



V CONGRESO INTERNACIONAL DE HISTORIA Y CINE

**ESCENARIOS
DEL
CINE HISTÓRICO**



***BLANCANIEVES Y LOS SIETE ENANITOS (1937):
UNA MIRADA CRÍTICA SOBRE EL PERÍODO DE ENTREGUERRAS
A TRAVÉS DE SUS FUENTES ICONOGRÁFICAS***

PABLO BEGUÉ HERNÁNDEZ
Universidad de Zaragoza

Resumen

La adaptación de cuentos de hadas al medio audiovisual ha supuesto, ya desde los inicios del cine, uno de los principales referentes para mostrar los avances técnicos en este campo. Sin embargo, si se comprende el contexto y las fuentes iconográficas, literarias e histórico-artísticas, explícitas e implícitas en la realización de cada obra, esta tipología narrativa supone también una muestra del momento histórico de su creación disfrazada de relato fantástico. Algunos de los proyectos más significativos en este campo son los relatos inspirados en relatos clásicos europeos por parte de la productora Disney Studios, siendo el más relevante, tanto para la compañía como para la historia del cine de animación, el caso de *Blancanieves y los siete enanitos* (1937).

Bajo estas lecturas subyacentes podemos comprender cómo gran parte de la sociedad estadounidense del momento logró identificarse con la situación social de la joven protagonista, el temor ante la amenaza de la supremacía política alemana, el desconcierto ante la obligada huida o la promesa final de un futuro mejor. Así, Disney enlaza las funciones didácticas del cuento de hadas, retoma las cuestiones satíricas de algunos ilustradores decimonónicos y escribe un nuevo relato clásico bajo su visión de cuentacuentos contemporáneo. Por tanto, más allá de un largometraje con referencias artísticas, *Blancanieves y los siete enanitos* supone la representación de un contexto cultural, la muestra de una opinión respecto a la situación ideológica centroeuropea del momento y la transmisión de cierta esperanza para un pueblo heterogéneo que busca lograr el sueño americano.

Palabras clave: Disney Studios, Blancanieves y los siete enanitos, hermanos Grimm, iconografía, cuentos de hadas, cine, animación

Title: *SNOW WHITE AND THE SEVEN DWARFS* (1937): A CRITICAL VISION ON THE INTERWAR PERIOD THROUGH ITS ICONOGRAPHIC SOURCES

Abstract

Fairy tales adaptation to the audiovisual media has been, since the very beginning of the cinema, one of the main models to show the technological advances in this field. However, if we know the context and the, explicit or implicit, iconographic, literary, historical and artistic sources while creating every piece, this narrative typology also shows us a sample of the historical moment of its creation disguised as a fantastic tale. Some of the more significant projects in this field are the stories inspired by classic European tales created by the producer Disney Studios, where the most relevant one, for the company as well as for the animation cinema history, is *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937).

Under these underlying readings we can understand how a big part of the American people of the time managed to identify themselves with the social situation of the young main character, the fear to the German political supremacy, the chaos towards an obliged escape or the final promise of a better future. This way, Disney bounds the teaching functions of the fairy tales, retakes the satirical issues of some nineteenth century illustrators and writes a new classic tale under his own vision of contemporary storyteller. So, beyond a film with artistic references, *Snow White and the Seven Dwarfs* makes a representation of a cultural context, the sample of an opinion about the Central European ideological situation of the time and the transmission of some hope for an heterogeneous country that follows to reach the American dream.

KeyWords: Disney Studios, *Snow White and the Seven Dwarfs*, Grimm brothers, iconography, fairy tales, films, animation

Antes de comenzar cabe hacer una breve reflexión, y es que son tantos los prejuicios que continúan separando las esferas del arte académico y el arte popular que, en muchas ocasiones, olvidamos que este último no es sino la democratización de manifestaciones que, *a priori*, podrían estar condenadas a la desaparición. No es por ello extraño que algunos de los mayores creadores de referentes para la cultura popular contemporánea, a pesar de una posible falta de formación académica, mostraran un gran interés por el arte de las altas esferas del pasado.

Un claro ejemplo es el de Walter Elias Disney, a quien, debido a su genialidad, curiosidad y pasión por el arte, se ha confundido en ocasiones con la figura del intelectual y el erudito. No obstante, fue siempre un hombre de gran intuición artística y compromiso político y social, algo que podría no esperarse en el mayor director de largometrajes animados del siglo XX. De esta manera, cuando consideraba inútiles sus habilidades, conservaba las suficientes sangre fría e inteligencia para contratar a artistas cuyo conocimiento le permitía plasmar, a través de algunas de las mejores manos del momento, una serie de ideales propios, siendo este caso concreto un intento de Disney por aunar a dos audiencias, lo que hace que el film se convierta en un producto que necesita de un estudio a fondo tanto en continente como en contenido.

1.- LA TRADICIÓN TEATRAL Y LOS PERSONAJES SECUNDARIOS

Son pocos los personajes que aparecen en la obra de Disney más allá de los protagonistas que comentaremos más tarde, aunque destacan por encima de ellos dos elementos repetidos dentro del imaginario del relato. El primero, el cazador, partiría de una reducida intervención en el cuento de los Grimm, aunque en algunas de las versiones escénicas previas al largometraje se expandió su papel, lo que hace que los Disney Studios se plantearan el hecho de otorgarle un nombre: Humbert.¹²⁹⁷

Éste se convertiría finalmente en un sádico capaz de asesinar a Blancanieves. Sin embargo, se muestra más tierno que lo que permite ver su aspecto exterior y deja marchar a la joven. Vemos así una serie de emociones encontradas entre el deber y el sentimiento que, aunque de manera breve, lo convierten en un personaje complejo y problemático.



A la izda., Lionel Braham en su papel del cazador Berthold en *Snow White* (1916). A la dcha., Humbert en el largometraje de Disney. Si bien ambos muestran un aspecto rudo e hipervirilizado, Berthold demuestra una mayor complejidad en su diseño y en su desarrollo.

Por otro lado debe comprenderse el conjunto de los animales del bosque como una entidad plural. La pieza teatral de Ames en 1912 ya había incluido un pequeño gorrión que hacía las veces de guía para la joven en su travesía por el bosque. Esta idea se desarrollaría de nuevo en su versión cinematográfica de 1916 con un conejo, el cual se deslizaba por el pozo de una mina para avisar a los enanos de la situación de la protagonista. Así, Disney incluiría numerosos animales del bosque que empatizaran rápidamente con Blancanieves y permitirían a los ilustradores y animadores del estudio sentirse en un ámbito cómodo de trabajo. Estos pequeños seres intervienen en las acciones en poses y actitudes mucho más propias de los grabados de

¹²⁹⁷ KAUFMAN, J. B.: *Blancanieves y los siete enanitos: 75º aniversario del clásico de Walt Disney*, Barcelona, Lunweg Editores, 2012, p. 66.

Daumier para las fábulas de Jean de la Fontaine que de las de un animal realista, lo que convierte estas obras en una suerte de moralejas audiovisuales para el nuevo siglo.



Mientras que Marguerite Clark interactúa con un ave de manera anecdótica en la versión de 1916 (izda.), Disney propone a estos animales como un amigo constante para la joven en su producción de 1937 (dcha.).

1.1. El príncipe

Durante el proceso creativo de la película se plantearon numerosos desafíos en cuanto al diseño y desarrollo del príncipe, uno de los personajes más problemáticos ya que, aunque se concibieron numerosas escenas para él, animarlo de manera convincente entrañaba una gran complejidad, por lo que éstas fueron recortadas.¹²⁹⁸ Por tanto, es destacable la idea de que los primeros héroes, fundamentalmente príncipes, de las películas de Disney carecen incluso de nombre propio.

Este personaje adquiere su desarrollo, ausente en la obra de los Grimm, de la tradición escénica, algo que se plasma principalmente en el encuentro inicial con la joven protagonista. Esta convención, si bien de manera ingenua y algo aleatoria, justifica el amor entre ambos personajes de cara al desenlace del relato.

Esta sencillez hace complicado hablar de un cambio estético que vaya más allá de los gustos personales de los artistas del estudio, aunque la referencia formal se configura sobre una cuestión geográfica y cronológica como es la vestimenta.

¹²⁹⁸ Ibídem, p. 52.



El príncipe de *Blancanieves y los siete enanitos* (izda.) muestra una fuerte inspiración en la moda italiana de mediados de siglo XV, tal y como representa Heinrich Mücke en su grabado de 1880 sobre un joven italiano de la época.

El atuendo sigue una moda de corte totalmente italianizante de mediados del siglo XV que nos remitiría, según algunos de los planteamientos comentados a continuación que relacionan esta obra con las adaptaciones de Shakespeare, a la ciudad italiana de Verona, lo que nos ofrecerá dos puntos principales para la ubicación física del relato: el centro de Alemania y el norte de Italia.

Por su parte, el príncipe sirve también como enlace con la utilización del ámbito musical en el largometraje, el cual se une con la tradición teatral, ya que actúa como interludio hacia la acción dramática que hace avanzar la trama. Disney quería que la música utilizada en sus películas conformara un nuevo patrón de uso para que los espectadores no se sintieran saturados por ésta. Encontró así un tono entre la opereta y la balada popular que permitía introducir las canciones mediante diálogo o sonidos naturales, evitando el aire artificial que hasta

entonces habían tenido otras obras animadas. La opereta fue utilizada en Hollywood en los años treinta en su voraz búsqueda de un sonido absorbente a la par que entretenido. Muestra de ello sería *Romeo and Juliet* (1936), de George Cukor, estrenada apenas un año antes que *Blancanieves y los siete enanitos*.



La obra de George Cukor (izda.) ofreció ubicaciones y referencias gestuales para la composición del encuentro amoroso entre los jóvenes protagonistas de Disney (dcha.).

Ésta generaría en Disney un imaginario sobre la puesta en escena donde los dos jóvenes, Romeo y Julieta, asustados por la llegada del día, declaman su amor dispuestos en dos niveles diferentes marcados por una balconada de corte medieval. Todo ello en un patio cerrado mediante un muro y decorado con especies en flor. Esta idea se trasladaría al largometraje sustituyendo el miedo al amanecer de los protagonistas de Shakespeare por los celos de la reina, que observa desde los cortinajes de su ventana. Debemos referenciar de esta manera a la transmisión de ideales que Disney buscaba en su obra para complacer, no sólo a la audiencia adulta, sino a los restos de infancia en su interior a través de imágenes bellas y oníricas.

1.2 Los enanos

Por su parte, dentro del cómputo general de protagonistas, se realiza una fuerte apuesta por los enanos. Éstos, al contrario que en el relato de los hermanos Grimm, que enfatizaba enormemente la figura de Blancanieves y su aislamiento, son utilizados para crear un entorno mucho más cercano, en la línea de la obra teatral de Ames.

Se escoge para su interpretación las voces de algunos protagonistas de espectáculos radiofónicos y de vodevil, que hacía que fueran familiares para la audiencia, y reserva así una entrañable referencia al cine mudo con la figura de Mudio. Con ello permitió también aumentar la individualización de cada uno de ellos, ya que, si bien el primero en llevarlo a cabo sería Winthrop Ames en 1912, éstos no fueron recordados como tal por la similitud de sus nombres.¹²⁹⁹

Para construir de manera física a estos personajes, los artistas de Disney fotografiarían enanos reales como modelos, intentando adaptar estas fisionomías a los primeros diseños. Éstos terminarían por resultar más bien grotescos, inspirados, posiblemente, en los enanos y trolls de artistas como Theodor Kittelsen, John Bauer o Arthur Rackham. Finalmente fueron sustituidos por un aspecto más redondeado y suave que les otorgaría un aire amigable. Sin embargo, hasta 1936, apenas un año antes de estrenar el largometraje, no se establecería su aspecto definitivo, sino únicamente un concepto narrativo durante la realización de la película.



El aspecto grotesco de los enanos de autores como John Bauer (izda.) o Arthur Rackham (centro) dejaron una fuerte huella en las primeras visiones de estos personajes en el largometraje animado (dcha.).

Este desarrollo meramente narrativo, libre de imposiciones físicas, permitió convertir a los enanos en protagonistas de algunos gags cómicos que harían mucho más llevadera la trama de tensión del largometraje tal y como había sucedido anteriormente con parte de los cortometrajes del estudio. Con estas premisas de sencillez y afabilidad se busca convertir a los enanos en algo familiar y simpático. Por ello, no es complicado encontrar referencias a algunos cómicos cinematográficos como Harpo Marx, Charles Chaplin, Buster Keaton o Barry Langdon en la figura de Mudio con intención de acercar estos personajes al público general.

¹²⁹⁹ Blick, Flick, Plick, Whick, Snich, Click y Quee, el más pequeño de ellos en tamaño como único diferenciador.

Vemos así cómo la idea de Disney era que cada uno de ellos actuara como individuo en las situaciones de su cotidianidad, aunque serían capaces de perderla en momentos clave para actuar como un ente único en lo cómico y en lo aterrador. Este concepto se trasladó de manera total al final de la película donde, aunque resaltan algunas personalidades cuyas actitudes contribuyen más al avance narrativo, son concebidos como un único conjunto colaborativo.

Sin embargo, a pesar del tratamiento individual específico, no debemos olvidar que es en su vivienda donde se desarrolla gran parte de la trama. Por ello, el espacio doméstico de estos personajes se diseñó con un mimo especial, no sólo porque debiera representar la estética idílica del Viejo Mundo, sino porque se trataba de un logro arquitectónico en la animación contemporánea.¹³⁰⁰



Izda.: Ilustración realizada por Adrian Ludwig Richter para el relato Schneewittchen en una edición de *Kinder- und Hausmärchen* de 1853.

Dcha.: Cabaña de C. A. Rotwang en el largometraje *Metrópolis* (1927).

De esta manera, uno de los registros arquitectónicos más relevantes en todo el film sería la concepción del espacio interno y la visión externa de esta edificación. Si bien encontramos en este mundo rural una referencia a la corriente *Biedermeier*, uno de los principales factores a tener en cuenta para esta iconografía sería la gran cantidad de inmigrantes centroeuropeos que el estudio contrató para su departamento artístico. Encontramos así un fuerte referente en la obra de Richter, que ilustró las obras de los hermanos Grimm entre 1838 y 1846 y se

¹³⁰⁰ KAUFMAN, J. B: Op. Cit., p. 95.

centró especialmente en la ambientación popular de sus relatos. Por otro lado, el caso concreto de la cabaña de C. A. Rotwang, creador del ginoide de *Metrópolis* (1927), película que causó un gran impacto en los animadores, según palabras de Marc Davis.¹³⁰¹

Finalmente debe mencionarse la experiencia vital del propio Disney, ya que en 1935 llevaría a cabo una serie de viajes por Europa que le llevaron, entre otros, a Holanda, en cuya zona más oriental podemos encontrar todavía varios ejemplares en pie de este tipo de construcciones.



Centro de interpretación de la naturaleza de Kollhorst, en la zona norte de Alemania, donde se retoma, con materiales contemporáneos, la tipología de vivienda tradicional

Así los Disney Studios configurarían una versión animada de la vivienda tradicional alemana o *Niederdeutsch Fachhallenhaus*, una tipología de vivienda unifamiliar destinada a la agricultura y la ganadería, ubicada principalmente en la zona del *Niederdeutsch*, o Baja Alemania.¹³⁰²

¹³⁰¹ ALLAN, R.: *Walt Disney and Europe*, Op. Cit., p. 45.

¹³⁰² Esta zona se compone de algunos territorios al norte de Alemania, el este de Holanda y el sur de Dinamarca, abarcando así los territorios ocupados por los sajones.



Características generales de una planta de *fachhallenhaus* y estructuración interna de las estancias

Un primer espacio estaría destinado a establos, graneros y almacenes de trabajo ubicados en los laterales de una nave central conocida como *Diele*, que actuaba a modo de eje vertebrador de la vivienda y como espacio de ocio.¹³⁰³ En el film es aquí donde se permite la participación activa de los animales del bosque, aunque se prescinde de las zonas de establo debido a la actividad minera de los enanos.

Una segunda zona conocida como *Flett* serviría para las cuestiones de alimentación, higiene y vida común, abarcando la totalidad de la anchura de la construcción. En ella tendería a ubicarse el hogar como núcleo familiar, algo que también vemos reflejado en la película.

Finalmente, una tercera ubicada en un piso superior, destinada al dormitorio de los habitantes de la casa. De esta manera, si extraemos los establos y las zonas de servicio como estancias sobrantes a nivel práctico para estos habitantes, responde exactamente al plano general de la *Fachhallenhaus*.

¹³⁰³ <http://www.fachwerk-lehmbau.de/page.19.html> [Consulta realizada a 30/07/2015]



Esta planta, adaptada a las necesidades del largometraje, responde en casi su totalidad a la planta de una vivienda tradicional alemana.

Así, sería tomada en el largometraje como un lugar de recogimiento, descanso y tránsito tras la huida de la tiranía de la política alemana, tanto en el film, como en la contemporaneidad histórica de su producción. Junto a ello debe comprenderse el paso por el terrorífico bosque que, debido a la densidad forestal y a la actividad minera vista en la figura de los enanos, podríamos identificar con la Selva Negra, lo que ubicaría esta suerte de *Fachhallenhaus* al sur de Alemania o en territorio suizo o austríaco: el Tirol, comprendido como un espacio germánico amigable de preguerra.

En este mismo contexto cobra sentido una de las canciones más populares y a la par más representativas de la imagen del estudio: *The Silly Song*, una canción de yodel¹³⁰⁴ utilizada por los enanos como único medio de desconexión y ocio en su tiempo libre. Ésta sirve también para celebrar la llegada de la princesa a su hogar. Bien es cierto que la elección de este tipo de canción pudiera parecer, si no aleatoria, sí más bien regida por esta cuestión geográfica a la que nos remite el film, y que podría pensarse justificada por el crisol de culturas de los componentes del estudio.

¹³⁰⁴ Canto tradicional de los montañeros tiroleseos donde la voz cambia de entonación de manera constante desde los tonos ordinarios hasta el falsete, lo que provoca una musicalidad alegre.

No obstante, por extraño que parezca, el *yodel* se había convertido en una de las prácticas más populares en los Estados Unidos gracias a la generación de inmigrantes centroeuropeos que habían llegado a las costas de Pennsylvania a lo largo del siglo XIX. De esta manera, ya en 1839, se iniciaría un interés colectivo por este género musical, y ya en 1920 algunas compañías contaban con más de una decena de canciones de este tipo. Por ello, no es complicado pensar que el propio Walter Elias Disney, amante de espectáculos escénicos, asistiera a alguno de estos números en Kansas, ciudad donde vivió desde su niñez hasta el año 1923. Más aún si tenemos en cuenta que hasta entonces habían pasado por allí numerosas voces como la de su aclamada paisana Lottie Kimbrough, que mezclaba elementos de música *country*, *blues* y *yodel*. Esta misma fórmula sería seguida por Cab Calloway, quien participaría en la realización de cortometrajes para el estudio Fleischer, como es el caso de la ya mencionada *Snow White* (1933).

Este fragmento musical debe tenerse en cuenta en un conjunto mucho mayor de composiciones entre las que destacan las archiconocidas *Heigh-Ho* y *Whistle while you work*. Estas obras fueron compuestas por Larry Morey, autor de las letras para el cortometraje *The Grasshopper and the Ants* (1934),¹³⁰⁵ y Frank Churchill, quien ya habría trabajado en *The Three Little Pigs* (1933),¹³⁰⁶ lo que permite encontrar todas las creaciones mencionadas dentro de la política intervencionista del *New Deal* tras el Crac de 1929. Si bien la filiación de Walt Disney siempre se ha vinculado con las posturas republicanas, es más que probable que su compromiso social superara a sus convicciones políticas, motivado también por la continuación por parte del demócrata Franklin Delano Roosevelt del ímpetu reformista de su predecesor republicano Theodore Roosevelt.

Así pues, encontramos una reiterada referencia al trabajo duro y en equipo y al optimismo del compromiso social individual y colectivo, que sería, según este punto de vista, el que permitiría avanzar hacia adelante y crear una nueva sociedad. Esta idea queda confirmada debido a la creación en 1940 de los cortometrajes *The Riveter* y *The Volunteer Worker*, en los cuales el Pato Donald inicia sendas aventuras silbando *High-Ho* para demostrar en ambas ocasiones cómo, a pesar de la negativa general y los diversos impedimentos, es el esfuerzo personal del obrero más humilde el que permite mantener todo a flote.

¹³⁰⁵ Inspirado en la fábula de Esopo *La cigarra y la hormiga*.
¹³⁰⁶ Basado en el relato conocido como *Los tres cerditos*.

1.4 Blancanieves

Tal y como reza la cartela inicial del cortometraje *Little Nemo* (1911), de Winsor McCay, las primeras animaciones no eran concebidas sino como cómics en movimiento. Sin embargo, en ésta se nos muestra lo que ya sería la primera protagonista dentro del dibujo: la princesa de Slumberland. Este personaje parece haber despertado al crearse de la mano del propio Nemo, y si bien sería el primero en la lista de personajes femeninos animados hasta el origen de *Blancanieves y los siete enanitos*, apenas unos pocos rozarían el éxito de la misma manera.



Betty Boop (izda.), Minnie Mouse (centro) y Petunia Pig (izda.) se configuraron como los tres principales iconos femeninos en la animación de los años treinta.

De esta manera, Blancanieves se nos presenta, en contraposición a la reina, como una figura víctima de las circunstancias que actúa de manera defensiva y dependiente. Esta personalidad se relaja en su encuentro con los enanos, que actúan de manera paternal con la joven en algunas ocasiones y de manera infantil en otras.



Grim Natwick realizó algunos de los bocetos preliminares para Blancanieves, dejando ver en ellos su formación previa junto a Max Fleischer en la creación de Betty Boop.

El planteamiento de la Blancanieves de Disney, a día de hoy tan definido y con la identidad propia de uno de los iconos culturales del siglo XX, destaca en parte por la flexibilidad que adquirió en los inicios de su concepción. Esto nos permite encontrar numerosos diseños donde abundaban variantes morenas, rubias o pelirrojas. Actualmente se insiste en desvincular la estética final de la de los productos de Max Fleischer, con el cual sería constantemente comparado. Sin embargo, podría verse en los primeros bocetos del personaje un alto porcentaje de componentes caricaturescos que no hace sino recordar a Betty Boop, principal icono de la competencia.

Por ello no debe obviarse la participación de Grim Natwick (1890 – 1990), diseñador del personaje mencionado de los Fleischer Studios, que fue contratado por mediación de Ub Iwerks para la realización del largometraje a estudiar. Este autor trabajaría mano a mano con Norman Ferguson para llevar a cabo la imagen final de la joven Blancanieves gracias a su experiencia animando este tipo de figuras.¹³⁰⁷

Cabe ver así algunas referencias a la obra de J. M. Barrie *Peter Pan, or the Boy Who Wouldn't Grow Up*, que había tenido un gran éxito tras su estreno en Estados Unidos el 6 de noviembre de 1905 con Maud Adams en el papel principal.¹³⁰⁸ Ésta llevaría un vestido de hojas de aspecto andrajoso algo similar al que apenas dos años después llevaría para su debut con la misma obra en el St. Louis la actriz Marguerite Clark.¹³⁰⁹ Uno muy similar sería el que luciría Blancanieves al inicio del largometraje, lo que nos permite encontrar incluso un símil narrativo entre la actitud maternal de Wendy en relación con los niños perdidos y Blancanieves respecto a los enanos.

¹³⁰⁷ KAUFMAN, J. B.: Op. Cit., p. 91.

¹³⁰⁸ ALLAN, R.: Walt Disney and Europe, Op. Cit., p. 38.

¹³⁰⁹ NUNN, W. C.: Marguerite Clark: America's Darling of Broadway and the Silent Screen, Fort Worth, Texas Christian University Press, 1981, p. 22.



El vestuario que Maud Adams lució en *Peter Pan* (izda.) muestra similitudes compositivas con el que Blancanieves mostraría al inicio del largometraje (dcha.).

Otro enlace con el teatro se daría en el trato general respecto a la asexualidad de la heroína de la pantomima británica. Así, Disney hizo circular un comunicado mediante el cual explicaba a sus trabajadores que Blancanieves debía ser una joven similar a la Janet Gaynor de los años veinte.¹³¹⁰ Esta joven actriz mostraba un rostro ligeramente aniñado libre de connotaciones sexuales, algo que mantuvo en la década de los treinta, y fomentó el carácter de la protagonista que, aunque se muestra infantil corriendo y jugando con los enanos, tiene también pretensiones amorosas con el príncipe.

Por su parte, la voz de Adriana Caselotti apoyó, con una aparente simplicidad e ingenuidad, la presentación física de la joven, compuesta por un vestido amarillo, unas mangas abullonadas y acuchilladas y un lazo rojo en el pelo para enmarcar su rostro infantil. Este conjunto de vestimenta y peinado bien podría ser considerado como una reinterpretación *art déco* de la moda alemana de mediados del siglo XVI.

¹³¹⁰ ALLAN, R.: *Walt Disney and Europe*, Op. Cit., p. 38.