones visuales, ya estén destinadas a las salas de cine o a los canales de TV, son solo una parte de un enorme conglomerado económico donde la venta de productos asociados a las series, muñecos, discos, cómics y camisetas, o la afluencia de visitantes a sus parques de atracciones, son tan importantes como la ocupación originaria de la empresa del ratón. De hecho, lo que se ha construido es un circuito de realimentación, en el que las películas crean la necesidad que permite vender los productos que fabrica la compañía y viceversa; estos mismos productos crean la necesidad de nuevas películas en un ciclo eterno que no tiene fin.

La relación amor/odio con su pasado a la que hacía referencia queda por tanto explicada

en este marco de empresa que no puede poner en peligro las ventas de sus productos, bien por adoptar un estilo levemente excéntrico o experimental, bien por expresar opiniones que puedan ofender a algún grupo político o religioso, con el consiguiente escándalo mediático. Como puede intuirse, los cortos Disney originales, los de los años 30, 40 y 50, fueron creados en un tiempo en el que la sensibilidad por los grupos minoritarios era prácticamente inexistente: los estereotipos raciales, nacionales y sexuales eran moneda corriente en el lenguaje del humor —y aún siguen siéndolo en cierta medida—, así como la violencia y la crueldad más que explícita, en claro reflejo de la dureza y crueldad de unos tiempos que creíamos felizmente pasados.

La reacción de la Disney ante este pasado ha sido similar a la del joven que descubre que sus modelos morales —padres, profesores, amigos— también tienen deseos y necesidades humanas. No ha podido, ni querido, repudiarles, puesto que sería negarse a sí mismo, sino que ha intentado aparentar que no han existido o que esos defectos eran excusables, por una razón y otra. Así, los cortos clásicos Disney, en su tiempo destinados a un público más o menos adulto, y que obviamente ya no resultan recomendables para ejercer de niñera de infantes sin supervisión, se presentan en cuidadas ediciones de pequeño tiraje, acompañadas por todo tipo de pliegos de descargo; no para introducir a padres e hijos en la cultura de otro tiempo pasado, sino para evitar cualquier tipo de acciones legales que dañasen la imagen de la compañía como *padre colectivo* de América.

Esta atención a la correcta imagen de la compañía ha llevado a que parte de la producción de la Disney haya desaparecido completamente de la vista de los aficionados, o quedase relegada a la edición para especialistas. Tal es el caso de *Song of the South* (1946), cuyo uso repetido de los estereotipos raciales habituales en su época, tanto visuales como argumentales, hacen imposible una edición de esta película, al menos mientras la Disney conserve sus derechos sobre ella.

En lo que se refiere a *Victory Through Air Power* (James Algar et al., 1943), ese Disney atípico motivo de este ensayo, sí existe una edición en condiciones, pero ha quedado perdida en esa región de penumbra de las obras de interés solo para el especialista, como es el caso de gran parte de la producción realizada por esta compañía durante la Segunda Guerra Mundial. Procede, entonces, examinar primero ese tiempo de guerra, para descubrir por qué se le relega en la actualidad y sí en realidad merece ese semiolvido. En secciones posteriores, se examinará el sustrato ideológico sobre el que se construye la película —el libro homónimo del aviador Alexander P. De Severski— para seguir con el análisis de los soluciones estéticas utilizados por la Disney a la hora de ilustrar las tesis expresadas en el ensayo de De Severski, finalizando con una serie de breves conclusiones sobre la influencia y permanencia de esta obra en la animación posterior.

02

El peso del pasado: guerra, ideología y propaganda

En un conflicto entre naciones como la Segunda Guerra Mundial, caracterizado por la movilización total de los recursos de un país, la animación no podía quedar al margen del esfuerzo bélico. En mayor o menor medida, todos los países utilizaron esta forma para tareas de propaganda, intentando convencer a sus ciudadanos de la justicia de la causa, motivándoles a aceptar los mayores sacrificios en aras de la victoria, o simplemente para acusar al enemigo de las mayores atrocidades imaginables.

