



**UNIVERSITAT
JAUME·I**

**GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL
TRABAJO DE FINAL DE GRADO**

‘LA BRUJA NOVATA’ EL CLÁSICO OLVIDADO DE DISNEY

**MODALIDAD A
ANÁLISIS FÍLMICO E HISTÓRICO DE LA PELÍCULA**

**AUTOR:
Jaume Boné Piñana**

**TUTORIZADO POR:
Aarón Rodríguez Serrano**



Curso académico 2023-2024

**Segunda convocatoria
21 de junio de 2024**



RESUMEN:

A lo largo de su historia, Disney ha realizado obras tanto de animación como acción real o *live action* que han trascendido con gran éxito a la historia de la cinematografía. En las últimas décadas hay clásicos que han quedado grabados en la retina de generaciones diversas tanto por la herencia cultural de padres a hijos como por el propio esfuerzo de la productora por que así sea. Sin embargo, hay otros títulos que no han tenido la misma suerte y que, por desgracia y, también, a causa de la mala praxis de la propia Walt Disney Pictures, ha quedado inmerecidamente relegada a un segundo plano y casi olvidada por el público.

Ese es el caso de *La Bruja Novata* (*Bedknobs and Broomsticks*, Robert Stevenson, 1971), un gran tesoro que, en un principio, se había postulado como 'plan B' de *Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1964) y que acabó siendo la última esperanza de la productora antes de una larga crisis de casi 20 años. El resultado fue una gran obra fruto de la ilusión de un equipo artístico comprometido que se vio afectada por aciagas decisiones de una directiva a la deriva sin un fallecido Walt a la cabeza.

Por ello, a partir de un exhaustivo estudio histórico y un análisis fílmico basado en los conocimientos adquiridos tras 4 años de estudios en el grado de Comunicación Audiovisual en la Universitat Jaume I, así como en lecturas de reconocidos estudiosos y profesores de la materia, se ha buscado devolver a *La Bruja Novata* la dignidad y el prestigio que merece. De esta manera, se ha empleado una metodología que combina una investigación histórica objetiva con un análisis interpretativo del objeto de estudio.

Palabras clave: análisis fílmico, investigación histórica, Walt Disney, Hollywood, cine de ficción, musical



Contenido

1. Ficha técnica	5
2. Sinopsis	6
3. Introducción	6
3.1 Introducción al TFG	6
3.2 Justificación y oportunidad de la investigación	8
3.3 Objetivos e hipótesis	9
3.4 Estructura y metodología	10
4. Marco teórico	12
4.2 Los libros y la película; similitudes y diferencias	18
4.3 La 'verdadera' <i>Bedknobs And Broomsticks</i>	26
5. Análisis filmico/estructura	30
6. Algunas cuestiones artísticas en <i>La Bruja Novata</i>	39
6.1 El montaje: cuando el storyboard lo es todo	39
6.2 Efectos especiales y visuales: la unión entre ciencia y arte	49
6.2.1 <i>Sodium Vapor Process</i> , un mundo de posibilidades y fantasía gracias a Petro Vlahos	50
6.2.2 <i>Matte paintings</i> ; el mundo en un pincel	53
6.3 La animación, un homenaje a Walt Disney: <i>The Beautiful Briny Sea</i> y la isla de Naboombu	58
6.3 La banda sonora: Los hermanos Sherman & Irwin Kostal	64
7. Conclusiones	70
8. Bibliografía	72
8.1 Webgrafía	73
8.2 Filmografía	74
9. ANEXO	75
9.1 Traducción al inglés de: título, resumen, palabras clave, introducción y conclusiones.	75
9.1.1 Title	75
9.1.2 Abstract	75
9.1.3 Introduction	76
9.1.4 Conclusions	77



A la meua estimada tia Rosa María, qui
massa prompte ens va deixar el passat 12 de
juny. Per totes les vesprades de cine que vam
compartir i gaudir junts al llarg dels anys i
per les pel·lícules musicals de Disney que
tan t'agradaven. Segueix fent-nos feliços des
d'allà on estigues.

1. Ficha técnica

ACTOR/ACTRIZ	PERSONAJE INTERPRETADO
Angela Lansbury	Srta. Eglantine Price
David Tomlinson	Profesor Emelius Browne
Cindy O'Callaghan	Carrie Rawlins
Ian Weighill	Charlie Rawlins
Roy Snart	Paul Rawlins
Tessie O'Shea	Srta. Hobday
John Ericson	Coronel Heller
Reginald Owen	General Teagler
Sam Jaffe	Librero
Bruce Forsyth	Swinburne
Arthur Gould-Porter	Capitán Ainsley Greer
Lennie Weinrib (voz)	Rey Leónidas
Lennie Weinrib (voz)	Pájaro secretario
Robert Holt (voz)	Sr. Bacalao
Dal McKennon (voz)	Oso marinero

Director: Robert Stevenson

Música: Richard M. Sherman, Robert B. Sherman & Irwin Kostal

Guión: Bill Walsh & Don DaGradi

Director de fotografía: Frank Thomas



2. Sinopsis

Eglantine Price es una mujer huraña y excéntrica que vive en el pequeño pueblo medieval de Pepperinge Eye. Bien entrada en la II Guerra Mundial, y a las puertas de una posible invasión nazi, Inglaterra vive movilizada ante el inminente peligro, lo que provoca evacuaciones masivas de niños en las grandes capitales. Eglantine se ve obligada a acoger a 3 hermanos huérfanos, algo que choca con su plan de salvar a su país mediante sus trucos de magia. La necesidad de conseguir el último hechizo del curso de magia por correspondencia, mediante el cual se está formando como bruja, hará que Eglantine y los niños viajen por el mundo en busca del hechizo mágico que puede ayudarla a proteger Gran Bretaña de los alemanes. Durante su travesía conocerán al profesor Emelius Browne, un ilusionista estafador que les ayudará en su misión. La simbiosis que se creará entre los cuatro supondrá una evolución psicológica que les cambiará su visión del mundo e, incluso, sus vidas. Las aventuras que vivirán serán el camino hacia un potente clímax que culminará con la gran batalla de Pepperinge Eye.

3. Introducción

3.1 Introducción al TFG

La Bruja Novata es uno de esos filmes considerados como ‘clásico Disney’, pero al que el paso de los años ha ido relegando a un segundo plano quitándole gran parte de la importancia y valor que merecía. Solo hay que ver cómo películas que Disney realizó en esos mismos años han conservado a lo largo del tiempo más peso y relevancia que la película protagonizada por Angela Lansbury y David Tomlinson. Para mejor muestra, nos podemos remitir a la publicación de *Walt Disney Records: The Legacy Collection*, una serie de álbumes dedicados a películas míticas de la productora en los que se recopila toda la música grabada para cada una de ellas. Los primeros 12 tomos se publicaron entre 2014 y 2015 y se han ido sacando otros discos progresivamente. Algunos de esos filmes son *La sirenita* (*Little Mermaid*, John Musker & Ron Clements, 1989), *El Rey León* (*The Lion King*, Rob Minkoff & Roger

Allers, 1994), *Pinocho* (varios directores, 1940) o *La Bella y la Bestia* (*Beauty and the Beast*, Gary Trousdale & Kirk Wise, 1991). El último álbum se publicó el 9 de septiembre de 2022, en este caso era el de *Aladdin* (Ron Clements & John Musker, 1992), que cumplía 30 años desde su estreno; *La Bruja Novata* había cumplido su 50º aniversario en 2021, pero no tuvo álbum homenaje y los actos de celebración en su honor fueron verdaderamente pobres.

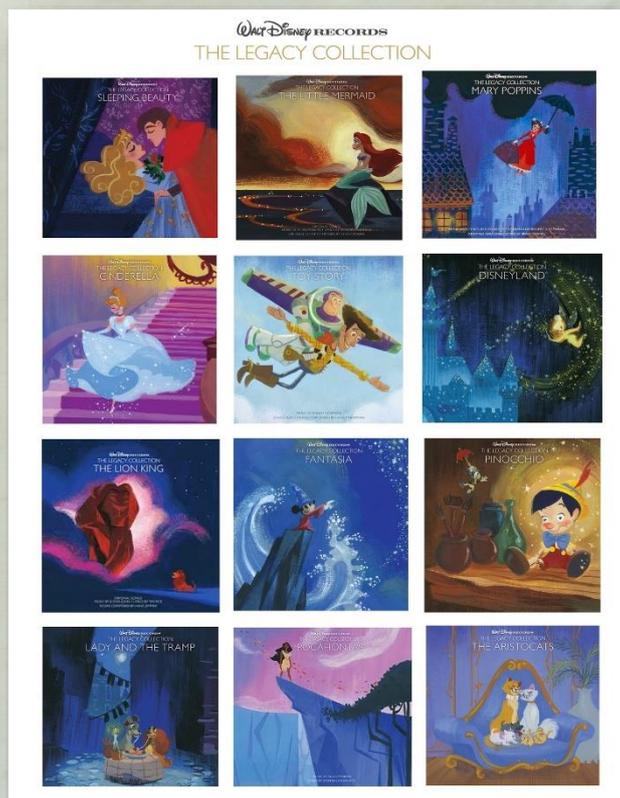


Ilustración 1 'The Legacy Collection' de Walt Disney recoge las bandas sonoras al completo de su clásicos más queridos y reconocidos por el gran público. / Walt Disney

Esto es solo una de las muchas muestras más de del abandono y descuido que ha sufrido el largometraje por parte de la productora a lo largo de los años, desde su estreno hasta el día de hoy. Lo que empezó siendo una de las apuestas más personales del propio Walt Disney y en la que con más ilusión se trabajó tras su muerte, siendo vista como la gran esperanza de reflotar un estudio a las puertas de una crisis creativa y económica, acabó siendo una de las películas más degradadas y poco respetadas de la historia, y fue, además, privada de gran parte de su significado, sentimiento y valor original.

3.2 Justificación y oportunidad de la investigación

Con este Trabajo de Final de Grado busco devolverle el valor artístico, histórico y social que merece *La Bruja Novata*, defendiendo que no es una mera película más de Disney y demostrando que está a la altura de sus clásicos más recordados y relevantes, incluso por encima de muchos de ellos por los temas que trata y por cómo se abordan, teniendo en cuenta que es una película pensada para niños. Feminismo, guerra, dictadura y un retrato de la situación social 30 años antes del estreno de la película son algunos de ellos.

Originalmente la película tenía una duración 140 minutos, pero debido a las exigencias del Radio City Music Hall de Nueva York, que para que el filme pudiera estrenarse allí pedía que no tuviera más de 2 horas de duración, casi media hora de metraje fue eliminado de la película. Esto supuso un duro golpe para los profesionales que habían trabajado en ella. Aun así, en 1996 se emprendió el proyecto de rescatar todos los negativos de las partes eliminadas y restaurar el filme a su forma original, de modo que volvía a tener parte de su significado de



Ilustración 2 El Radio City Music Hall de Nueva York era el lugar donde se estrenaban los grandes títulos cinematográficos. / NYPAP

vuelta. No obstante, una vez reestrenada la versión restaurada de *La Bruja Novata* de 140 minutos, solo se comercializó en Estados Unidos en formato VHS y, ya en 2009, en formato DVD. En el ámbito internacional lo único que salió a la venta fue una versión Blu-ray en el que se añadían algunas de las escenas restauradas (no todas) como contenido adicional.

La oportunidad que ofrece esta investigación es la posibilidad de devolverle la dignidad que un día se le arrebató a la película, partiendo de una contextualización histórica de la misma y un análisis fílmico en el que tomaremos



como referencia la versión extendida para así poder compararla con la versión cortada que todos conocemos. Además, teniendo en cuenta el escaso tratamiento y estudio recibido por el filme – más aún si lo comparamos con *Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1964), obra íntimamente ligada a *La Bruja Novata*, de la cual hay libros, documentales e incluso el biopic *Al encuentro de Mr. Banks* (*Saving Mr. Banks*, John Lee Hancock, 2013) – el presente Trabajo de Final de Grado va a ser una de las primeras investigaciones que trate con profundidad y rigor todo aquello relacionado con *La Bruja Novata*, tanto a nivel histórico-contextual como en el fílmico-narrativo.

3.3 Objetivos e hipótesis.

Como hemos dicho anteriormente el objetivo principal es el de poner en valor el filme a través de un estudio histórico-contextual y de una lectura crítica de su discurso narrativo, tanto fílmico como argumental. Para ello trabajaremos con el objetivo de desarrollar estos puntos:

- Explorar el contexto histórico y social de Disney en el momento de concepción del filme.
- Localizar cuáles fueron las dificultades y complejidad artística en los procesos de preproducción, producción y postproducción.
- Analizar cómo se vio mermada la trama y calidad de la película original con la eliminación de escenas.
- Estudiar cómo se trata el tema de la II Guerra Mundial y la invasión nazi¹ en una narrativa diseñada para niños.
- Investigar y desvelar qué subtemas acompañan la trama inicial: feminismo, dictadura, supervivencia, orfandad, amor, evolución personal, soledad...

Tras establecer el objetivo, planteamos la siguiente hipótesis alrededor de la cual va a versar nuestro estudio:

¹ N. del A. En el doblaje al español no se menciona la palabra ‘nazi’ en ningún momento, siempre se refiere a los invasores como ‘los alemanes’ o ‘soldados alemanes’. Recordemos que es 1971 y España sigue gobernada por la dictadura franquista.



La Bruja Novata es una infravalorada película de Walt Disney a causa de una triste dejadez y nefasta toma de decisiones por parte del estudio respecto a esta. La investigación histórica y un análisis de la trama puede hacer visible el valor que realmente tiene.

3.4 Estructura y metodología.

Para la realización de este trabajo será necesaria bibliografía clave sobre el tema. Primeramente, cabe destacar que se ha tomado como referencia la metodología y estructura temática usada en las *Guías para ver y analizar* de la editorial Octaedro, habiendo sido consultados algunos títulos como *Up*, *Star Wars*, *Deseando Amar* o *Perfect Blue* entre otros. También se han consultado publicaciones de especialización en la materia tales como *Elementos de narrativa audiovisual: expresión y narración* del profesor Francisco Gómez Tarín, *El arte cinematográfico* de David Bordwell y Kristen Thompson, el *Diccionario de conceptos y términos audiovisuales* escrito por diferentes profesores y doctores de la UJI y otras lecturas o publicaciones relacionadas con el montaje, la puesta en escena, la animación y otros aspectos del discurso formal.

Estos son los textos que van a servir de base para todo aquello que se explique con relación al texto fílmico. No obstante, también va a haber una parte muy importante sustentada en el estudio de fuentes históricas para cuya redacción se ha realizado una laboriosa búsqueda y recopilación de fuentes principales tales como entrevistas a actores como Angela Lansbury (Eglantine Price) o Cindy O' Callaghan (Carrie Rawlins), al productor Bill Walsh y a los Hermanos Sherman, compositores de la banda sonora. Incluso se ha logrado encontrar una de las últimas entrevistas realizadas a Walt Disney donde ya habla de estar trabajando en la película. Para ello se ha recurrido a archivos históricos donde se han podido consultar periódicos del siglo pasado, así como a medios de comunicación, biografías oficiales y contenido realizado para medios oficiales de Disney. En cuanto a una historia más general de lo que supuso *La Bruja Novata* en el panorama de Walt Disney Pictures, se han consultado las obras *Los archivos de Walt Disney*

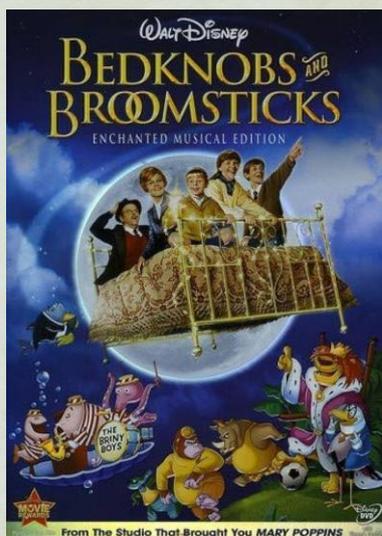


Ilustración 3 El DVD de a 'Enchanted Version' es el único que contiene el metraje original y se comercia en EE. UU. En Europa solo se vende como contenido extra en Blue-Ray y hay escenas que no están añadidas / Amazon

obras *The Magic Bedknob* (1943) y *Bonfires and Broomsticks* (1947), las dos historias en las que se basaría la ficción de Disney.

La estructura del trabajo va a constar de dos grandes bloques basados en la reflexión que Santos Zunzunegui (2007, p. 18) realiza sobre la diferenciación que el filósofo francés Gilbert Cohen-Seat propone entre *hechos fílmicos* (aquellos pertenecientes al texto fílmico) y *hechos cinematográficos* (contextuales del filme). A mi parecer, la exposición y estudio de estos dos tipos de hechos son indispensables para un análisis de una película con las características de *La Bruja Novata*. Sin embargo, no concibo ese análisis contextual como el que expone el Dr. Zunzunegui, es decir, un contexto social, económico y político a rasgos generales, si no un contexto más personal, aquello que ha afectado a la creación del filme de manera más directa, como veremos en el apartado 3, el del marco teórico.

Dicho esto, queda por puntualizar que habrá una primera parte en la que se va a realizar un marco teórico del objeto de análisis en el cual se explicará la historia de la creación del filme, su contexto. A continuación, en una segunda parte basada en un profundo análisis fílmico atendiendo a todos los parámetros que este precisa y que han sido estudiados a lo largo de 4 años de los estudios de grado.

de Taschen, en la que se aborda toda la historia de los estudios desde que Disney empieza a dibujar hasta el día de su muerte, y *La otra Disney: Volumen 2 (1968-1989)*, libro en el que el periodista Alberto Corona investiga sobre los años en la productora posteriores a la muerte de su fundador.

Además, para un mejor y más preciso análisis de todo lo que envuelve a la película, he adquirido la versión DVD americana de 2009 que contiene el remontaje restaurado de la versión original. También tengo en mi haber *Bed-knob and Broomsticks*, el libro que Mary Norton publicó en 1957 donde unía sus



A partir de estos dos grandes bloques, también se estructurarán unos subapartados destinados a reflexionar sobre otros aspectos de gran interés por lo que respecta al análisis de la película, como el estudio de los personajes y su psicología, una lectura entre líneas del texto fílmico, con la que buscamos identificar y explicar los subtemas que esconde la trama principal y su importancia para el desarrollo y la idiosincrasia de la película.

4. Marco teórico

4.1 La historia detrás de la película: *Mary Poppins y su plan B*, una contextualización histórica.

La historia de *La Bruja Novata* nace de dos libros de Mary Norton, escritora inglesa conocida, sobre todo, por la serie literaria *Los Incursores* (*The Borrowers*). *The Magic Bedknob* (1943) y su secuela *Bonfires and Broomsticks* (1947) fueron dos de los primeros libros que Norton publicó. Ambas historias fueron combinadas en 1957 en un solo tomo llamado *Bed-knob and Broomsticks*.

Por aquellos años Walt Disney intentaba de todas las formas posibles adquirir los derechos de *Mary Poppins* (1934), pero su autora, P.L Travers, se mostraba muy contraria a que Disney hiciera una adaptación de su ficción. Disney trabajó para convencerla durante más de 20 años, historia que se reflejó en el biopic documental *Al Encuentro de Mr. Banks* (John Lee Hancock, 2013). El recientemente fallecido Richard M. Sherman, uno de los compositores de bandas sonoras más importantes de Disney, autor junto a su hermano Robert de la música en películas como *Mary Poppins*, *La Bruja Novata*, *El Libro de la Selva* (*The Jungle Book*, Wolfgang Reitherman, 1967) o *Winnie The Pooh* (Wolfgang Reitherman, 1966), contó lo siguiente en un breve reportaje que hizo Disney Channel en 2001:

Mary Poppins estaba en un limbo porqué Pamela Travers, la mujer que creó las historias originales, estaba meditando si quería darle permiso a Walt Disney para hacer la película. Walt nos dijo: "Tengo este otro libro sobre una historia de una mujer mágica y quiero que lo leáis y os sentéis con Bill Walsh y Don DaGradi y empecéis a pensar en ideas". Y así, empezamos a hacer el trabajo preliminar en "La Bruja Novata" antes de que tuviéramos el visto bueno para hacerlo con *Mary Poppins*. Pero no íbamos demasiado lejos en su desarrollo y Walt no estaba muy impresionado con lo que teníamos, [...] pero también sentía que teníamos algo allí. (Perkins, 2001)

A Disney la historia de Mary Norton le gustaba bastante, pero cada vez que se reunía con los guionistas y músicos sentía que aún tenían "un largo camino por recorrer", como confesó Sherman para otra entrevista para la revista online *Animated Views* (Noyer, 2009). En esta



Ilustración 4 *Richard Sherman, Julie Andrews, Dick Van Dyke y Robert Sherman en el set de rodaje de 'Mary Poppins' circa 1963. / The New York Times*

interesante entrevista, Richard desgrana los detalles de los inicios de la creación de la película. Gracias a sus declaraciones sabemos que las primeras reuniones con Walt para abordar el filme fueron en 1963 y que en aquel entonces ya había un puñado de canciones escritas:

Él (Walt Disney) quería hacer una historia mágica, una historia mágica *live action*. En ese sentido, *Bedknobs y Poppins* tenían algunas cosas en común [...]. Empezamos a trabajar en ella [...], pero la versión inicial estaba lejos de ser perfecta. Algunas canciones funcionaban y eran divertidas [...]. Era 1963 y tuvimos una reunión. Recuerdo que había varias canciones, canciones de historia/trama más que algo emocional. Sé que le encantaba la canción de *The Old Home Guard* y *Eglantine*, y sé que le gustaba *With A Flair*. [...] Además, a Walt le gustaba *Substitiary Locomotion*, porque era el objetivo, lo que Eglantine Price estaba buscando ya que, una vez que consiguiera ese hechizo mágico, podía enviar uniformes a la guerra sin soldados en ellos. Le encantó todo el concepto de eso y estaba muy entusiasmado. Pero recuerdo que dijo: "Tendrá que esperar. Todavía no está lista, la historia no termina de cuajar". (Noyer, 2009)

Sabemos que Disney deja al margen *La Bruja Novata* para centrarse en *Mary Poppins* una vez conseguidos los derechos a principios de la década de los 60. No obstante, hay una entrevista a Walt Disney realizada en mayo de 1966 en la que habla de estar trabajando de nuevo en el proyecto:

En este momento, por ejemplo, estamos trabajando a partir de una pequeña historia llamada *Broomsticks and Bedknobs* escrita por una autora inglés. Es la historia de una bruja aficionada que esperamos que sea otra *Mary Poppins*. Sin embargo, no planeamos tenerla terminada hasta dentro de varios años, porque simplemente no funciona seguir una gran película como *Mary Poppins* demasiado de cerca con otra. Intentamos mantener una película siete años antes de reestrenarla². De esta manera, toda una nueva generación tiene la oportunidad de verlo (Sparks, 1966)



Ilustración 5 Walt Disney murió en 1966, pero ya había empezado a trabajar con 'Bedknobs' años antes. Se rescató esta película con la esperanza de reflotar la empresa con un proyecto iniciado por él y que se asimilaba tanto a 'Mary Poppins'. Disney circa 1966 / D23

Disney murió en diciembre de ese mismo año dejando al estudio sin su mente creativa, la persona que llevaba décadas guiando y supervisando cada detalle de todo lo que allí se hacía, por lo que Walt Disney Pictures se vio en un momento de incertidumbre general. Cuatro meses después, Bill Anderson, vicepresidente a cargo de la producción de Disney, aprovechando que le preguntaron qué rumbo iba a coger el estudio a partir de ese momento, habló sobre *La Bruja Novata* como un proyecto muy ilusionante:

En este momento nos estamos preparando para hacer nuestra primera película sin la dirección de Walt. Titulada *Bedknobs and Broomsticks*, es la historia de una bruja

² N. del A. Antiguamente las películas se reestrenaban al cabo de unos años de su estreno original, de esta manera tenían la oportunidad de sacar más rédito económico.

aficionada que se esfuerza mucho por dar la talla, pero no puede apañárselas porque una bruja real tiene que ser capaz de odiar³, y nuestra chica simplemente no puede aprender a odiar. [...] "Walt leyó el libro en la que está basada y se entusiasmó con él. Tenemos el mismo equipo de escritores y compositores que trabajaron en *Mary Poppins* y creemos que, incluso sin la presencia de Walt, haremos un buen trabajo. La historia tiene todo lo que se conoce como el 'toque Disney'. Tiene corazón, fantasía, romance, acción y diversión. (Terril, 1967)

Este último detalle que Anderson menciona es muy importante, el hecho de comentar que todo el equipo de producción iba a ser el mismo que en *Mary Poppins* es algo en lo que se iba a poner mucho énfasis en futuras notas de prensa y entrevistas. No era para menos, la gran esperanza ante la crisis creativa que dejó la muerte de Walt era *La Bruja Novata*; por una parte, era un proyecto que él había propuesto y empezado, por otra, era una historia con una base argumental similar a *Mary Poppins*. *Poppins* había supuesto un enorme éxito para la productora, no solo a nivel de prestigio por sus 5 Premios Óscar, sino también en el aspecto económico, ya que costó alrededor de 4'5 millones de dólares y su recaudación fue de 67 millones de dólares en todo el mundo (Sibley, 2020, p.455).

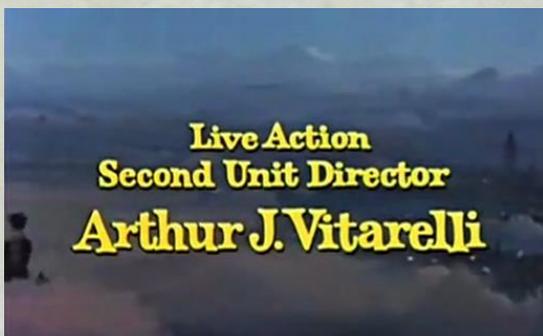


Ilustración 6 Comparación entre los títulos de crédito de 'La Bruja Novata' y 'Mary Poppins'

³ N. del A. En el libro original esta dicotomía ya se aborda. Además, Los Sherman escribieron una canción llamada *The Fundamental Element* en la cual Eglantine confiesa que no puede ser buena bruja ya que es incapaz de odiar. Quedó descartada, pero una demo puede ser escuchada en la banda sonora oficial publicada en 2002.



Mismo productor, mismo director, mismos guionistas, mismos compositores, gran parte del equipo artístico y de producción, etc. Además, el director de animación era Ward Kimball, uno de los “9 veteranos de Disney” y que había trabajado con Walt desde el nacimiento de la compañía; de su mano habían salido animaciones en películas como *Blancanieves y los 7 enanitos* (1937), *Pinochio* (1940), *Fantasia* (*Fantasia*, varios directores, 1940), *La Cenicienta* (*Cinderella*, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, 1950), *Alicia en el País de las Maravillas* (*Alice in Wonderland*, varios directores, 1951) o la ya mencionada *Mary Poppins* (1964), entre muchísimas otras. Por lo que respecta a las coincidencias con *Poppins*, incluso actuarían algunos actores como David Tomlinson, el Sr. Banks en *Mary Poppins*, en el papel protagonista dando vida al Sr. Browne, y también Reginald Owen, el Almirante Boom, llamativo vecino de los Banks, que en *La Bruja Novata* encarnaría al General Sir Brian Teagler.

Tomlinson fue contratado en 1970 (*New Disney Musical Planned*, 1970), poco tiempo antes de empezar a rodar el filme porqué Ron Moody, el actor que originalmente iba a interpretar a Emelius Browne, y que incluso fue anunciado en prensa a en agosto de 1969, “lo acabó rechazando porqué él no era la estrella, sino que lo era Angela” (Noyer, 2009). Por su parte, para el papel protagonista femenino se pensó en Lynn Redgrave (Bradford, 1969) e incluso en Julie Andrews, a la que, como se cuenta en la biografía de Angela Lansbury, se lo llegaron a ofrecer. No obstante, ella lo rechazó (Edelman & Kupferberg, 1999). Fanning (2019) añade que “según Tom Jones, el entonces jefe de publicidad del estudio, aunque inicialmente lo rechazó, luego tuvo dudas. Pero justo en ese momento, se anunció que se había firmado a Angela Lansbury”. Esto sería noviembre de 1969.

El productor y guionista Bill Walsh dio luz verde a reemprender el proyecto de la película en 1969 y juntó a todo el equipo posible que ya había trabajado en *Mary Poppins*. Se retomó el trabajo a partir de lo que se había hecho en el 63 con Walt y “se conservó lo que consideraban que estaba bien, pero realmente fue como empezar de cero” (Noyer, 2009). Empezaba la preproducción del filme a la vez que los Sherman acababan de componer las canciones. El presupuesto que se destinaba a la película hacía ver que era una apuesta fuerte e ilusionante, ya que en

un principio eran 5,5 millones de dólares, aunque Walsh confesó en una entrevista que acabaron siendo “6,1 millones y requirieron cinco unidades de grabación cuando en los filmes complejos suelen ser solo dos.” (Warga, 1971).



Ilustración 7 Don DaGradi, Richard Sherman, Bill Walsh y Robert Sherman trabajando juntos en el desarrollo del filme / Walt Disney Archives

Parece ser que la grabación de la película empezó hacia mediados de 1970 ya que así lo hace suponer una noticia del 15 de julio en la que se explica que todos los decorados ya están acabados:

Todo un estudio en el plató de Walt Disney se ha convertido en trozos de lugares ingleses: el interior de un castillo, una casa de campo con su garaje destruido por una bomba alemana, un estudio que se convierte en la guarida de la bruja. En el exterior, se ha recreado un mercado callejero londinense utilizando 20 puestos ambulantes auténticos comprados a vendedores de mercado de Inglaterra a 1.000 dólares cada uno y transportados con avión hasta Hollywood. (Reuters, 1970)

Y es que, tal y como explicó Cindy O’Callaghan en una entrevista con Robin Elliot (2022), “todos los sets fueron construidos, algunos en el exterior y algunos dentro del propio estudio. Portobello Road estaba tanto en el estudio como fuera. Todo fue construido”. Así que, aunque todo parezca estar grabado en Inglaterra, la película está rodada íntegramente en los estudios de Disney en Burbank, California. Solo algunas escenas del desembarco nazi se grabaron en la playa de California. Por las características lumínicas, me aventuraría a decir que usando la técnica de la noche americana.

Todo aquello relacionado con atrezzo, escenarios, decoración y demás apartados de cariz artística, lo abordaremos más adelante en el punto 5. Ahora, hablemos de la trama.



Ilustración 8 Vista del plató en el que se construyó Portobello Road / Disney+

4.2 Los libros y la película; similitudes y diferencias

La historia original de Mary Norton dista mucho de lo que acabó siendo la adaptación cinematográfica. Para poder abordar este apartado ha sido precisa la lectura de los dos libros de dicha autora. Me he apoyado en la edición traducida y adaptada por RBA en 2019 titulada *La Bruja Novata*, en la cual se recopilan ambos tomos. Sin embargo, he podido encontrar la primera edición original de *The Magic Bed-Knob or How to Become a Witch In Ten Easy Lessons* de la editorial Hyperion publicado en 1943 en el portal web *Internet Archives*, archivo histórico online Enel que se puede acceder a miles de materiales y primeras ediciones de libros, videos, música, telediaros, etc. Así que he tenido la oportunidad de leer aquello que el propio Walt Disney leyó en los 40.

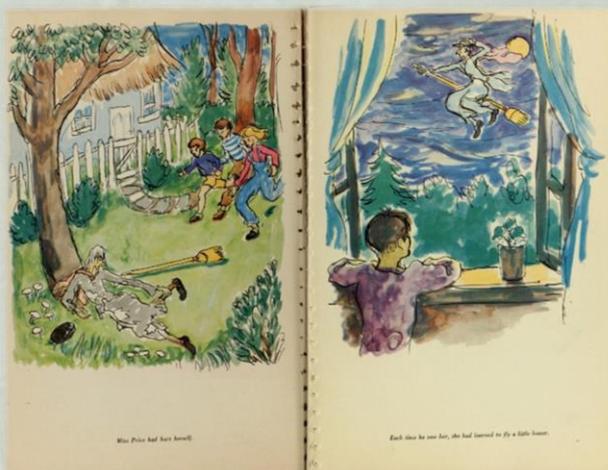


Ilustración 9 Ilustraciones originales del artista Waldo para la primera edición de 'The Magic Bed-knob' de 1943 / Internet Archives.

Una vez empezamos a leer el libro vemos ya claras diferencias con el guion de la película. En *The Magic Bed-Knob* descubrimos que los niños no son huérfanos, sino que su madre les ha mandado a vivir con su tía en Bedfordshire debido al peligro que supone vivir en Londres (recordemos que Inglaterra está ante el peligro de la amenaza nazi). Eglantine Price es la vecina de su tía, una mujer vieja, delgada, con la nariz puntiaguda a quien le gusta la jardinería, cuidar enfermos y dar lecciones de música. Aun así, es cierto que en la película se conservan algunos aspectos de la trama de este primer libro, tales como la existencia del boliche mágico que permite viajar con una cama, que con ésta los personajes viajan a una isla y a Londres, e incluso algunas líneas de diálogo, como cuando entran en el taller de la Srta. Price y le preguntan sobre el hígado de dragón envenenado. Pero también hay notables diferencias que exponemos a continuación en una tabla de similitudes y diferencias para hacer más ameno y breve este apartado:

DIFERENCIAS Y SIMILITUDES ENTRE *THE MAGIC BED-KNOB* Y *LA BRUJA NOVATA*

<i>The Magic Bed-Knob</i> (1943)	<i>La Bruja Novata</i> (1971)
La madre de los niños los envía a casa de su tía para que estén lejos de los peligros de Londres.	Los niños son huérfanos, no tienen padres. Les acoge una mujer a la que llaman tía, pero no es su tía. Ella murió en un bombardeo alemán. Huyen de Londres por el peligro de la II Guerra Mundial.
Los nombres de los niños son Charles, Carey y Paul Wilson.	Los nombres de los niños son Charlie, Carrie y Paul Rawlins.
Para demostrar su magia, la Srta. Price convierte a Paul en una rana amarilla.	Para demostrar su magia, la Srta. Price convierte a Charlie en un conejo blanco.

<p>La Srta. Price es una mujer mayor, soltera que vive solo con su criada en una casa de campo.</p>	<p>La Srta. Price es una mujer adulta, soltera que vive sola en una casa de campo alejada de todo.</p>
<p>Eglantine usa bicicleta para desplazarse.</p>	<p>Eglantine usa moto propulsada con azufre para desplazarse.</p>
<p>Eglantine aprende brujería a través de un curso con libros de magia.</p>	<p>Eglantine aprende brujería a través de un curso por correspondencia con lecciones de magia.</p>
<p>Consiguen el conjuro para viajar ya que descubren que Eglantine es bruja. Ella piensa en usar la magia para que lo olviden, pero la convencen de llegar a un acuerdo amistoso. Les da un hechizo y, si lo cuentan, sus efectos desaparecen.</p>	<p>Consiguen el conjuro para viajar ya que descubren que Eglantine es bruja. Llegan a un acuerdo a través del chantaje.</p>
<p>Con el boliche mágico pueden viajar a lugares del presente, pero también al pasado.</p>	<p>Con el boliche mágico pueden viajar a lugares del presente, pero también a mundos de otras realidades pese a que no se explicita hasta que viajan a la isla de Naboombu.</p>
<p><i>Cosmick Creepus</i> (Rayo Cósmico) es un poder sobrenatural que hiere a las brujas que desvelan los secretos del curso de brujería.</p>	<p><i>Cosmick Creepus</i> (Rayo Cósmico) es el gato negro de Eglantine Price. En el libro no tiene mascotas.</p>
<p>En el viaje a Londres, quieren visitar a su madre, ella no está y acaban en medio de la calle con la cama. