



UNIVERSITAS
Miguel Hernández



Facultad de Ciencias Sociales y Jurídicas de Elche

Grado en Comunicación Audiovisual

TRABAJO FIN DE GRADO

4º CURSO

LA RIVALIDAD ENTRE EL ESTUDIO FLEISCHER Y EL ESTUDIO DISNEY

Trabajo teórico de revisión e investigación bibliográfica

por

Adrián López Lidón

Tutor: [Francisco Manuel Poveda Baeza](#)

LA RIVALIDAD ENTRE EL ESTUDIO FLEISCHER Y EL ESTUDIO DISNEY



Resumen:

Este es un trabajo de investigación acerca de la rivalidad histórica que han tenido los dos estudios de animación más relevantes de la animación estadounidense, como son el estudio Fleischer y el estudio Disney. Trataré de ahondar en apartados importantes como, su historia, sus técnicas o su estilo propio. Para ello, me sumergiré en libros, textos periodísticos o documentales, para contrastar y manejar una información fiable y sacar las principales conclusiones.

Abstract:

This is a research work about the historical rivalry that the most relevant animation studios in American animation have had, such as the Disney studio and the Fleischer studio. I will try to delve into important sections such as its history, its techniques or its own style. To do this, I will immerse myself in books, journalistic texts or documentaries, to contrast and manage viable information and draw the main conclusions.

Resum:

Aquest és un treball de recerca sobre la rivalitat històrica que han tingut els estudis d'animació més rellevants de l'animació nord-americana, com ara l'estudi Disney i l'estudi Fleischer. Tractaré d'aprofundir en apartats importants com la seua història, les seues tècniques o el seu estil propi. Per això, em submergiré en llibres, texts periodístics o documentals, per contrastar i manejar una informació viable i traure les conclusions principals.

Palabras Clave: «Disney», «Fleischer», «animación», «historia de la animación», «Mickey Mouse», «Betty Boop», «impacto cultural».

Keywords: «Disney», «Fleischer», «animation», «animation history», «Mickey Mouse», «Betty Boop», «culture impact».

Paraules clau: «Disney», «Fleischer», «animació», «historia de la animació», «Mickey Mouse», «Betty Boop», «impacte cultural».



Agradecimientos

Agradezco la ayuda y el apoyo recibido por parte de mi tutor Francisco Manuel Poveda Baeza a la hora de realizar este trabajo. Además, agradezco también el apoyo de mi familia, que siempre ha estado conmigo.

ÍNDICE

1. Introducción	7
1.1 - La estructura	7
2. Objetivos o hipótesis.....	7
2.1 - Objetivos.....	7
2.2 - Hipótesis	8
3. Estado de la cuestión.....	8
3.1 - Introducción.....	8
3.2 - Orígenes y contexto	8
3.3 - Comparación de estilos.....	8
3.4 - Impacto cultural	9
3.5 - Factores socioeconómicos	9
4. Metodología	9
4.1 - Investigación.....	9
4.2 - Fuentes.....	9
4.3 - Selección de las fuentes	9
4.4 - Análisis de temas	10
4.5 - Transparencia.....	10
5. Resultados	10
5.1 - Orígenes y evolución de ambos estudios.....	10
5.1.1 - Estudio Fleischer	10
5.1.2 - The Walt Disney Studios	15
5.2 - Análisis de sus personajes más relevantes.....	19
5.2.1- Estudio Fleischer	19
5.2.1.1 - Betty Boop.....	19
5.2.1.2 - Popeye el marino	19
5.2.1.3 - Superman	20
5.2.2 - Estudio Disney.....	20
5.2.2.1 - Pete Pata Palo	20
5.2.2.2 - Oswald The Lucky Rabbit	20
5.2.2.3 - Fanny	21
5.2.2.4 - Mickey Mouse	21
5.3 - La competencia entre Disney y los Fleischer	21
5.4 - Novedades	22
5.4.1 - Estudio Fleischer	22
5.4.1.1 - La interacción con objetos y personas. La animación híbrida	22

5.4.1.2 - La Rotoscopia	23
5.4.1.3 - Proceso Estéreo Óptico (Stereoptical Process).....	23
5.4.2 - Estudio Disney	23
5.4.2.1 - La musicalidad.....	23
5.4.2.2 - El Technicolor	24
5.4.2.3 - La cámara multiplano	24
5.4.2.4 - El storyboard.....	24
5.4.2.5 - Los «nine old men».....	24
5.5 - Análisis de cortometrajes.....	25
5.6 - Impacto cultural y legado	26
5.6.1 - Hermanos Fleischer	26
5.6.1.1 - Series animadas	26
5.6.1.2 - Largometrajes	27
5.6.1.3 - Videojuegos	27
5.6.1.4 - Ilustraciones.....	27
5.6.2 - Walt Disney	27
6. Conclusiones y discusión.....	29
Bibliografía	31



1. Introducción

La animación ha dejado una marca en el mundo y en el arte desde principios del siglo XX. Tanto el estudio de animación Fleischer como el estudio Disney tuvieron, sin lugar a duda, un gran peso en este aspecto. La óptica de este documento es graduar la aportación de cada uno a la industria y, obviamente, su confrontación como resultado de diversos motivos de estudio y aplicación.

Disney se caracteriza por realizar una animación más para todos los públicos, mostrando la bondad, el cariño, la fraternidad y el humor desde una perspectiva buenista. Por el contrario, las animaciones de los hermanos Fleischer tenían fama de transmitir cosas diferentes: temas tabúes, la muerte, la sexualidad, etc., una animación más extraña, por así decirlo. Por eso, mi objetivo con este trabajo es investigar acerca de estos temas, así como sus orígenes y consecuencias.

1.1 - La estructura

La estructura que seguirá este documento es la siguiente:

- Orígenes y evolución de ambos estudios
- Los personajes con más relevancia de cada estudio.
- La fuerte competitividad entre ambos.
- Las aportaciones e innovaciones a lo largo de su filmografía.
- Análisis de cortometrajes.
- El impacto cultural y el legado dejado.

2. Objetivos o hipótesis

2.1 - Objetivos

- Analizar la rivalidad histórica entre el estudio Fleischer y el estudio Disney durante la primera mitad del siglo XX.
- Investigar acerca de los estilos narrativos y artísticos/estéticos de cada estudio.
- Evaluar las técnicas y procesos de animación inventados por cada uno de ellos.
- Destacar la importancia de personajes de animación.

- Resaltar el impacto cultural de ambos estudios en el siglo XXI.

2.2 - Hipótesis

- El estudio Fleischer tuvo mucha más importancia de lo que se recuerda.
- La competitividad entre ambos estudios fue beneficiosa para la industria del cine de animación.
- La contribución de ambos para desarrollar nuevos enfoques creativos y a interpretar de distintas formas la visión por la narrativa.

3. Estado de la cuestión

3.1 - Introducción

El apasionante tema de la rivalidad entre Disney y los hermanos Fleischer abarca aspectos artísticos, técnicos y en parte económicos de la industria de la animación en los años veinte, treinta y cuarenta. Tanto sus creaciones, ya fueran cortometrajes, medimetrajes, largometrajes, etc. como sus estrategias comerciales, se vieron influenciadas por esta competencia.

3.2 - Orígenes y contexto

Se han hecho investigaciones y se han realizado estudios acerca de la trayectoria de Walt Elias Disney, así como de Dave y Max Fleischer, aunque en este caso hay menos documentación, explicando sus inicios y su trayectoria, al igual que sus ideas y filosofías.

3.3 - Comparación de estilos

Sus estudios fueron historia de la industria cinematográfica animada, ya que fue una época de transición y cambio hacia la sonorización y colorización de los metrajes.

Han sido varios autores, los que han desempeñado labores de estudio sobre las técnicas de animación inventadas por sus fundadores, tales como la cámara multiplano, la rotoscopia, la sincronización, etc.

Existen investigaciones sobre la filosofía visual de ambos: el estilo visual de animación que se empleaba en los estudios Disney era más realista y acogedor para el público que el del estudio Fleischer.

3.4 - Impacto cultural

Analizaré sus éxitos y fracasos en taquilla, así como la subsistencia de estos expone, el incesante interés por atraer al público y prosperar en la industria cinematográfica.

Examinaré el impacto en la cultura popular y su legado en la industria cinematográfica en la actualidad.

3.5 - Factores socioeconómicos

Estudiaré sobre cómo la II Guerra Mundial (1939-1945) impactó a ambos estudios y a sus producciones animadas, tanto creativa como económicamente.

4. Metodología

4.1 - Investigación

Este trabajo se basará en la revisión bibliográfica de diversas fuentes. El objetivo es analizar la rivalidad entre los estudios Fleischer y Disney, y entenderla desde diversos puntos de vista, tanto el artístico, como el cultural o el social, etc.

4.2 - Fuentes

Se escogerán diversos libros, artículos de diferentes webs o vídeos didácticos que tratan los diferentes temas que he expuesto. Asimismo, se analizarán películas y cortometrajes producidos por ambos.

4.3 - Selección de las fuentes

Dado que no hay una extensa cantidad de textos que hablen en demasía del tema, se incluirán fuentes mayoritariamente digitales, pero también algún que otro documento escrito.

4.4 - Análisis de temas

Dependiendo del tema que se pretenda abarcar se identificará la información y se categorizará en función de las necesidades del estudio realizado. Además, se llevará a cabo un análisis de comparación entre ambas compañías.

4.5 - Transparencia

Se presentarán los datos de manera clara y precisa, aportando datos históricos veraces que no engañarán al lector.

5. Resultados

5.1 - Orígenes y evolución de ambos estudios.

Los estudios Fleischer y Disney fueron grandes conglomerados durante la edad dorada de la animación estadounidense, periodo comprendido entre los años veinte y treinta.

Allá por los años veinte, tras la I Guerra Mundial (1914-1918), el mundo estaba devastado. Sin embargo, Estados Unidos salió fortalecido de este conflicto. Es por ello por lo que, a nivel artístico y cultural, era el país donde más se respiraba ese ambiente de paz y entretenimiento. Esto es históricamente conocido como ‘los felices años veinte’. La economía del país norteamericano crecía notablemente y la población se distraía a través de la música o el cine.

El estudio Fleischer fue fundado por los hermanos Max y Dave Fleischer en el año 1921, en Nueva York, mientras que en California Walt y Roy Disney fundaron el estudio que lleva su apellido en 1923.

En las salas de cine, antes de cada noticiero, se proyectaba un cortometraje de dibujos animados. Pues bien, es en estos cortos donde Max Fleischer empieza a cobrar cierta relevancia.

5.1.1 - Estudio Fleischer

Todo comienza en el año 1914, cuando a Max Fleischer se le pide mejorar la calidad de los dibujos animados, que empezaban a obtener popularidad en la industria cinematográfica.

Según se describe en el libro *Out of the Inkwell: Max Fleischer and the Animation Revolution*, Max Fleischer enfrentó varios desafíos al intentar continuar con sus experimentos en el campo de la animación: «Lo que necesitaba era el apoyo de una gran empresa para poder continuar con sus experimentos. Pensaba que si conseguía que la persona adecuada viera el potencial de lo que ya había logrado, podría revolucionar el campo de la animación» (Fleischer, 2011, p.24)

J.R. Bray. Productions era uno de los estudios líderes de la animación por aquellos tiempos. Este estudio se caracterizaba por producir caricaturas de calidad en masa. Esta característica fue crucial para que Max Fleischer acabara siendo contratado por J.R. Bray, dueño del estudio. Ambos tenían la misma visión, acortar el tiempo de producción de las animaciones.

Durante un tiempo Max se dedicó a trabajar en la producción de piezas animadas para el ejército de Estados Unidos durante la I Guerra Mundial, pero una vez terminó ese periodo, se puso manos a la obra y continuó desarrollando una serie de animaciones, llamada *Out of the Inkwell*. Estas piezas visuales mostraban a una persona dibujando e interactuando con **Ko-Ko**, un dibujo de un payaso vestido de blanco y negro. No sólo interactuaba con la persona, sino que dependía de la historia que se contara en cada corto. Esto fue posible gracias a que Max trazó sobre papel una grabación previa de su hermano Dave actuando disfrazado del personaje del payaso. Este proceso de copia de movimientos recibe el nombre **rotoscopio**.

La serie *Out of the Inkwell* comenzó a obtener una gran popularidad entre el público mundial. Algo tan poco relevante como eran los dibujos en aquella época, comenzaron a generar atracción entre la gente.

Aunque el rotoscopio fue un gran invento y sirvió para realizar una animación más realista, Max Fleischer estaba empeñado en hacer una animación que fuera más allá de dibujos sobre fondo estáticos. Por ello, creó el **rotógrafo**, permitiendo al animador dibujar sobre fondos móviles.

A comienzos de los años veinte, Bray Productions comenzó a tener problemas económicos y, en junio de 1921, Max abandonó el estudio. Tras ello, alquiló un apartamento en Manhattan, y lo equipó con un rotógrafo y algunas mesas para animar. Había nacido Out of the Inkwell, Inc.

Debido a la popularidad que tuvo la serie *Out of the Inkwell*, muchos animadores querían trabajar para ellos. En solo dos años, ya tenían diecinueve personas trabajando para el estudio, pero debido a la cantidad de trabajo y de personas, tuvieron que mudarse a un estudio más grande en Broadway.

El estudio, empezó a introducir el sonido en las películas con un primer acercamiento a través de la música. Se consiguió así, que el público pudiera seguir las canciones, ya que en muchas ocasiones iba a destiempo. Fue gracias a la animación de una pelota blanca botando sobre la letra de la canción y que hizo mucho más sencillo poder cantar la letra de la canción. Max, junto a Lee DeForest, uno de los pioneros en el desarrollo de películas sonoras, realizaron varias canciones con banda sonora. Su primera creación fue *My Old Kentucky Home* de 1924.

El estudio de los hermanos fundó en el año 1923 una distribuidora, Red Seal Pictures. Una de las obras que distribuían era una de las creaciones del estudio, *Song Car-tunes*, una serie de cortometrajes que combinaban animación con sonido. Dos años más tarde de su fundación, el estudio no era capaz de cumplir con los plazos establecidos para la elaboración de sus propias piezas, por lo que se vio obligado a comprar películas pequeñas con poco reconocimiento y a estrenarlas bajo el nombre de los Fleischer. Aquellas operaciones no eran rentables, y tuvieron más pérdidas que ganancias, por lo que la distribuidora entró en quiebra. Ante la situación de desesperación en la que se encontraba tanto el estudio como la distribuidora, Max decidió aceptar que Alfred Weiss¹ se hiciera cargo de ambas.