La diferencia de EEUU con el resto de naciones en conflicto es que es el único país que entra en guerra con una industria de la animación sólida y constituida. En países como Alemania o Francia, la animación era aún el campo de personalidades individuales como Paul Grimault o Hans Fischerkösen, mientras que en la URSS se hallaba bajo el control directo del estado y el partido, teniendo que esperar su florecimiento a la muerte de Stalin y la apertura que siguió a la misma.

En América, por el contrario, aún cuando hacia 1941 el monopolio de la Disney era más que claro, existían varias compañías en competición, normalmente ligadas a las productoras cinema-

tográficas. De esta manera, Warner y Metro tenían sus propios departamentos de animación, mientras que empresas independientes como la dirigida por Walter Lanz, Terrytoons o Fabulous distribuían sus cortos a través de la Universal, la Fox o la Paramount. Lo importante de este modo de producción es que la animación americana contaba a principios de los cuarenta con un gran número de profesionales expertos que conocían los trucos del oficio y eran capaces de llevarlos a sus últimas consecuencias... dentro de los límites impuestos por la animación comercial, por supuesto.

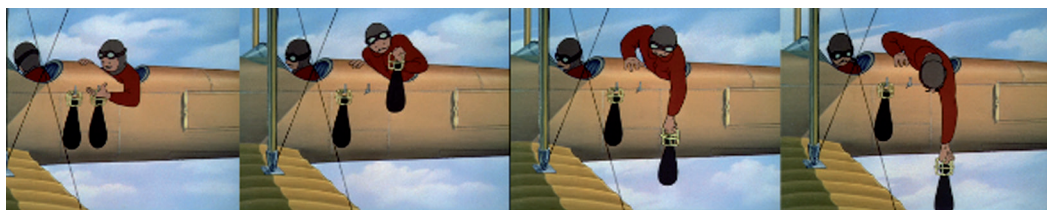
Cuando estalla la guerra, al igual que en el resto de los países en conflicto, las productoras de animación americana se unieron a la movilización general y empezaron a producir todo tipo de cortos propagandísticos con los que levantar la moral de las tropas. Lo importante es que este nuevo encargo no se consideró secundario ni accesorio, sino que se puso a trabajar en ellos a los mejores talentos de cada casa, a quienes se permitió seguir cultivando su propio estilo y tratar esa producción de urgencia con una libertad impensable en otros países combatientes.

Esa posibilidad de realizar propaganda *a su manera* dio lugar a que algunas de estas obras de las productoras americanas en tiempo de guerra no tengan nada que desmerecer a lo mejor que salió de ellas. Un ejemplo claro son los cortos de la serie *Private Snafu* (1943-45) de la Warner, creados inicialmente como vehículos pedagógicos para las tropas que partían

al frente, que en el caso de "Spies", de Charles M. Jones, o "Booby Traps", de Bob Camplett, aprovechan esta excusa para crear un corto Warner con todas las de la ley, abandonándose con placer a todo tipo de excesos visuales y argumentales, que acaban por no tener nada que ver con el esfuerzo bélico.

Lo mismo ocurrió con la Disney, donde cortos como *Der Fuehrer's Face* (1943) de Jack Kinney, o *Education For Death* de Clyde Geronimi (1943), son una auténtica lección en el uso de los recursos expresivos de la animación, tanto en lo que se refiere la flexibilidad metamórfica propia de esta forma de la cinematografía, como en su capacidad distorsionadora del color, la luz y la perspectiva, derrotando en su propio terreno a los efectos expresionistas tan caros aún al Hollywood de este tiempo.

A pesar de estas virtudes, estos cortos fueron pronto cayendo en una incómoda penumbra. Por una parte, a medida que América se involucraba en aventuras bélicas cada vez más injustificadas, el evidente patriotismo que se desprendía de estos cortos se tornaba más y más insoportable. A esto había que añadir que el uso de la caricatura llegaba a alcanzar rasgos casi racistas, especialmente en el caso del enemigo japonés, que era representado con un único tipo de rasgos casi simiescos, al contrario que los enemigos occidentales, donde los ataques se centraban en los líderes políticos, como Hitler, Göring o Mussolini, o en tipos específicos como el militar prusiano, permitiendo dejar al resto de



la población a salvo de posibles represalias. Por último, la profusión de símbolos nazi-fascistas ha llevado a la curiosa paradoja de rechazar estos cortos por el temor de que la mera visión de estos símbolos llevase al contagio de los ideales que representasen, aunque en estos trabajos fuesen claramente humillados y destruidos.

Victory Through Air Power es una de esas obras perjudicadas por su condición de producto bélico, hasta el punto de haber sido eliminada en ocasiones del canon de largometrajes producido por la compañía. Olvido aún más sorprendente si se tiene en cuenta que el propio Walt Disney se involucró personalmente en su producción, como en cualquiera de los otros largos contemporáneos que la compañía del ratón vende como *clásicos* Disney. Sin embargo, en este caso existen otras razones para considerar este filme como un clásico, aparte de las apuntadas arriba, que serán objeto de la siguiente sección.

03

Victory Through Airpower: arte comprometido

La excepcionalidad de *Victory Through Air Power* estriba en su cualidad de manifiesto, de auténtico panfleto político que busca convencer al público para que se promueva una política determinada. Este aspecto es el que hace casi imposible *vender* esta película al público general —una vez terminada la Segunda Guerra Mundial y también ahora— puesto que no

nos hallamos ante una reformulación de los personajes habituales Disney que admita varios niveles de interpretación, más o menos infantiles, sino, como digo, a una obra de agitación política orientada a un público maduro, lo suficientemente culto para entender los conceptos presentados, cuando no a las propias élites rectoras del país.

Lo que esta película propone es una solución al dilema en que se encontraban los Aliados en 1942, siguiendo las tesis expresadas en el libro del mismo título que la película, escrito, por piloto e industrial Alexander P. De Seversky y publicado en la primavera de 1942. Muy brevemente, De Seversky argumentaba —de acuerdo con sus propias declaraciones incluidas en el filme— que las conquistas relámpago de las potencias del Eje durante los primeros años de la guerra se habían debido a un uso eficiente de la aviación terrestre, convirtiendo en inútiles la defensa basada en fortificaciones estáticas o el bloqueo mediante unidades navales. Por el contrario, esta nueva táctica solo había fracasado cuando la aviación enemiga se había enfrentado a una aviación propia lo suficientemente poderosas para disputarle esa ventaja.

Sin embargo, debido a la amplitud de las conquistas de las potencias del Eje, el contraataque aliado se veía enfrentado a dificultades casi insuperables. En primer lugar, la enorme extensión de las líneas de suministro aliadas, que cubrían medio mundo, las hacía especialmente vulnerables al ataque de los submarinos alemanes y japoneses, disminuyendo la capa-

Fig. 1 – La detallada reproducción del movimiento en las secuencias de bombardeo.

cidad de concentrar una fuerza suficiente para romper la resistencia enemiga. En segundo lugar, el hecho de que las potencias del Eje fueran los asediados, y no los sitiadores, les permitía transferir fácilmente sus recursos de un punto del tablero a otro, anulando cualquier ventaja local de los Aliados.

Frente a este estado de cosas, la única solución parecía ser la de un arma capaz de penetrar en el interior del territorio enemigo y destruir las fábricas de material bélico que permitían continuar la resistencia. Para muchos, ya desde finales de la Primera Guerra Mundial, el candidato perfecto para esta misión era el bombardero estratégico, que podría adentrarse sin oposición en el espacio aéreo enemigo y destruir a placer las ciudades industriales enemigas —como de hecho ocurrió, a un coste humano que aún perturba a las potencias aliadas, por su proximidad al crimen de guerra—. Esta es la tesis sustentada por De Seversky en su libro, llevada hasta sus límites lógicos, de manera que para él, todo el esfuerzo científico e industrial de los Aliados debería centrarse exclusivamente en crear esa flota de superbombarderos, por sí sola capaz de poner de rodillas a un país entero.

Para no alargar la cuestión, hoy sabemos que ese objetivo era imposible con los medios de 1940. Solo la invención de la bomba atómica otorgaría los medios para alcanzar esa destrucción masiva, mientras que algo similar por medios convencionales no se alcanzaría hasta finales del siglo XX. Durante la Segunda Guerra Mundial, los intentos por parte de las flo-

tas aéreas aliadas de dejar fuera de combate a la industria japonesa y alemana se mostraron curiosamente estériles, en parte por imposibilidad técnica, en parte por una mala selección de objetivos, de manera que se concluyó adoptando una política en que los bombardeos terroristas eran tan válidos como los militares —con las consecuencias morales que ya he comentado— debilitada, aunque indirectamente, la posición militar de las potencias del Eje, al obligarlas a transferir desde el frente ingentes recursos destinados para defenderse de las formaciones de bombarderos.

Una vez pasados los hechos es muy fácil señalar la conclusión correcta, aunque en aquellos años nadie sabía cómo iba a evolucionar el conflicto, mientras que eran muchos, incluso entre el alto mando aliado, quienes subscribían las tesis de De Severski. Uno de sus admiradores era precisamente Walt Disney, quien decidió producir una película basada en el libro para que su contenido llegase a un público más amplio, de menor nivel cultural que los lectores a los que iba dirigido del ensayo, y cuyo resultado fue el largometraje *Victory Through Air Power* estrenado en julio de 1943.

Victory Through Air Power es, en muchos sentidos, una película inusual en la producción de Disney —y en la historia misma de la animación—. En primer lugar destaca su condición de panfleto político, radicalmente opuesto a los productos de entretenimiento propios del estudio, y mucho más cercano a los de propaganda soviéticos contemporáneos. Ese mismo

Fig. 2 – El paneo de cámara cuando las trincheras se transforman en la Línea Maginot.



ejercicio de propagación de unas tesis llevó a una aproximación que debe calificarse de mixta, en la que lo que no deja de ser una conferencia De Severski, ilustrada gráficamente mediante el uso de la animación.

Esta forma de presentación podría haber perjudicado gravemente a la película, al reducirla a simple “busto parlante” como ocurre en un tele-diario, pero se resuelve haciendo que el orador se mueva por el espacio escénico, alternando diferentes posiciones de cámara casi como si fuera un actor que representase ante nosotros —como en una película de acción real de ese tiempo—, y, sobre todo, con uso extensivo de la animación para ilustrar los puntos más oscuros y abstractos de las tesis De Severski.

De hecho, el mayor riesgo formal que corre la película proviene de las dificultades que atravesaba el estudio en esa época. Debido a la movilización bélica, el número de encargos aceptados por Disney se multiplicó, puesto que no solo tenía que mantener el número habitual de cortos y largos, sino además satisfacer las necesidades del ejército americano, ya fuera en forma de pequeños films de propaganda para la población —por ejemplo las campañas de bonos de guerra— o en películas educativas para los soldados de las diferentes armas. No es de extrañar, por tanto, que el estudio que había hecho de la “full animation” su bandera, empezase a explorar las posibilidades de la animación li-

mitada, obligado por la escasez de presupuesto y de personal originada por la guerra —a lo que quizás habría que añadir la pérdida de talentos tras la huelga de 1941—. Un reto del que la película salió más que airosa.

04

Ilustrando lo abstracto. El reto de *Victory Through Air Power*

A grandes rasgos, *Victory Through Air Power* puede dividirse en tres grandes secciones: en primer lugar, la que cuenta la historia de la aviación, desde sus orígenes hasta 1939; seguidamente, la que describe el conflicto mundial, de 1939 a 1942, relatada que por el propio De Severski; y por último el tramo final en el que se explica en detalle las tesis de este piloto e industrial rusoamericano.

04.1

Historia de la aviación: reaprovechando cortos

La primera parte del filme es la que se puede calificar de más disneyana. De hecho, esta sección se extrajo de la película y se reaprovechó como cortometraje independiente, al ser *casi* indistinguible de los cortos habituales de Disney,



con un sentido del humor y de la parodia — como por ejemplo la sección que narra los comienzos de la guerra aérea en la Primera Guerra Mundial—, un tanto en contradicción con la urgencia y seriedad del tema del largometraje.

Sin embargo, este “casi” al que me he referido tiene una especial importancia, ya que precisamente por tratarse de una película que aborda un tema de rango intelectual —cómo ganar la guerra—, esta sección está completamente desprovista de los típicos animales antropomorfizados, marca de la casa, para atreverse con un reto que la escuela disneyana consideraba de los más difíciles: la animación realista del ser humano, cuya resolución se había producido apenas unos años antes, con *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snowwhite and the Seven Dwarfs*, David Hand, 1937), de esa misma productora. De hecho, esta dificultad había sido uno de los acicates para la invención de la rotoscopia por parte de los Fleischer —y su utilización posterior por otras grandes productoras, como la Disney— a pesar de todos los problemas que esta técnica conllevaba, principalmente el hecho de que la copia del movimiento fotograma a fotograma demasiado a menudo producía un extraño efecto de falta de veracidad.

Es cierto que ciertas escenas de esta sección parecen haberse realizado con rotoscopia —o haberse inspirado en secuencias de imagen real—, como aquellas en que se muestra a los

aviadores de la Primera Guerra Mundial arrojando las bombas a mano; pero, en general, la solución elegida parece haber sido la elección de un dibujo más libre y caricaturesco. Esta distorsión de la figura humana resulta especialmente efectiva cuando se mezcla con una estructura narrativa, articulada alrededor de planos de acción y planos de reacción —jugando a veces con una resolución final donde la secuencia lógica es negada, como en la descripción del primer vuelo de los hermanos Wright— que intentan evitar que el público pueda llegar a cansarse de un dibujo que no tiene la misma expresividad que un actor, si el personaje animado permanece demasiado tiempo en la pantalla.

Este modo de animar y dirigir, junto con la evidente ironía que exuda, apunta a uno de los grandes nombres de Disney, Jack Kinney, que durante la década de los cuarenta, junto con su hermano Dick y aprovechando el desinterés creciente de Disney por la forma corta, rodaría algunos de los cortos más divertidos —y desvergonzados— de la factoría desde los tiempos de Ub Iwerks... Y quizás hasta ahora mismo.

04.2

“Blitzkrieg”: haciendo de la necesidad virtud

Una vez acabada la sección anterior, es en la segunda parte cuando la película nos presenta

a De Severski, que inmediatamente comienza su conferencia, centrándose primero en la historia del conflicto mundial hasta ese instante, interrumpido aquí y allá por breves ilustraciones animadas. Es en este tramo central donde la animación deja de ser completa y se vuelve limitada, debido a los problemas de producción y a la urgencia por estrenar el largo. En muchas ocasiones el movimiento se limita a realizar un paneo de cámara a lo largo de un fondo fijo, o bien a deslizar figuras estáticas sobre esos mismos fondos, aunque no se llega nunca al horror estético de hacer trávelin sobre un diseño para simular que la cámara se acerca o se aleja.

Lo que podría resultar una receta segura para el desastre se convierte, en este caso, en uno de sus grandes aciertos, de forma que casi puede decirse que si la película se mantiene actual y fresca hoy en día es precisamente gracias a los hallazgos que contiene esta sección. Para entender por qué se obró este pequeño milagro, hay que recordar que, a comienzos de los años cuarenta, la Disney había conseguido reunir a los mejores animadores del panorama americano —aunque varios de ellos abandonarían el estudio tras la huelga de 1941—, además de crear un estilo propio en el que se resumían gran parte de las leyes básicas de la animación. En ese sentido, con *Victory Through Air Power*, los artistas de la

Disney no solo demostraron su flexibilidad ante cualquier tipo de animación, sino también que no hay maneras *menores* o *mayores* en esta forma, sino talentos agudos o embotados.

A estas alturas, el lector se estará preguntando en qué consistían los hallazgos de la Disney. Básicamente, el reto que tenían era el de narrar el curso de la guerra, de 1939 a 1942, haciendo visibles los aciertos y errores cometidos por los contendientes, al mismo tiempo que se transmitía la impresión de cataclismo, de fuerza imparable contra la que no había defensa alguna, que produjo la “Blitzkrieg” alemana en 1940-41 y la *marea japonesa* en el Pacífico durante la primera mitad de 1942.

Las técnicas utilizadas para conseguir estos efectos pueden agruparse en tres tipos. Por una parte tenemos la utilización de los recursos de la animación limitada de manera dramática. Por ejemplo, en uno de los paneos a los que hacía referencia, las trincheras de la Primera Guerra Mundial se transforman en las fortificaciones de la Línea Maginot y luego, una vez rota esta línea, se las muestra abandonadas, hogar de animales y pájaros. En otro momento, el desplazamiento de figuras se utiliza para simular el momento en que un caza británico derriba un bombardero alemán, todo ello visto desde el interior de la carlinga del avión perseguido,

Fig. 3 – La actualización disneyana de *El Hundimiento del Lusitania*.



y completado con una rápida sustitución del dibujo de esta carlinga por otro que incluye los agujeros de las balas en el cristal.

Este uso dramático se extiende también a los colores y la composición de las escenas, ambas de clara influencia expresionista, en las que no se tiene miedo de incluir textos que ayuden a situar al espectador. Así, al describir la evacuación de Dunkerque, la ciudad se transforma en una inmensa hoguera, cuyas llamas propagan el nombre que la identifica. Los efectos así conseguidos son de un realismo que aún hoy estremece, como ocurre durante la narración del hundimiento de los acorazados *Repulse* y *Prince of Wales*, en un escena que muestra los aviones atacantes, la estela de los torpedos y la explosión que revienta los acorazados y que resulta extrañamente parecida, casi un homenaje, a la análoga del mítico *The Sinking of the Lusitania* (1909) del no menos mítico Winsor McCay.

Por último, la eficacia de esta sección se ve completada por un uso extensivo de soluciones tipográficas y de diseño gráfico —precursoras en mucho sentidos de la infografía actual— casi abstractas, que hasta ese momento parecían quedar reservadas a la animación pedagógica, pero que aquí se utilizan como refuerzo del dramatismo con que se intenta transmitir esta reconstrucción de los primeros años del conflicto.

A mi entender, pocas veces se ha ilustrado con mayor precisión el avance inexorable de la maquinaria de guerra nazi, que cuando esta película nos muestra la aviación alemana, la “Luftwaffe”, como una serie de arcos que saltan por encima de las defensas aliadas, anulando su efectividad y franqueando el paso a los “Panzer”, los cuales ya no encuentran resistencia alguna a su paso.

04.3

Hacia la victoria: la abstracción y la imagen

Tras este triunfo de la animación limitada, demostrando la amplitud expresiva de sus mínimos recursos, puede pensarse que a la película ya no le quedaría nada que ofrecer en el terreno formal al llegar la tercera parte. Algo así sucede, de manera que el tramo final no llega ya a alcanzar la altura de su sección intermedia. En parte, esto se debe a que la tesis de De Severski se va volviendo cada vez más descabellada e impracticable — algo que, recordemos, sabemos nosotros, pero no era tan claro para sus contemporáneos— y a que la solución que propone, el bombardeo de los centros industriales de las potencias enemigas, llevó al aniquilamiento de las ciudades alemanas y japonesas; hechos que lindan con el crimen de guerra, cuyo mayor exponente, aunque no mu-



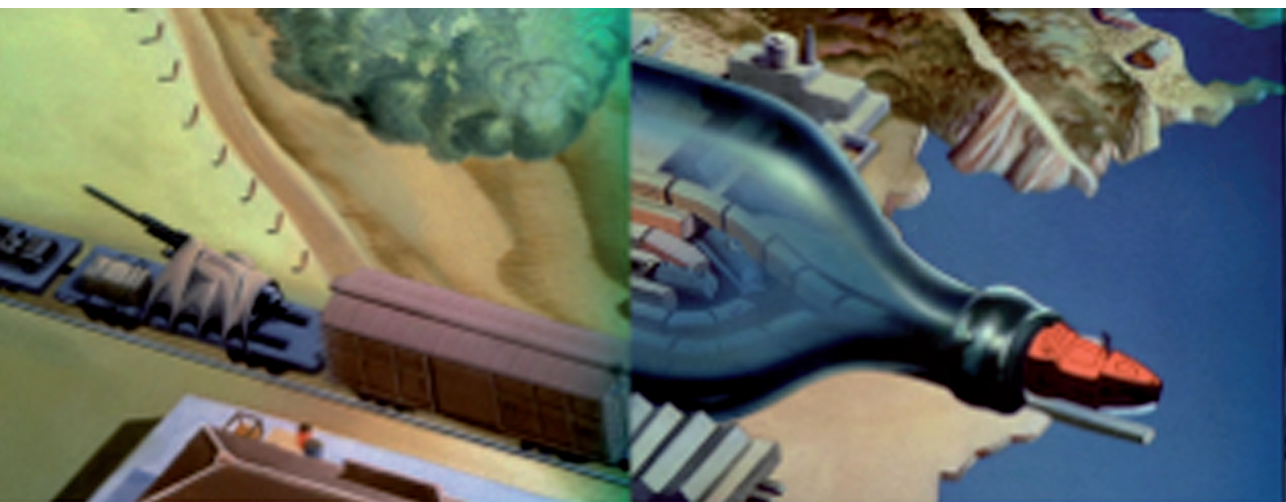


Fig. 4 – Ilustrando lo abstracto: la producción bélica transformada en la sangre que da vida al mundo.

cho menos el único, fueron las dos bombas atómicas de Hiroshima y Nagasaki.

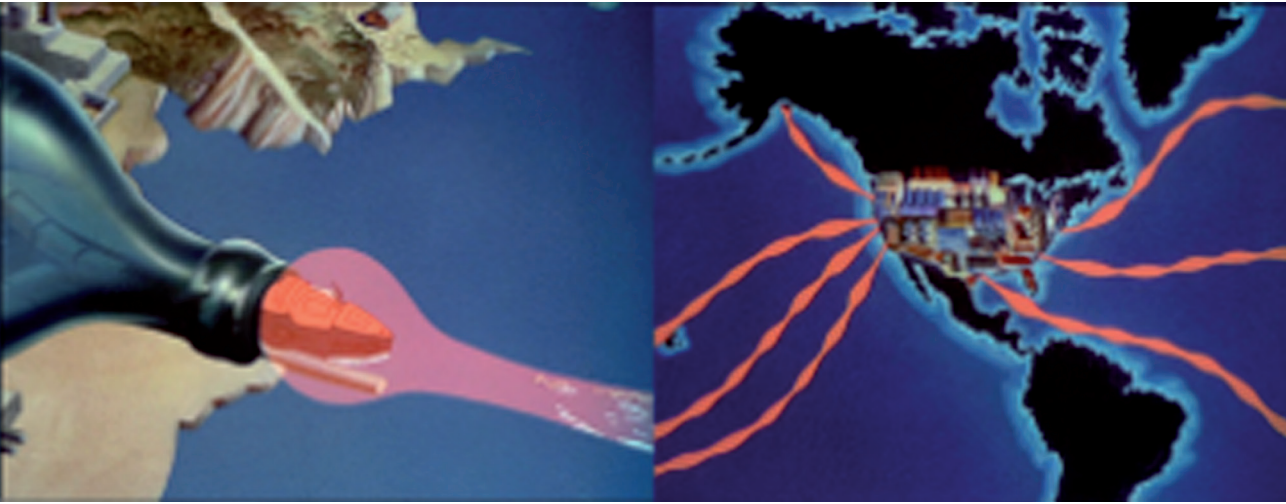
Hay que señalar también que, en esta sección de la película, los conceptos que maneja De Severski se van volviendo cada vez más abstractos y por tanto más difíciles de plasmar en imágenes. En consecuencia, cierta rutina y cierta copia y reutilización de los recursos anteriores se instala en la película, salvada solo aquí y allá por algún que otro nuevo brillante hallazgo visual, como la representación del esfuerzo bélico norteamericano en términos biológicos: por ejemplo, la industria de los EEUU el corazón y las líneas de suministro aliadas como las venas que transmite la sangre bombeada; o el momento en que se representa la posición bélica alemana como una rueda a la que ningún esfuerzo aliado podrá quebrar, dos secuencias que no tienen nada que envidiar a la sección central de la cinta.

Esta abstracción, propia de clase universitaria, pero no de la sala de cine y mucho menos del público habitual de los productos Disney, debió de parecer demasiado dura para la compañía y los animadores. Una y otra vez se ve interrumpida por secciones más realistas, de acción, que sirvieran para mantener la atención

de la audiencia, como la escena en que se ilustra la caza despiadada a la que los submarinos alemanes someten a los convoyes aliados. La propia progresión de la tesis de De Severski facilita esta transición hasta terrenos conocidos, ya que, como digo, pronto se pasa a discutir cómo superar el bloqueo al que parecía haber llegado en el conflicto.

Es en este punto donde más de uno puede sentir un escalofrío, puesto que aunque la predicción de De Severski se reveló errónea en el modo, no lo fue en los resultados, de forma que lo que la animación Disney nos muestra en esta secuencia final es cómo las formaciones de bombarderos aliadas literalmente aplastan las ciudades japonesas, sin sentir remordimiento alguno, sino muy al contrario, celebrándolos.

Es esta otra de las grandes paradojas —o quizás no— de ese conflicto bélico. Mientras que en los ataques de la propaganda aliada contra el poder nazi, el objetivo eran sus dirigentes y la maquinaria de guerra alemana, fuerzas impersonales de cuya caída quedaba exenta la población civil, en el caso de Japón esta propaganda se teñía indefectiblemente de un racismo demasiado evidente —y especialmente incómodo para la



Disney de hoy—. En estas obras, el enemigo era el japonés de a pie y su aniquilación, transformado en rata o cucaracha, el único medio para terminar realmente el conflicto. Extremo al que no se llega en este tramo final, pero del que no estaban demasiado lejanos.

05

Conclusión

Victory Through Air Power, como ya he señalado, es una excepción en la producción disneyana. Obra de circunstancias, una vez acabado el conflicto dejaron de existir razones para proyectarla, más aún cuando la tesis de De Severski se mostró errónea —aunque la bomba atómica y el concepto de bombardero intercontinental la resucitaron en los años 50, al menos hasta la aparición del misil balístico intercontinental—, de manera que la película permaneció invisible, fuera del canon Disney hasta la llegada del DVD.

No obstante, su influencia resurgiría una y otra vez a lo largo de la historia de la produc-

tora del ratón. En los años 50, con el creciente interés de Walt Disney por la televisión y los parques de atracciones, se produjeron una serie de cortos futuristas, con el nombre genérico de *Tomorrowland*, que intentaban mostrar cómo sería ese mañana mejor que se suponía a la vuelta de la esquina. Estos cortos son uno de los grandes ejemplos de retrofuturismo —esa curiosa paradoja que hace que las visiones del futuro queden anticuadas casi inmediatamente— que se pueden contemplar en la actualidad, pero, y he aquí lo importante, demuestran como la lección formal de *Victory Through Air Power* había sido estudiada y asimilada por los animadores de la Disney, aun cuando esta productora era —y es— el mayor promotor de la animación completa.

Es esta quizás la mayor lección que se puede extraer de la película: que demostró las alturas expresivas a las que se podía llegar con la animación limitada, si en ella se ponía la misma entrega y pasión que en animaciones con mayor aparato de producción.

© Del texto: David Flórez

© De las imágenes: Walt Disney Corporation.



Biografía

David Flórez Rodríguez, nacido en 1967 en Madrid, es ingeniero de Telecomunicación por la ETSIT de Madrid y trabaja actualmente en Telefónica I+D. Aficionado a la animación en todas sus vertientes, en la última década ha escrito para revistas españolas de análisis cinematográfico como *Tren de Sombras*, *L'Atalante*, *Miradas de Cine* y *Détour*, además de mantener el blog *Caminando en Círculos*, con amplias secciones dedicadas al cine y la animación.

E-mail

dflorez1@gmail.com

Referencias bibliográficas

- BENDAZZI, Gianalberto, 2003. *110 años de historia de la animación*, Madrid: 8 ½ Libros de Cine.
- DE SEVERSKI, Alexander Prokofiev, 1942. *Victory Through Air Power*, Nueva York: Simon and Schuster.
- DISNEY, Walt, et al, 2004. *Disney Treasures: On the Front Lines*, Walt Disney Video (DVD).
- OVERY, Richard, 1995. *Why the Allies won*, Londres: Pimlico
- SHULL, Michael S., WILT, David E., 2004. *Doing Their Bit: Wartime American Animated Short Films, 1939-1945*, McFarland and Co.
- STANCHFIELD, Steven (compilador), 2006. *Cartoons for Victory*, Thunderbeam Animation (DVD).
- STANCHFIELD, Steven (compilador), 2010. *Private Snafu*, Thunderbeam Animation (DVD).