

Walt Disney



Walter Elias Disney (1901 - 1966)

Profesor: David C. Pérez López

Curso: 2ºAE

Paula Gea Campos

María Castro Mortes

Amanda López

Carmen Montoya Ardoy

Índice

1. BIOGRAFÍA
2. TÉCNICAS
3. OBRAS
4. INFLUENCIAS EN LA ACTUALIDAD
5. CRÍTICA SOCIAL
6. OPINIÓN PERSONAL



1. Biografía

Walt Disney, se trata de una de las compañías más grandes que ha logrado mantenerse durante décadas.

Fue fundada el 16 de octubre de 1923 por Walt y Roy Disney como un estudio de animación, pero con el paso de los años, se convirtió en uno de los más grandes y reconocidos estudios de Hollywood.

Walt Disney, fue un dibujante, productor, y director de dibujos animados, nacido en Chicago, Estados Unidos, que junto con su hermano Roy comenzó a producir dibujos animados en Hollywood.

Según cuentan, Disney vivió en una granja desde muy pequeño con su familia, lo que más tarde le inspiró para diseñar la calle principal de Disneyland.

Disney, estuvo muy interesado tanto en el dibujo como en la pintura desde muy joven. Tanto que vendió sus primeros bocetos a sus vecinos, cuando apenas tenía 7 años. Sin embargo, no fue un estudiante ejemplar, pero participó en el periódico del instituto "*The Village Voice*" en el cual trataba temas políticos y de la Primera Guerra Mundial, que como dato, quiso participar por lo que acabó falsificando su edad para así poder alistarse, pero solo se quedó en ser el conductor de ambulancias, sin llegar nunca al combate.

Pero lo que Disney anhelaba era ser artista, así que luchó por sus sueños, para ello se fue a Kansas City, donde entró como aprendiz en la agencia Pesmen- Rubin Commercial Art Studio, donde conoció a Ubbe Iwerks, animador y técnico en efectos especiales estadounidense, quien en el futuro le ayudaría a Disney con la creación de Mickey Mouse. Llegaron a crear una empresa juntos, la cual no funcionó. Pero sin rendirse, dos años más tarde, Disney creó otra empresa, en la cual se dedicó a hacer cortos infantiles, "*Laught- O- Gram Films*" como Cenicienta o El Gato con botas...

Así es como empieza la aventura de Disney, en el mundo del arte.

2. Técnicas

2.1. Comienzos

Los principios de Walt Disney se sitúan en la etapa cuando iba al Instituto de Educación Secundaria McKinley donde realizó en el periódico del centro caricaturas y dibujó **imágenes patrióticas** sobre la Primera Guerra Mundial que estaba en curso.

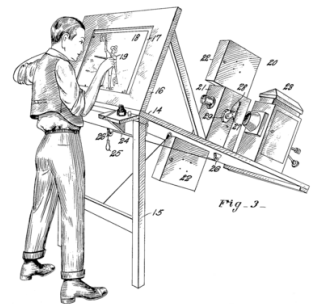
En 1920, tras un despido en una compañía de arte comercial y el fracaso de una empresa en la que formó parte, se unió a Kansas City Film Ad Company, donde se encargaba de la publicidad usando la técnica de **animación con recortes**. Esta técnica es una variante del **stop motion** que cambia por el hecho de que se realiza a partir de **figuras planas** de papel o tela colocadas horizontalmente y fotografiadas desde arriba, para animarlo se cortan las extremidades de los personajes y crean así una especie de marioneta.

A partir de ello, Disney se interesaría por la animación, y empezaría a investigar. Así pues, llegaría a conocer la **animación con papel semitransparente** que le parecería más práctica. También llamada **Cel Animation** inventado por Earl Hurd, se trata de una hoja de acetato de celulosa en el que se dibujan a los personajes y después en producción se añaden los fondos estáticos, esto reduce el trabajo ya que no hay que redibujar.

2.2. Cortometrajes

Su primer cortometraje fue *Alice's Wonderland* (1923), en el cual se mezcla la animación sin sonido con la vida real. Concretamente se realizaría utilizando la tecnología **Rotoscopio**, en la que se reemplaza los fotogramas de una filmación real por dibujos calcados, con ello refleja la naturalidad del movimiento, expresión, luz, sombras y proporciones de la original.