El estudio de los Fleischer abandonó la distribuidora que habían fundado y firmaron un contrato con Paramount Pictures. Además, *Out of the Inkwell Films* pasó a llamarse **Inkwell Studios**, y la serie *Out of the Inkwell* a **Inkwell Imps**.

Meses después de que Alfred Weiss tomara los mandos de su estudio, los Fleischer tomaron la decisión de abandonarlo y, en poco tiempo, Weiss se declaró en quiebra y el estudio desaparecería. Max no sabía que iba a pasar con él y su hermano, ya que su situación era muy desfavorable. Sin embargo, la suerte sonrió a los hermanos; un amigo de Max les ofreció un lugar en las instalaciones de su empresa para que pudieran retomar su pasión.

¹ Alfred Weiss fue la persona que se ofreció a pagar las facturas que tenían y así poder retomar su actividad, ya que al no tener dinero suficiente el laboratorio que revelaba sus películas se negaba a liberar sus negativos, entre otras cosas. (Fleischer, 2011, p.46)

En abril de 1929 abrieron otro estudio en Long Island City (Nueva York), *Fleischer Studios*, nombre que el estudio usa hasta hoy. Continuaron produciendo *Song Car-Tunes*, ya que habían conservado tanto los derechos de Ko-Ko el payaso, como los de la pelota de las canciones.

Después de varios meses, en octubre de 1929, surgió la reconocida serie *Talkartoons*, en la que aparecerán personajes míticos como **Fitz el perro**, que posteriormente fue renombrado y modificado para ser el perro **Bimbo**, la pareja de **Betty Boop**, otro de los personajes emergentes. El primer cortometraje que se hizo de esta serie se llamó *Noah's Lark*. Lo que hizo que el estudio estuviera en el punto de mira, fue la incorporación de diálogos en sus metrajes, ya que, por aquel entonces, los personajes animados solo emitían gruñidos, gemidos u otro tipo de sonidos inarticulados.

La compañía pasó a ser uno de los dos grandes estudios de animación de la época, compitiendo con Disney y conformando una rivalidad histórica. Los Fleischer se caracterizaban por realizar piezas audiovisuales con toques surrealistas, sarcásticos y dirigidas a un público más adulto, mientras que Disney se centraba en reflejar la fantasía y la inocencia.

Durante la década de los treinta **Betty Boop**, el personaje más famoso y reconocible de los estudios Fleischer, no conseguía alcanzar la popularidad que tenía el ratón **Mickey**, seña de identidad de los estudios de Disney, por lo que el estudio tomó la decisión de adquirir los derechos, allá por el 1933, de **Popeye el Marino**, un personaje muy popular de cómics por aquel entonces. La idea era incluir esta caricatura en el *show* de Betty Boop.

Al año siguiente, en 1934, Paramount pidió a los Fleischer que dejaran de lado esa estética tan alternativa y contracultural que los había llevado a la fama, para así elaborar un producto que pudiera competir de tú a tú con Disney, es decir, que se centraran en hacer animaciones para todos los públicos. Esta petición, o más bien orden directa, junto con el nuevo código Hays², les forzaba a dejar de lado su seña de identidad.

² El Motion Picture Production Code, más conocido como Código Hays, fue un código de producción cinematográfico que determinaba, en las producciones estadounidenses, con una serie de reglas restrictivas, qué se podía ver en pantalla y qué no. (Montón, 2022)

Desafortunadamente, se vieron obligados a aceptar este cambio de rumbo, y crearon la serie musical *Color Classics*, que fue una imitación de una serie que tenía ya Disney llamada *Silly Symphonies*.

En 1937, llegó a la gran pantalla *Blancanieves y los siete enanitos*, película del estudio Disney. Max había intentado durante tiempo convencer a Paramount Pictures para la elaboración de un largometraje, pero esta se negaba en rotundo ya que pensaba que nadie iba a querer sentarse para ver un dibujo animado durante tanto tiempo. Pero cuando Paramount vio que funcionaba, dieron luz verde. A partir de ese momento, se trasladaron a Florida, a un estudio más grande, donde poder ejecutar sus creaciones con más trabajadores y espacio. Durante su estancia allí, Dave Fleischer, cometió adulterio con una secretaria del estudio. Este hecho será relevante para el futuro del estudio, convirtiéndose en una de las claves para que la relación entre ambos hermanos se deteriorase y finalmente se rompiera.

Uno de los primeros largometrajes que se estrenaron para competir e igualar con Disney fue *Los Viajes de Gulliver*, en 1939, dos años después del estreno de *Blancanieves*. La película tuvo cierto éxito, pero no fue suficiente para cubrir los costos de abrir un nuevo estudio y capacitar a tantos empleados.

En el año 1941, se les encomendó la tarea de crear la versión animada de *Superman*, proyecto que se convertiría en una serie de cortometrajes de este superhéroe. Se la considera frecuentemente como la obra maestra de los hermanos Fleischer durante la edad de oro. Aunque su presupuesto fue tres veces mayor que el de un cortometraje típico de Popeye, \$100.000 dólares para ser exactos, esta obra se valora como un logro destacado en la historia de la animación.

Durante la década de los cuarenta, los Fleischer trabajaban sin parar, dando lo mejor en cada pieza. Durante este periodo los cortometrajes de Popeye continuaban teniendo éxito y, además, el estudio sacó a la luz el medimetraje *Raggedy Ann & Andy*, los cortos de *Stone Age* y la serie animada derivada de la película de Gulliver, llamada *Gabby*.

Como no obtenían los ingresos necesarios para mantener el estudio, Max y Dave pidieron a la Paramount que les financiara. En 1942 lanzaron *Mr. Bug goes to Town*, pero este largometraje hizo mucho daño al estudio y acabaría con él, al no obtener los objetivos marcados de ganancias. Durante esos años, la II Guerra Mundial obligó a cerrar el mercado en Europa, por lo que la película no consiguió todo el beneficio que se esperaba por ella al distribuirla

fuera de sus fronteras. Este inconveniente, sumado con el agravamiento de la tensión en la relación entre los hermanos, produjo la marcha de Dave de la empresa a Screen Gems, una marca actualmente perteneciente a Sony y que, entre los años 1921 y 1946, se dedicó a la animación.

Con la marcha de uno de los hermanos, Paramount vio una oportunidad única. Como Dave había incumplido parte del contrato y debían dinero, Paramount hizo lo propio: les expropió el estudio, renombrándolo como *Famous Studios*, y puso a la cabeza a otras personas, relegando a Max a puestos más bajos. Incluso cambiaron el estudio de localización. Además, eliminaron sus nombres de los títulos de crédito, y suspendieron la serie de Superman.

Hubo momentos en los que Disney, al igual que esta compañía, pasó por muchas dificultades para sostenerse, pero, una vez solventados los problemas que atravesaban, se ensalzaron como el mayor estudio de animación, pues la decadencia y la desaparición del estudio Fleischer era más que previsible.

5.1.2 - The Walt Disney Studios

Walter Elias Disney, más conocido como Walt Disney, fue un prestigioso dibujante a la par que un símbolo de la época gloriosa de la animación. Desde bien pequeño quería estar relacionado con el mundo del arte. Tanto era su afán, que empezaría a vender a sus vecinos sus primeros bocetos. Walt no tuvo una vida laboral muy favorable durante su adolescencia, ya que el padre de Walt contrajo una fiebre tifoidea, lo que les obligó, a él y a su familia, a mudarse a Kansas City. Allí empezó a dar sus primeros pasos laborales, ayudando a su padre con el trabajo repartiendo periódicos y vendiendo chucherías en la estación del ferrocarril. Además, durante su etapa escolar, el pequeño Walt realizó historietas para el periódico del instituto, *The Village Voice*.

No sería hasta el año 1920 cuando empezaría a dar sus primeros pasos como animador. Durante ese año, Disney, que trabajaba en Kansas en una empresa de publicidad como artista comercial, convenció a Frank Newman, el exhibidor principal de Kansas City, para que incluyera unas pequeñas porciones de animación en su serie de noticiarios semanales. Estos fragmentos animados se caracterizaban por mezclar el humor actual de la época con la publicidad, y que recibieron el nombre de *Laugh-O-Grams*.

En el libro *Los archivos de Walt Disney*, Russell Merritt escribió: «Los Laugh-O-grams fueron un gran éxito, y a Disney le llovían los encargos de animaciones de relleno para los intermedios y pases de diapositivas de promoción de los estrenos en las salas de cine de Newman» (Merritt, 2020, p.14)

En poco más de un año Disney aplicó varios avances técnicos: Walt dejó de dibujar tramas e historias sencillas para experimentar con ideas más alocadas e ingeniosas, a la par que dejaría de lado el papel para pasarse al celuloide³, dándole más oxígeno para dedicar más tiempo tanto a la trama como a los fondos.

Walt dejó la empresa en la que trabajaba, y decidió emprender su propio camino, pero, en poco tiempo, Disney comenzó a tener serios problemas financieros. Los acuerdos comerciales por los que se dejó convencer, sumados a su inexperiencia, llevaron a Walt a la desesperación. Muchos de sus empleados trabajaban sin cobrar, incluso algunos se marcharon de la empresa. Sin embargo, todo cambió cuando ésta, imitando de una manera distinta la fórmula de los Fleischer, realizó una película piloto donde una niña de cuatro años interactuaba con la animación, llamada *Alice's Wonderland*. Esta obra audiovisual generó en Walt un nuevo espíritu de aire fresco, que lo llevaría a convencer a buena parte de la plantilla para trasladarse a California, para empezar de nuevo.

Walt Disney se instaló en Los Ángeles, y su primera obra, en este nuevo comienzo, fue *Alice Comedies* (Las comedias de Alicia), una serie protagonizada por la niña de cuatro años que había descubierto en Kansas, Virginia Davis. Más tarde, Walt escribiría, diseñaría y animaría su primera producción de Hollywood, *Alice's Day at Sea* (Un día de Alicia en el mar), que sentaría las bases de esta serie de cortos. En ellos ya se podían ver los atributos que caracterizarían a Disney. El más importante de ellos, la musicalidad.

La madre de Virginia no se puso de acuerdo con Disney para la renovación de su contrato, por lo que este buscó y contrató a otras jóvenes actrices para la grabación de los cortos de *Alice's Comedies*.

Poco a poco, con los cambios de actrices también se cambió la forma de realizar la serie. La Alice de carne y hueso comenzó a tener menos protagonismo, y los personajes animados fueron más relevantes. Disney sentía la necesidad de terminar con el proyecto y

³ *Little Red Riding Hood* (Caperucita Roja) serían los primeros y los últimos dibujos que animaría sobre el papel. El celuloide comenzaba a ser lo más usado. (Merritt, 2020, p.17).

emprender otros. Esto, confluyó con el auge y el protagonismo que tomó Charles Mintz, el distribuidor de Disney. Este consiguió un contrato muy favorable para el estudio con la distribuidora Universal. Como menciona Merritt:

«A principios de 1927, Mintz firmó un contrato de un año con la Universal en el que Disney se comprometía a estrenar un corto cada dos semanas. Esto fue todo un avance para Disney, puesto que le garantizaba una mayor distribución, reservas más prestigiosas y una campaña de *marketing* más agresiva.» (Russel Merritt, 2020, p.27)

Además, la Universal quería un personaje animado que fuera nuevo y refrescante. Disney y su amigo 'Ub' Iwerks, diseñaron por ello a lo que conocemos hoy en día como el predecesor de Mickey Mouse, **Oswald**. Este debutó en el largometraje de Greta Garbo *El demonio y la carne* en el año 1927, y rápidamente obtuvo un gran protagonismo.

Tiempo después, Disney diseñaría a **Fanny**, la amada de Oswald. Gran cantidad de sus piezas se resumen en el coqueteo entre ambos personajes, donde Oswald intentaba impresionarla, rescatarla o jugar con ella.

Como los dibujos y animaciones del estudio adquirirían cada vez más complejidad y tiempo, Disney decidió abrir en 1927 un departamento exclusivamente para las tramas. Asimismo, empezó a premiar a los empleados que idearan buenos gags o argumentos con bonificaciones. Fue una costumbre que empezó a implementar por aquellos años, y que implementaría a partir de entonces.

Allá por el año 1928, Disney pidió más dinero por cortometraje a Universal, pero esta se negó en rotundo. Además, la famosa distribuidora hizo dos cosas que casi provocan la desaparición de Walt Disney como productor: la primera, apropiarse de los derechos de Oswald, y la segunda, conseguir atraer y contratar a los cocreadores de este, aquellos que trabajaron con Disney para su elaboración y animación. Sin embargo, 'Ub' Iwerks se mantuvo fiel a Disney y se opuso. Walt le pidió a este que creara otro personaje parecido a Oswald, que pudiera causar un impacto similar o superior al anterior, y el 21 de mayo de 1928 nacería el personaje animado más conocido de todos los tiempos, **Mickey Mouse**.

Los dos primeros cortometrajes de Mickey, *Plane Crazy* y *The Gallopin' Gaucho* fueron mudos y no tuvieron mucho impacto en la industria, pero el siguiente, sí que fue sonoro, y esta vez, un éxito rotundo. Esta obra tan conocida se llamó *Steamboat Willie* (1928).

En el año 1932, Disney impulsó una serie de cortometrajes: *Silly Symphonies*, donde harían su primera aparición personajes como Goofy, Pluto o el pato Donald. Los setenta y cinco cortos de la serie muestran el perfeccionamiento artístico y técnico del estudio.

En el apartado *La arcadia de Walt: las Silly Simphonies*, en el libro *Los Archivos de Walt Disney*, Daniel Kothenschulte escribió: «El éxito de Disney y los contratos cada vez mejores con los distribuidores le permitieron probar todo lo imaginable en animación en estas películas» (Kothenschulte, 2020, p.52). Los temas recurrentes en estos cortometrajes son la soledad infantil y el ostracismo que sufren quienes son distintos. Algunos ejemplos son *Lullaby Land* (1933) o *The Flying Mouse* (1934).

Cabe añadir que en esta misma serie aparecerán *Los tres cerditos* (1933), uno de los cortos más famosos de la historia del cine. Fue un punto de inflexión en la historia de la animación, siendo la primera cinta donde, por primera vez, personajes parecidos mostraban personalidades diferentes a través de su forma de moverse. Además, fue la primera película de dibujos animados en tener un *storyboard* completo, ya que antes películas como *Plane Crazy* o *Steamboat Willie*, los guiones se ejecutaron como si fueran viñetas de cómic.

Pese a que los cortometrajes de Disney funcionaban, no obtenía rentabilidad económica, por lo que, pese a tener en mente Blancanieves y los siete enanitos como un corto, se vio forzado a adaptarlo y convertirlo en un largometraje. Así fue como, en 1937, llegaría a la gran pantalla el primer largometraje del estudio. Pese a conseguir buenas críticas, no recaudó lo suficiente como para obtener rentabilidad.

Durante los años cuarenta, el estudio Disney regaló al mundo entero largometrajes como *Pinocho* o *Fantasia*, ambas estrenadas 1940. De nuevo, estas películas fueron muy aclamadas por el público, pero no obtuvieron los ingresos necesarios. Películas posteriores como *Bambi* (1942) o *Dumbo* (1941) se vieron afectadas por el desgaste económico que ejecutaron en las dos primeras.

Entre finales de la década de los cuarenta y principios de los años cincuenta, Disney produjo películas como *Cenicienta* (1950), *Alicia en el país de las maravillas* (1952) o *Peter Pan* (1953). En el año 1950 produjo su primer programa, titulado *One hour in Wonderland* y la primera película no animada del estudio, *La isla del tesoro*.

Cinco años después diversificaron el negocio y, junto con una empresa filial de su padre, construyeron e inauguraron un parque temático, conocido como **Disneyland**, en Anaheim.

En el año 1964, Disney estrena otra película de acción real, *Mary Poppins* (1964). Por desgracia, dos años después del estreno de esta película, Disney, tras haber sido un fumador frecuente la mayor parte de su vida, le diagnostican cáncer en su pulmón izquierdo, falleciendo el quince de diciembre de 1966 de una parada cardiorrespiratoria.

5.2 - Análisis de sus personajes más relevantes

5.2.1- Estudio Fleischer

5.2.1.1 - Betty Boop

Aunque mucha gente no lo sabe, esta bailarina de *cabaret* no fue diseñada en un principio como una figura humana, sino que era un personaje con rasgos de perro.

Nació en el año 1930, como primer personaje femenino de Estados Unidos, y rápidamente se convirtió en un icono de la cultura pop. Su autor fue **Grim Natwick**.

Su primera aparición como humana fue en *Dizzy Red Riding-Hood*, una versión de la caperucita roja. Representaba a las *flappers* de la época: mujeres modernas que reflejaban el espíritu de los años veinte. Fue diseñada con una cabeza relativamente grande, ojos saltones y cuerpo muy estilizado, a la par que sexualizado. La persona de la que se inspiró este dibujo animado fue la actriz y cantante Helen Kane.

Las piezas en las que Betty Boop aparecía hablaban de temas adultos y urbanos, un poco oscuros en sus inicios, suponiendo un desmarque de la temática infantil de Disney. Además, este personaje sufrió censuras a lo largo de su historia. A partir de los años treinta, Betty Boop tuvo que rebajar su tono erótico, y se convirtió en una ama de casa, provocando un cambio de vestimenta, con ropas y vestidos más largos, haciendo que su famoso ligero se esfumase.

5.2.1.2 - Popeye el marino

Este dibujo fue creado por **E.C. Segar**, pero quien realmente lo llevó a la fama fue el estudio Fleischer en el año 1933. El estudio lo compró con la intención de superar a la nueva invención de Disney, el ratón Mickey, ya que su personaje estrella por aquel entonces, Betty

Boop, perdía popularidad por una nueva ley que limitaba el erotismo. Llegó a superar la popularidad de Mickey Mouse en algunos momentos.

Se caracterizaba por su increíble fuerza, que obtenía al comer de un bote de espinacas. Siempre luchaba contra su enemigo Bluto, pero también luchaba por el amor de su amada Olivia. Sus piezas estaban llenas de comedia y acción. Igualmente, entre sus cintas alcanzó popularidad una canción que se llamaba «Popeye el marino soy».

El estudio elaboró tres medimetrotrajes: *Popeye el marino conoce a Simbad el marino* (1936), *Popeye el marino conoce a los 40 ladrones de Ali Babá* (1937), y *Popeye el marino es Aladino* (1939).

5.2.1.3 - Superman

No es una creación de los Fleischer como tal, sino que cogieron al personaje creado por el escritor estadounidense Jerry Siegel y el artista canadiense Joe Shuster, y lo adaptaron a la gran pantalla.

Es considerada por muchos una de las mejores adaptaciones de superhéroes a la animación. Los Fleischer dieron a este superhéroe una calidad de animación superlativa, haciéndolo todavía más popular.

5.2.2 - Estudio Disney

5.2.2.1 - Pete Pata Palo

«Bootleg Pete» más conocido por nombres como: «Pete el Malo», «Pete el Negro» o «Pete Pata Palo» fue el primer malo del estudio Disney. Tuvo sus primeras apariciones en la serie *Alice's Comedies*. Este también coincidiría en piezas con Oswald. En sus comienzos su apariencia física se variaba firmemente.

5.2.2.2 - Oswald The Lucky Rabbit

Cuando Walt decidió prescindir de esas historias que jugaban con la imagen real y la animación, decidió crear un personaje que renovase la sangre del estudio. Oswald fue el primer personaje estrella de Disney, y que, además, inspiró la creación del ratón Mickey.

Oswald también supuso un cambio de mentalidad en el estudio en cuanto al diseño y la animación. Este denotaba maleabilidad con su diseño redondeado y sus movimientos más

flexibles, atributos que marcaron un antes y un después en los personajes de la compañía. Su energía constante y la comicidad de sus cintas resultan aspectos fundamentales a remarcar.

5.2.2.3 - Fanny

Este personaje no es tan conocido, pero sin duda, es un personaje para destacar por su rol tan importante en la historia. Fanny se convirtió en la compañera de Oswald. En numerosas ocasiones las tramas de Oswald se basaban en torno a este personaje animado. Estas aventuras recuerdan y preceden a lo que conoceríamos posteriormente como las historias de amor de Mickey y Minnie Mouse.

5.2.2.4 - Mickey Mouse

Está basado en una mascota que tenían en los estudios Laugh-O-Gram. Fue diseñada por 'Ub' Iwerks, y los guiones y la voz fueron creados e implementados por el propio Walt Disney. Su composición era bastante simple, compuesto por círculos y aros que resultaban sencillos de animar.

Durante la Gran Depresión, este personaje ayudó mucho a levantar el ánimo de la sociedad debido a su actitud tenaz y su optimismo. Su carácter y su diseño tan peculiar lo convertiría, con el tiempo, en la máxima figura del estudio.

5.3 - La competencia entre Disney y los Fleischer

A lo largo de la primera mitad del siglo XX, el estudio Disney y el estudio Fleischer se convirtieron en los estudios de animación con más relevancia en Hollywood. El que convivieran estos dos gigantes en ese momento de la historia propició, no solo una variedad de contenido visual constante, sino que provocó, indirectamente, una rivalidad creativa.

Desde finales de la primera década del siglo XX, la serie muda de dibujos animados *Out of Inkwell*, producida por Max Fleischer, incorporó la técnica de la rotoscopia, hecho que impulsó la fama de éste y del estudio, convirtiéndolo en el más importante hasta aquel momento en Hollywood. Igualmente, fue el primero de los dos en incorporar la sincronización del sonido con *My old Kentucky Home* (1924), cuatro años antes de que Disney estrenara *Steamboat Willie* (1928).

El estudio Fleischer continuaba por delante de Walt, Betty Boop iba tomando más y más protagonismo entre la sociedad. En 1930, Disney acusó a los Fleischer de copiar el personaje de Mickey Mouse, **Bimbo**, un personaje con forma de perro que fue el acompañante de Betty Boop durante varios años. Aunque este hecho no se llegó a materializar en una demanda, mostraba claramente que había un ambiente tenso entre los estudios. Disney dio otro paso de gigante, realizando y estrenando el largometraje *Blancanieves y los siete enanitos*. Los Fleischer, molestos, estrenan la película *Los viajes de Gulliver*, para competir con *Blancanieves*.

Una desventaja que tenían los Fleischer era que no distribuían sus propias películas, sino que tenían un contrato firmado con la Paramount Pictures para ello. Disney en cambio había creado su propia distribuidora, Buena Vista, que le daba facilidades a su situación ante el mercado, y que los hermanos no disfrutaban, teniendo que cumplir en la mayoría de las ocasiones las exigencias de su contrato.

Hacia la década de los cuarenta, el estudio Fleischer comenzó a desmoronarse poco a poco. Ni *Los viajes de Gulliver* ni *Mr. Bug Goes to Town* consiguieron el éxito esperado, agravando su economía. En 1942, la Paramount, cansada de observar constantes pérdidas decidió tomar el control del estudio, lo que supuso el fin de esta mítica compañía.

5.4 - Novedades

Fleischer y Disney fueron pioneros en la industria de la animación, cada uno contribuyendo con innovaciones técnicas que transformaron la forma de crear películas animadas. Mencionaré las novedades más relevantes de cada estudio, y posteriormente hablaré sobre los 12 principios de la animación.

5.4.1 - Estudio Fleischer

5.4.1.1 - La interacción con objetos y personas. La animación híbrida.

Hoy en día, podemos decir que a lo largo del siglo XX y del siglo XXI hemos presenciado cientos de vídeos, ya sean anuncios, cortometrajes o películas en los que se veía una caricatura interactuando con el mundo real. Y, en efecto, esto es otra de las creaciones de los hermanos Fleischer. En *Out of the Inkwell* uno de los personajes más famosos de esta extinta compañía, Ko-Ko el payaso, se relacionaba y actuaba con el mundo real, incluso con el propio

animador. Evidentemente esto para la época fue muy innovador, ya que con el uso del rotoscopio le daba un realismo abrumador.

5.4.1.2 - La Rotoscopia

La rotoscopia es una técnica de animación inventada por Max Fleischer, en el año 1915. Esta consistía en dibujar, fotograma a fotograma sobre una grabación previa de una persona real actuando. Es decir, se cogía la película que habían grabado y dibujaban y animaban un fotograma detrás de otro, dando la sensación de una animación fluida. Con esta técnica, los animadores tuvieron la oportunidad de animar personas con más facilidad, por tanto, es una innovación importante en la historia. Con esta técnica se realizaron *Popeye*, cortos de *Betty Boop* y *Out of the Inkwell*.

Es una innovación técnica que permitió «trazar» movimientos realistas, pero hay una parte de la industria que la critica, pues no la consideran animación.

5.4.1.3 - Proceso Estéreo Óptico (Stereoptical Process)

Es un proceso que Max Fleischer, junto con un ingeniero llamado Johnny Burkes, había estado perfeccionando durante años. La idea era combinar decorados reales en miniatura con decorados en dos dimensiones. La ilusión de profundidad que finalmente generaba este mecanismo era fascinante.

Los decorados en miniatura estaban montados sobre un tocadiscos enorme y necesitaba de una gran cantidad de elementos y piezas para que pudiera realizar la función deseada.

5.4.2 - Estudio Disney

5.4.2.1 - La musicalidad.

En sus primeros trabajos de Laugh-O-Grams, Disney ya muestra un afán por la música y el ritmo, predominando la anarquía jazzística. Más adelante, en *Alice's Comedies* o en los cortometrajes de Oswald y Mickey, el jazz se reemplaza por bandas sonoras más acordes con la trama, siendo la música menos desenfrenada y más directora de la trama.

5.4.2.2 - El Technicolor

Fue el primero de los dos en utilizar los colores en sus piezas animadas. *Blancanieves y los siete enanitos* fue la primera pieza en ser dotada de color, ya que Paramount no quiso desembolsar el dinero a los Fleischer para poder llevarlo a cabo, por eso Disney se adelantó.

5.4.2.3 - La cámara multiplano

Su creador fue 'Ub' Iwerks, quien la patentó en el año 1933, aunque el primer uso documentado fue de Lotte Reiniger en 1926.

Esta máquina, estructurada en diferentes alturas, posibilitaba al animador a crear profundidad de campo y sumergir al espectador en los planos de las distintas piezas audiovisuales. Generando tridimensionalidad y profundidad de campo. Esta técnica fue utilizada primero en *The Old Mill* (1937) y más tarde en películas como *Pinocho*, *Bambi* o *Blancanieves y los siete enanitos*

5.4.2.4 - El storyboard

Los primeros indicios de storyboards de Disney se remontan a cuando en sus trabajos trataban de exponer las historias en forma de pequeños dibujos detallados. Con el tiempo, evolucionarían y el estudio sería considerado como el pionero, cuando antes de realizar el cortometraje de *Los tres cerditos*, se empezaron a detallar todos los detalles de este en pequeños dibujos y pies de fotos que se clavaban con chinchetas en paneles de corcho. Esto sucede en la década de los 30.

5.4.2.5 – Los «nine old men»

Se trata de un grupo de animadores clave que trabajaron para Walt Disney Productions, y que jugaron un papel crucial en el desarrollo de la animación. La mayoría eran jóvenes cuando recibieron el nombre de manera irónica por Walt Disney. Estos mejoraron en varios principios de la animación⁴ como «anticipación», «puesta en escena», «dibujo sólido» o

⁴ En el año 1981, Ollie Johnstone y Frank Thomas enunciaron, en su libro *Disney Animation: The Illusion of Life*, los 12 principios de la animación: 1. Estirar y encoger, 2. Anticipación, 3. Puesta en escena, 4. Animación directa y pose a pose, 5. Acciones complementarias y superpuestas, 6. Acelerar y decelerar, 7. Arcos, 8. Acción secundaria, 9. Sincronización, 10. Exageración, 11. Dibujos sólido, 12. Atractivo. (Johnstone y Thomas, 1995, p.46)

«atractivo». Los personajes de este estudio destacaban por su flexibilidad y maleabilidad en cuanto a movimientos y expresiones. También esos movimientos anticipados asignaban a los metrajes mayor fluidez y más realismo, y las velocidades de la animación eran acordes con su duración.

5.5 - Análisis de cortometrajes.

Si hablamos de estos dos estudios, es imprescindible nombrar algunas de sus creaciones para compararlas y observar sus diferencias. Por eso, hablaré de dos obras producidas paralelamente en el tiempo para estudiar y juzgar todas sus características.

En el caso de los Fleischer, es imposible no investigar acerca de cortometrajes como *Snow-White* del año 1933. Este cortometraje es una clara referencia al cuento popular *Blancanieves* publicado en 1812 por los hermanos Grimm.

En esta obra aparecen personajes míticos del estudio como **Ko-Ko el payaso**, **Bimbo** o la propia **Betty Boop**.

En él podemos diferenciar la técnica de la rotoscopia y la repetición en bucle de gran cantidad de fotogramas del metraje, para ahorrar tiempo de dibujo, y más concretamente en el inicio de la cinta.

También observamos cómo los Fleischer muestran ese estilo tan característico de jugar y convertir a sus personajes en objetos bizarros, como es el caso del fantasma. Asimismo, la muerte tiene una fuerte presencia, mostrándonos explícitamente el acto de una decapitación.

En los últimos compases del corto, podemos también fijarnos en los fondos, los cuales tienen una temática oscura, mostrando al espectador constantemente el tema de la muerte, representado con cadáveres y esqueletos.

En el caso de Disney, el cortometraje animado *Flowers and trees* de 1932, presenta ya una diferencia clara con respecto a Max y Dave Fleischer: el uso del color. Esta cinta muestra los avances técnicos al respecto en el cine de animación y, además, describe más acerca de la tónica narrativa de Disney, cortos más vivos y alegres. Sobre todo, lo que predomina en él es la felicidad, el amor, la armonía o la vida en sí misma.

El corto cuenta con muchos personajes, siendo los dos árboles enamorados los dos principales, al que se le suma el antagonista correspondiente.

La cinta está impregnada de esa viveza y ritmicidad que representa a Disney, jugando en demasía con la música y los compases de la animación a medida que esta presenta movimientos. La comedia también hace acto de presencia, ofreciendo al espectador una gratificación visual y auditiva.

También se hace mucho uso de ciclos repetidos en los diversos personajes.

La muerte muestra durante un breve periodo de tiempo, pero, en este caso, no llega a los niveles de profundidad de los Fleischer.

5.6 - Impacto cultural y legado

5.6.1 - Hermanos Fleischer

En mi opinión, los Fleischer no fueron grandes transmisores de valores, pero sí que ofrecieron una alternativa visual y narrativa con su estilo único, humor y técnicas innovadoras.

Era claramente más artístico que comercial; utilizaban la música jazz, proliferaban temas adultos, sexualidad, surrealismo, humor negro o referencias artísticas al expresionismo alemán.

Este estudio ha sido, tanto por su narrativa como por su estilo artístico, una gran referencia para distintos productos actuales: series y películas de animación para adultos, videojuegos, etc. Ahora expondré algunos ejemplos:

5.6.1.1 - Series animadas

Algunas producciones animaciones contemporáneas pueden considerarse descendientes o influenciadas por el estilo de los Fleischer.

Por ejemplo, *Adventure Time*, una serie animada de ficción de Cartoon Network, tiene una narrativa que hace recordar a la de estos hermanos. Sus personajes y sus historias desafían las normas tradicionales de la animación, similar a la aplicación que llevaron a cabo los Fleischer en su época. *The Simpsons* o *Family Guy* son otras series que beben del estudio. Al igual que Betty Boop y Popeye fueron iconos populares en su tiempo, Homer Simpson, en el caso de *The Simpsons* y Peter Griffin en el de *Family Guy* son figuras actuales de la cultura popular. Además, tienen un humor satírico muy parecido al de las animaciones primigenias de los Fleischer.

5.6.1.2 - Largometrajes

Who Framed Roger Rabbit (1988), dirigida por Robert Zemeckis, también es una obra que muestra trazas técnicas de los hermanos Fleischer. Combina la animación con la imagen real. Obviamente las innovaciones que se tenían en los años 80 no se tenían a principios del siglo, hay setenta años de desarrollo de la técnica, aprendizaje, principios de la animación, etc.

5.6.1.3 - Videjuegos

Cuphead (2017) es un videojuego que aplica de manera clara su característica estética. Posee gráficos y animaciones dibujados a mano que emulan la estética de los años treinta y cuarenta. Es por tanto un homenaje a los metrajes de aquel entonces, en especial a las obras de los Fleischer.

Bendy and the Ink Machine (2017) es otro juego que toma inspiración de los Fleischer. Aunque el anterior videojuego mencionado tiene un aire más infantil y desprende una estética más colorida, este, en cambio, expresa lo opuesto. Posee una ambientación oscura y apagada, mostrándo al jugador personajes en blanco y negro, como en la década de los veinte y los treinta, haciendo que el lugar en el que te encuentras sea mucho más antiguo y desconcertante. El ambiente recuerda a los antiguos estudios de animación.

5.6.1.4 - Ilustraciones

Matthieu Bessudo, más conocido como McBess, es un ilustrador francés que vive y trabaja en Londres. Su obra está construida a partir de esas animaciones extrañas y urbanas de los Fleischer. En sus ilustraciones podemos ver plasmadas temáticas como la sexualidad, la muerte o el surrealismo más extremo.

5.6.2 - Walt Disney

Walt, era una persona que tenía una intención marcada desde un principio, emplear el medio para ilustrar todas las maravillas que la imaginación del ser humano pudiera crear.

Muchas de sus películas, son conocidas por ilustrar diferentes estilos. En el libro *Los Archivos de Walt Disney*, se habla que Disney no era una persona que tuviese una idea clara sobre cómo quería realizar o imaginar una escena o un personaje, sino que ansiaba por conocer las diferentes opiniones, bocetos, estilos, tiros de cámara que sus trabajadores pudieran imaginar.

Gracias a ello, podemos ver en su gran colección de cortometrajes y películas, una gran cantidad de aportaciones, sinónimo de la unidad y la hermandad del estudio.

A mi juicio, las películas de Disney también han enseñado y mostrado a todo el mundo principios como la honestidad, el amor, la fraternidad, la valentía, la justicia o la simpatía⁵. Las *Silly Symphonies* suponen el inicio de la incidencia en matices emocionales, que nunca se creía que esto pudiera ser posible. Sus historias han sido clave en la formación emocional de niños y adultos, transmitiendo lecciones morales. Disney, a diferencia de los Fleischer, se ha mantenido en la industria cinematográfica, y eso le ha permitido seguir transmitiendo esos valores de antaño.

Además, estos últimos años la igualdad ha estado presente en todos sus estrenos, tanto en películas como en series. Eso estratégicamente le ha servido para seguir ampliando su mercado y ser una compañía de animación abierta, apta para todos los públicos.

Disney se ha convertido en una marca tan global que hoy en día es inimaginable que una persona no piense en sus películas como un sinónimo de tranquilidad y esta disfrute al verlas. Sus películas han ahondado tanto en el público que es inimaginable pensar el reclamo que estas tienen. Todas las personas de la tierra sueñan o han pensado en más de una ocasión en visitar un parque de atracciones de este legendario estudio, queriendo disfrutar de esa experiencia mágica que permite a uno estar en los escenarios de sus películas preferidas, o hacerse fotos con sus personajes favoritos o comprar algún objetivo característico de su filmografía. El impacto del estudio es tal, que aún en una sociedad tan cambiante como es en la que vivimos, el estilo y los valores que transmite siguen permaneciendo y cautivando al público.

Cabe destacar que el estudio Disney también fue pionero en la creación de la categoría de «mejor corto de animación» de la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas, a consecuencia de su primer corto a color de *Silly Symphonies*, llamado *Flowers And Trees* (1932).

Disney, con el paso del tiempo y la evolución de la sociedad, decidió adaptarse y lanzar su plataforma de contenidos en streaming, Disney +, donde el usuario puede encontrar las

⁵ *The Ugly Duckling* (El patito feo) (1931) fue uno de los primeros intentos del estudio de generar simpatía real por un personaje animado. Sin embargo, el Patito Feo es una pequeña figura poco atractiva e inexpresiva. (Solomon, C. 2020, p.44)

creaciones de este estudio. Además, esta plataforma ha sido agresiva y ha intentado agruparse o anexionar franquicias como Marvel, Star Wars, Pixar o National Geographic, para así acoger al mayor número de público.

En su primer día de lanzamiento alcanzó los 10 millones de suscriptores, y a día de hoy, según el portal web digitaltrends.com, Disney + acumula unos 153, 6 millones, por eso, es una de las plataformas más relevantes a nivel mundial.

6. Conclusiones y discusión

La investigación desarrollada confirma el férreo antagonismo entre Walt Disney y los hermanos Fleischer, así como el gran peso de ambos estudios, pioneros del cine de animación. Las innovaciones técnicas y estilísticas de estos marcaron un antes y un después. Por ejemplo, Disney avanzó en el uso del color y de la profundidad de campo de sus animaciones, mientras que los Fleischer innovaron en la fluidez de estas, haciendo que los movimientos y las acciones se vieran más estilizadas, así como la integración de dibujos con imagen real.

La importancia que han tenido sus creaciones es también reseñable. Sus metrajes y personajes han servido mucho para complementar la vida social y personal de la sociedad. Sin lugar a duda, quedarán para el recuerdo de muchas generaciones futuras y que seguro servirán para estudiar e inspirar a la industria cinematográfica de la animación durante tiempo. Y no solo al cine, al arte en general.

La diferente mentalidad de cada uno hizo que sus piezas audiovisuales fueran únicas e irrepetibles. Aunque sus concepciones de estrategia y comercialización de productos eran alejadas, la coexistencia del buenismo de Disney y lo bizarro de Max y Dave Fleischer hacía que el público tuviese donde elegir.

En resumen, la rivalidad entre los estudios Disney y Fleischer fue fundamental en el desarrollo de la animación como una forma de arte y entretenimiento masivo. Mientras Disney cimentó su legado sobre la construcción de mundos ideales y cuentos de hadas, los Fleischer ofrecieron una alternativa más atrevida y experimental, explorando aspectos surrealistas y oscuros del ser humano. Esta dualidad no solo enriqueció la oferta cultural de la época, sino

que estableció las bases para la diversificación del medio animado en décadas posteriores. La influencia de ambos estudios perdura en la actualidad, reflejándose en la diversidad temática y estilística que caracteriza al cine de animación moderno. Su legado sigue siendo una fuente de inspiración para creadores de todo el mundo, asegurando que sus innovaciones y enfoques sigan vigentes en la evolución continua del arte animado.



Bibliografía

- Barrier, M. (1999). *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*. Oxford University Press.
- Barrier, M. (2007). *The Animated Man: A life of Walt Disney*. University of California Press.
- Bastarrica, D. (2023). Los 10 servicios de streaming más populares. *Digital Trends en Español*. España, octubre. Recuperado 23/05/2024 de <https://es.digitaltrends.com/entretenimiento/diez-servicios-streaming-mas-populares/>
- Díaz, M. (2010, octubre 10). Los hermanos Fleischer. *Animación Artesanal*. Recuperado el 27/04/2024 de <https://animacionartesanal.blogspot.com/veinte10/10/los-hermanos-fleischer.html>
- Díaz, M. (2011, agosto 13). Walt Disney - 1: El Sueño Americano de un Ratón. *Animación Artesanal*. Recuperado el 27/04/2024 de <https://animacionartesanal.blogspot.com/veinte11/08/walt-disney-1-el-sueno-americano-de-un.html>
- Díaz, M. (2011, noviembre 24). Popeye el Marino. *Animación Artesanal*. Recuperado el 23/05/2024 de <https://animacionartesanal.blogspot.com/veinte11/11/popeye-el-marino.html>
- Fleischer, M. (2024, agosto 24). En *Wikipedia, la enciclopedia libre*. https://es.wikipedia.org/wiki/Max_Fleischer
- Fleischer, R. (2011). *Out of the Inkwell: Max Fleischer and the Animation Revolution*. University Press of Kentucky.
- Johnstone, O., & Thomas, F. (1995). *Disney Animation: The Illusion of Life*. EE. UU., Disney Editions.
- Kaempffert, W. (2023, agosto 12). En *Wikipedia*. https://en.wikipedia.org/wiki/Waldemar_Kaempffert
- Kothenschulte, D. (2020). La Arcadia de Walt: las Silly Simphonies. En D. Kothenschulte (Ed.), *Los Archivos de Walt Disney* (p.52). Taschen.
- Matesanz, V. (2017). Un recorrido por la vida de Disney en 10 pasos. *Forbes España*. España, marzo. Recuperado el 20/08/2024 de <https://forbes.es/lifestyle/5934/un-recorrido-por-la-vida-de-disney-en-10-pasos/>

- Merritt, R. (2020). De Alice a Mickey. En D. Kothenschulte (Ed.), *Los Archivos de Walt Disney* (p.27). Taschen.
- Merritt, R. (2020). Un Reino en Kansas City: los Laugh-O-grams de Walt Disney. En D. Kothenschulte (Ed.), *Los Archivos de Walt Disney* (p.14). Taschen.
- Montón, L. (2022). El código Hays: La censura que cambió el cine de Hollywood. *RTVE*. España, julio. Recuperado el 21/08/2024 de <https://www.rtve.es/television/20220701/codigo-hays-cine-censura-hollywood-saber-ganar/2386186.shtml>
- Pointer, R. (1991). *The Art and Inventions of Max Fleischer: American Animation Pioneer*. McFarland.
- Rada, J. (2013, diciembre 10). Dibujos animados, sociedades secretas y ritos de iniciación. *Trasdós*. Recuperado el 18/05/2024 de <https://blogs.veinteminutos.es/trasdos/tag/fleischer-studios/>
- Sadurní, J. M. (2019, diciembre 5). Walt Disney, el padre de la fábrica de sueños. *Historia National Geographic*. Recuperado el 26/05/2024 de https://historia.nationalgeographic.com.es/a/walt-disney-padre-fabrica-suenos_15017
- Solomon, C. (2020). Un lugar de fantasía: el estudio de la avenida Hyperion (1926-1940). En D. Kothenschulte (Ed.), *Los Archivos de Walt Disney* (p.42). Taschen.
- Thomas, B. (1994). *Disney's Art of Animation*. Hyperion.