La superficie donde se trataba esta técnica era en una hoja de acetato de celulosa. En este caso, se utilizó gran cantidad de láminas las cuales cada una representaba un movimiento hasta formar una secuencia.



Posteriormente, en 1928 crearía el primer cortometraje de Walt Disney Studios y Mickey Mouse, *Steamboat Willie* (1928) que le lanzaría a la fama. La técnica que llevó a cabo fue la tecnología **Monoaural de Cinephone**, que consiste en sincronizar el sonido junto al movimiento y la música.

Disney continuó desarrollando sus cortos hasta que consiguió introducir el **color** en *Flowers and Trees* (1932), a partir de la tecnología del **Technicolor**. El comienzo de la filmación a color fue a partir del **Kinemacolor**, un dispositivo que grababa con un divisor de luz que proyectaba el blanco y negro junto a filtros de color rojos y verdes. A partir de ello, surge el Technicolor que se utilizó en Hollywood entre 1922 y 1952 y fue evolucionando durante esos años. Así pues al principio era un sistema de dos colores hasta que se logró alcanzar el **technicolor de tres tiras** que consistía en una máquina que al recibir la luz a través de la lente se dividía por el prisma divisor de luz en verde por un lado, y por otro lado en rojo y azul.

En 1933 Walt Disney añadió a su equipo de trabajo el “**departamento de historias**” a parte del de animación, ya que tras el éxito de *Los tres cerditos*, se dió cuenta de la importancia de contar historias que interesan y atrapan al espectador.

2.3. Largometrajes

Tras un gran número de cortometrajes, Disney decide que realizar largometrajes sería más rentable. Por ello, en 1934 comienza la producción de *Blancanieves y los siete enanitos*.

Los animadores de Walt Disney inventaron la **cámara multiplano** que conseguía captar las diferentes perspectivas mientras la cámara estaba en movimiento. La manera en la que se conseguía este efecto era a partir de una serie de láminas que representaban un nivel de profundidad distinto y aunque se grababan a la misma velocidad y dirección, la cámara lo percibía en desigual, la capa más cercana a la lente se percibía con mucha más velocidad de la que se encontraba más lejos. También se podían crear efectos especiales modificando la velocidad y dirección de desplazamiento, como por ejemplo un efecto de rotación.

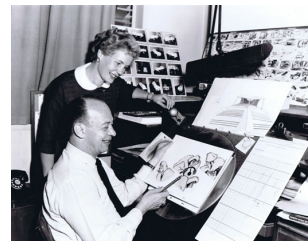


Sin embargo, la primera vez que se vería el resultado de esta técnica adelantándose a *Blancanieves y los siete enanitos*, sería en *The Old Mill* (1937) de Walt Disney también, que ganó el Oscar a mejor cortometraje animado debido al poder visual que se logró representar.

Tras conseguir una mayor calidad en lo visual, Disney se propone mejorar aún más la imagen y sonido, estas mejoras se reflejan en *Fantasia* (1940). De modo que el ingeniero de sonido William E. Garity y el mezclador John N.A. Hawkins desarrollan el **Fantasound**, un proceso de grabación de **sonido estereofónico** que llevó al actual sonido envolvente. Con relación al proceso de grabación, se utilizaron varios micrófonos para distintas partes de un paisaje sonoro en pistas separadas.

En concreto en **Fantasía** (1940), se realizó a partir de ocho pistas: seis de distintas partes de la orquesta, la séptima una mezcla de todas ellas, y la última toda la orquesta en conjunto para captar la reverberación.

Posteriormente, para la película de 101 Dálmatas (1961) introdujo la técnica de la **Xerografía**, que consistía en que los dibujos directamente se imprimían sobre el acetato mediante un proceso electromagnético, con ello se consigue reflejar el efecto de lápiz pero quita el realismo que habían conseguido en otras producciones.



Aunque esto refleja que Walt Disney podía conseguir distintos estilos y acabados, reflejando la personalidad de cada película con distintas técnicas que habían creado o aprendido de la animación del momento.

3. Obras

Walt Disney inició su larga trayectoria audiovisual haciendo anuncios publicitarios en forma de pequeñas películas animadas. De esta forma nos encontramos con *Alice in Wonderland*, primer cortometraje mudo de Walt Disney siendo la fecha de su estreno 1923. Esta serie de cortos mudos presentaban una niña real en un mundo animado.

Durante esta etapa Walt fue presa de "The Tyranny of the gag". El productor tenía que animar nuevos cortos en un plazo limitado por lo tanto no tenía tiempo suficiente de pensar en la historia, esto hacía que sus producciones se basaran únicamente en slapstick routines. Walt aspiraba a contar historias, se cansó de limitar las interacciones de sus personajes a los golpes físicos y la torpeza gestual. Dieron entonces la idea a Walt de crear un nuevo personaje que le pudiera vender a Universal Studios. El objetivo principal que tenía con este personaje era mostrar su personalidad a través de los gestos, no del diseño.

Walt investigó los movimientos en muchas películas de Charles Chaplin o Buster Keaton para construir rutinas cómicas en lugar de superponer gags. También analizó los "shadow effects" y "staging of action". Asimismo el personaje de Douglas Fairbanks también sirvió de inspiración. Se interesó en crear emoción dentro de la película.

En lugar de mostrar personajes con el único objetivo de golpearse y hacer reír al público trató de generar escenas de los personajes con implicaciones morales.

Walt viajó a Nueva York con el fin de negociar un nuevo contrato con su distribuidor.

Charles Mintz, intermediario entre Universal Studios y Walt Disney, quería encargarse de la producción de los cortos sin Walt, y dado que Universal era dueño de los derechos de Oswald The Lucky Rabbit esta decisión fue irremediable.

Walt Disney, tras la pérdida de Oswald, trató de buscar un sustituto que se convirtiera en el nuevo personaje de sus cortos. Así fue como el 13 de marzo, en el tren de regreso a California, nació Mickey Mouse. Estas ideas se irán desarrollando más tarde en unos primeros bocetos del personaje.

La personalidad del ratón fue pensada muy similar a la de Chaplin, sin embargo Ub Iwerks asemejaba su personalidad más a la de Douglas Fairbanks.

El primer corto que desarrollaron fue titulado *Plane Crazy*. Walt eligió la idea de una aventura en avión inspirado por Charles Lindbergh, primer aviador en cruzar el océano atlántico.

El diseño de Mickey en este primer corto aún estaba en desarrollo, no llevaba ni zapatos ni guantes y presentaba ojos saltones.

Mickey Mouse fue creado durante la época de personajes redondeados, estos mismos usaban círculos como forma base de los dibujos, la técnica del diseño circular fue popularizada por El Gato Félix. La estética del diseño redondo fue en parte responsable de la utilización de únicamente 4 dedos en las manos de Mickey dado que añadir un quinto dedo daba una sensación muy bizarra al personaje.

El segundo corto que se realizó fue "*The Gallopin Gaucho*", haciendo referencia a la película de Douglas Fairbanks "*The Gaucho*". La acción transcurre en la Pampa Argentina, en este corto vemos una faceta más ruda y valiente de Mickey. Asimismo Minnie también tendrá relevancia en el corto a la par que Pedro, el némesis del ratón. El diseño de Mickey irá cambiando según avanza la producción, esto es debido a que Ub Iwerks no estaba satisfecho con su aspecto y lo cambió en medio del producto audiovisual.

Más adelante llegó el primer corto de Mickey con sonido sincronizado, esta creación fue llamada "*Steamboat Willie*". Lo que diferencia esta producción del resto de animaciones sonoras es su verosimilitud, los sonidos realmente parecían producidos por el personaje.

"*The Barn Dance*" fue planeada como continuación de "*Steamboat Willie*".

Durante sus primeros cortos Mickey carecía de sus guantes, no fue hasta su quinto corto estrenado en 1929 que estos fueron añadidos a su diseño. Este corto se llamaba "*The Opry House*". La adición de guantes presenta una explicación técnica: por un lado al llevar guantes blancos era más fácil distinguir sus manos en las escenas donde se veían superpuestas sobre su cuerpo, asimismo facilitaba el trabajo de los animadores.

Más adelante nos encontramos con los cortos "*The Plowboy*" y "*The Karnival Kid*", en este último habrá innovaciones tales como el nuevo diseño de los ojos de Mickey y las primeras palabras del ratón en la pantalla.

Durante sus primeras apariciones fueron varias las personas que se encargaron de dar voz al personaje, pero en 1930 se decidió que Walt era la mejor opción para Mickey debido a su entusiasmo y su capacidad de llegar a agudos.

“The Moose Hunt” será el siguiente corto producido. En este, Mickey va de cacería junto a Pluto, siendo esta la primera aparición de Pluto como mascota de Mickey. El próximo personaje importante en hacer su aparición será Goofy en el corto “Mickey 's Revue”.

Las Silly Symphonies asimismo sirvieron para experimentar con la animación haciendo uso de técnicas que mejorarían artísticamente el resultado final. Probaron efectos especiales que más tarde serían requeridos en su primer largometraje.

En 1932 Disney estrenó el primer corto animado a color llamado “Flowers and Trees”. Inicialmente este corto estaba pensado en blanco y negro hasta que Disney descubrió las pruebas de Herbert Kalmus con el Technicolor. El costo que implicaría realizar este corto era muy elevado, pero Disney quiso correr el riesgo y finalmente la animación acabó teniendo un gran éxito en taquilla.

Desde el inicio Walt entendió la importancia de combinar música y canciones con la historia, en la animación la música y el diálogo deben ser planeados y grabados con anterioridad.

Blancanieves fue el primer largometraje de Walt Disney, no solo eso sino que además se considera una producción cinematográfica que rompió con muchos esquemas. Entre sus innovaciones nos encontramos con la cámara multiplano que permitía dar profundidad. Nadie antes había intentado narrar un cuento de larga duración con animación.

Antes de llegar a la pantalla ya había críticas cuestionando esta idea revolucionaria, se cuestionaban cómo podía ser que una producción animada durara tanto, por esto mismo la llamaron “Disney’s Folly”.

Blancanieves supuso un antes y un después en la concepción de las películas animadas, inicialmente la animación era vista de una forma muy gestual y física, impregnada de golpes y simpleza en los personajes. Sin embargo en esta película también hay un mayor énfasis en las emociones, en la reflexión de los personajes y también presenta gestos más delicados. Walt Disney pidió a sus animadores que estudiaran muy atentamente el movimiento real para captarlo en escena con mayor naturalidad.

Desde un primer momento el príncipe en Blancanieves había sido pensado con más escenas de acción, sin embargo estas escenas se fueron reduciendo dado la dificultad que supuso animarlo.

La mayor facilidad que encontraron a la hora de animar fue hacer a los 7 enanitos dado que se trataban de personajes caricaturizados, no era tan sencillo llegar a una mayor verosimilitud con el físico de una persona. Para el diseño de la bruja malvada se sirvió de las pinturas de Daumier para conseguir unas facciones más inquietantes.

Con el objetivo de conseguir una mayor mimetización de los movimientos reales tuvieron animales en el set de grabación.

Asimismo la influencia del cine mudo es notable en la acción de los personajes que presentan un movimiento excesivo en manos y brazos, características heredadas de la comedia gestual.

Walt Disney, para Blancanieves, también cogió mucha inspiración de las grandes películas de terror y suspense. Con los cortos de Mickey también hizo mini reproducciones de grandes películas como King Kong o Frankenstein.

Siguiendo con la línea de las grandes películas que inspiraron al productor también podemos hablar de las influencias del impresionismo alemán en *Pinocho* y en *Fantasía*. El juego de los espacios y la perspectiva fue un recurso sacado del *Gabinete del Doctor Caligari*.

Disney se impregnó de la Europa de los cuentos y leyendas pero también de la Europa real. Sus visiones muestran paisajes urbanos, escenas campestres, arquitecturas románticas, modestas chozas, deslumbrantes catedrales.

Para Pinocho crearon un pueblo imaginario, extranjero pero familiar. Esto es así porque tomaron de inspiración Rothenburg ob der Tauber, uno de los pueblos medievales más bellos de Baviera.

En los decorados de la película de la Bella Durmiente las influencias del romanticismo son notables. El palacio tomó de inspiración los extravagantes castillos de Luis II de Baviera.

Se impulsó una estética inspirada en un gótico primitivo mostrando árboles cuadrados, primeros planos igual de claros que los segundos planos, técnicas usadas para las pinturas italiana y holandesa...

Los decorados cobran más importancia que los personajes y la historia.

Para conseguir una mayor verosimilitud con la realidad Walt Disney utilizará el recurso del *live action*. Inicialmente se grabará la escena con personas reales para después pasarlo al dibujo mimetizando los movimientos, de esta forma se consiguen movimientos más fluidos y reales.

Fantasía podría considerarse el largometraje más experimental de Disney, este inicialmente estaba pensado como una interpretación visual de música clásica. Se buscaba crear un concierto en forma de película. Por esta misma razón se instalaron equipos especiales con tal de asemejarse a un concierto de verdad, la intención era sumergir al espectador completamente dentro del universo musical. Se considerará el predecesor del sonido envolvente.

La película no presenta una historia como tal, se trata de una colección de cortos animados acompañados con música clásica. Las imágenes de estos cortos, el diseño creativo de los personajes, el mundo onírico que captan nuestros ojos son ilustraciones de lo que pasaría por la cabeza de alguien al estar en un concierto de música. No presentan un único significado, se deja a la libre interpretación.

Sin embargo no todo en esta película es tan reflexivo, también nos encontramos con escenas estéticamente agradables, ilustraciones puramente visuales que acompañan a la música de forma apacible.

A pesar de contar una historia definida más que basarse en el guión para transmitir sentimientos se hace uso del lenguaje visual. Un ejemplo de esto lo encontramos en la escena del aprendiz de brujo con Mickey como protagonista, aquí vemos un trabajo excelente transmitiendo las ideas aún con la falta de diálogo. La película se basa en el lenguaje audiovisual.

A lo largo de los años fue cuando se empezó a dar más reconocimiento a esta pieza audiovisual. Fantasía solo se estrenó en 13 cines que presentaban el sistema de sonido que Walt necesitaba para llegar a la completa inmersión del espectador.

Los animadores cogieron de referencia el ballet de Montecarlo.

La película ganó 2 Óscars por la Banda Sonora e innovación tecnológica.

Alice in Wonderland se estrenó en 1951, película que Walt Disney llevaba queriendo producir desde sus inicios. Una de las características más interesantes que nos encontramos en su película es ese contraste entre el mundo real y el imaginario.

Los decorados nada más iniciar la película son similares a los ya vistos con anterioridad en otras de sus producciones, se asemejan a un paisaje pintado. Sin embargo, nada más entrar en Wonderland nos sumergimos en un mundo donde los decorados se impregnan del estilo de arte de Mary Blair. La abstracción y el uso excesivo de colores toman protagonismo. No únicamente encontramos este contraste en los decorados sino que también distinguimos a Alice del resto de personajes en Wonderland siendo estos últimos mucho más caricaturizados y presentando movimientos más exagerados.

Peter Pan tenía el objetivo de recrear un mundo ilusorio, el mundo de los niños, Walt Disney asignó el personaje de Peter Pan al animador Milt Kahl, este animador a la hora de hacer su trabajo encontró una mayor dificultad en animar la ingravidez dado que es un personaje cuyo movimiento se basa en estar flotando en el aire. Margaret Kerry hizo de modelo vivo para la creación de los movimientos de Campanita.

4. Influencia en la actualidad

Walt Disney es una figura icónica en el mundo del arte y del entretenimiento, y su influencia ha sido significativa en muchas áreas. A continuación, se destacan algunas de las formas en que Disney ha influenciado el mundo del arte:

Walt Disney fue pionero en la animación y su compañía, Disney Studios, es responsable de algunas de las películas animadas más icónicas de todos los tiempos, como "La Cenicienta", "El Rey León" y "Frozen". La técnica y estilo de animación utilizados por Disney han sido adoptados por muchos otros estudios de animación y han influido en la forma en que se crea y se consume la animación hoy en día.

Walt Disney también fue pionero en el concepto de parques temáticos, y la compañía Disney es responsable de algunos de los parques más populares del mundo, incluyendo Disneyland y Disney World. Estos parques han influido en la forma en que se diseñan y se construyen los parques temáticos en todo el mundo. Además, la compañía Disney ha sido pionera en el uso de la tecnología. Por ejemplo, fue una de las primeras compañías en utilizar la tecnología de animación por ordenador en sus películas, y sus parques temáticos han sido líderes en la implementación de tecnologías avanzadas, como la realidad virtual y aumentada.

Respecto a la música, las películas de Disney han incluido algunas de las canciones más famosas de la historia del cine, como "Supercalifragilísticoespialidoso" de Mary Poppins y "Hakuna Matata" de El Rey León. La música de Disney ha sido una influencia importante en la cultura pop y ha inspirado a muchos músicos a crear su propio estilo de música.

Walt Disney también ha influenciado la forma en que se cuentan historias en el cine y la televisión. La estructura de las historias en las películas de Disney, con personajes entrañables y una trama emocionante, ha sido adoptada por muchos otros cineastas y ha influido en la forma en que se crean las historias hoy en día.

La marca Disney se ha convertido en una de las más reconocidas en todo el mundo y su mercancía y "merchandising" es extremadamente popular, ha influido en la cultura popular y ha inspirado a muchos otros negocios a crear su propia línea de productos con personajes icónicos y estilos de diseño similares.

Por otro lado, también ha tenido un impacto en la educación y en la forma en que los niños aprenden. La compañía ha producido muchos programas educativos, incluyendo documentales y programas de televisión que enseñan a los niños sobre la ciencia, la historia y otros temas importantes. Además, los parques temáticos de Disney incluyen atracciones educativas y temáticas que pueden inspirar a los niños a aprender y explorar.

Estudiar a Walt Disney en Bellas Artes puede ser beneficioso para los estudiantes que deseen desarrollar sus habilidades artísticas y creativas, explorar y comprender mejor la forma en que se crea y se consume el arte y el entretenimiento en la sociedad actual. Estudiar su obra puede ayudar a los estudiantes a comprender mejor las técnicas de animación, el diseño de personajes y la narración visual.

En resumen, Walt Disney ha tenido una influencia profunda y duradera en el mundo del arte y del entretenimiento, cambiando la forma en que la gente consume y experimenta el arte y el entretenimiento. Su enfoque en la creatividad y la imaginación ha inspirado a muchas personas a seguir sus sueños y a crear obras de arte y entretenimiento que continúan impactando a las generaciones venideras.

5. Crítica social

5.1. Amor romántico y feminismo en las princesas Disney

La opinión de la sociedad actual sobre el amor y el feminismo dentro de las princesas de Disney es diversa y compleja. Por un lado, hay quienes argumentan que las princesas de Disney presentan un modelo de amor romántico y estereotipado que puede ser dañino para las mujeres jóvenes, ya que promueve la idea de que la felicidad y el éxito de una mujer dependen de encontrar un príncipe encantador.

Por otro lado, hay quienes argumentan que las princesas de Disney pueden ser modelos positivos para las niñas, ya que muchas de ellas tienen características fuertes y valientes y promueven la idea de que las mujeres pueden ser heroínas de sus propias historias.

En cuanto al feminismo, algunas personas sostienen que las princesas de Disney pueden ser vistas como símbolos de opresión y subordinación femenina, ya que se les presenta como objetos de deseo y dependientes de los hombres. Otros argumentan que las princesas de Disney pueden ser reimaginadas y reinterpretadas para presentar mensajes más progresistas sobre el empoderamiento femenino y la lucha contra la opresión patriarcal.

En resumen, la opinión de la sociedad sobre el amor y el feminismo dentro de las princesas Disney depende de la interpretación que cada persona haga de estos personajes y de su papel en la cultura popular.

5.2. Propaganda patriótica e imágenes de guerra

Durante la Segunda Guerra Mundial Walt Disney se centró en cortometrajes y películas de temática **militar**, para ello creó dentro de la compañía la **Unidad de Películas de Entrenamiento Walt Disney**. En ese período produjo cortos con el personaje del Pato Donald para promover ideas patrióticas e influir en la idea de los enemigos estadounidenses. En *El rostro del Führer* (1943), el Pato Donald se encuentra en una fábrica de municiones de la Alemania nazi y se puede observar todo tipo de simbología, con ello Disney quería promover la venta de bonos de guerra. También realizó la *Enseñanza para la muerte: La formación del nazi* (1943), la historia de un niño nacido y criado en la Alemania nazi, donde se refleja como los nazi influyen a los niños con su ideología. Con estos títulos nombrados quería conseguir transmitir una idea antinazi y patriótica de Estados Unidos, reflejando al enemigo.

En 1946, Walt Disney formó parte como miembro de la *Alianza Cinematográfica para la Preservación de los Ideales Estadounidenses*, en la que se defendía el estilo de vida estadounidense e iban en contra de toda ideología comunista, fascista o relacionada.

Así pues, se puede observar como Walt Disney colaboró en la propaganda militar y patriótica, aspecto que no muchos conocen y es importante reflejar en su trayectoria y personalidad.

6. Opinión personal

Walt Disney ha sido y será un referente en la historia de la animación y una de las personalidades más famosas del mundo. Sin embargo, en la actualidad es motivo de controversia gran variedad de producciones que expresan valores que no encajan con la sociedad ni con los pensamientos actuales como la visión de la mujer, o incluso también se ha encontrado escenas dirigidas al odio a ciertos colectivos. La productora tras presentar su nuevo canal Disney+ avisa a los espectadores de que ciertas filmaciones contienen escenas desfasadas e inapropiadas para la época actual, e incluso en el perfil infantil se restringen títulos como *Dumbo*, *Peter Pan*, *Los Aristogatos* o *La dama y el vagabundo*.

Por otra parte, se debe destacar los avances que ha ofrecido a la animación a partir de experimentar y su ambición por lograr mejorar su trabajo. Este aspecto se puede observar en la invención de la cámara multiplano que supuso una de las mayores innovaciones de la historia en el cine de animación y así logrando la mayor calidad de imagen de la que se podría haber llegado en ese momento.

También hay que remarcar la evolución de Walt Disney Company hasta la fecha, la cantidad de películas que ha realizado, desde llenar millones de cines hasta poder visualizar casi toda la producción en una plataforma de streaming.

En conclusión, Walt Disney de un modo u otro, representa una marca e influencia irrefutable en nuestras vidas, formando parte además de la infancia de nuestras generaciones y por ende, de las generaciones venideras.

FUENTES

Biografía

<https://historia-biografia.com/historia-walt-disney-company/>

https://historia.nationalgeographic.com.es/a/walt-disney-padre-fabrica-suenos_15017

Técnicas

[https://es.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney#Infancia_y_juventud_\(1901-1920\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney#Infancia_y_juventud_(1901-1920))

[https://es.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney#Comienzos_en_la_animaci%C3%B3n_\(1920-1928\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney#Comienzos_en_la_animaci%C3%B3n_(1920-1928))

https://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n_con_recortes

<https://es.wikipedia.org/wiki/Cel>

https://es.wikipedia.org/wiki/Evoluci%C3%B3n_tecnol%C3%B3gica_de_las_pel%C3%ADculas_de_Walt_Disney

<https://es.wikipedia.org/wiki/Rotoscopio>

https://es.wikipedia.org/wiki/Technicolor#Technicolor_de_tres_tiras

https://www.youtube.com/watch?v=Mqaobr6w6_I

<https://es.wikipedia.org/wiki/Kinemacolor>

[https://es.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney#Era_dorada_de_la_animaci%C3%B3n_estadounidense_\(1934-1941\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney#Era_dorada_de_la_animaci%C3%B3n_estadounidense_(1934-1941))

https://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%A1mara_multiplano#Funcionamiento

<https://claquetadeditacora.wordpress.com/2016/10/24/walt-disney-presents-como-se-hizo-101-dalmatas-varios-directores-1961/>

Obras

https://youtu.be/Wy_uUW91_u8

<https://youtu.be/2ff8BDuaBWc>

<https://youtu.be/q5c-zSgM-CA>

https://youtu.be/_Xns6ZDKxSQ

Propaganda patriótica e imágenes de guerra

https://es.wikipedia.org/wiki/El_rostro_del_F%C3%BChrer

[https://es.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney#Segunda_Guerra_Mundial_y_a%C3%B1os_posteriores_\(1941-1950\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney#Segunda_Guerra_Mundial_y_a%C3%B1os_posteriores_(1941-1950))

Influencia

https://es.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney

<https://forbes.es/lifestyle/11489/lo-que-tu-empresa-deberia-aprender-de-walt-disney-fotogaleria/>

<https://thewaltdisneycompany.com/investor-relations-events-and-presentations/>

<https://plandeviabilidad.com/blog/analizando-el-modelo-de-negocio-de-disney/>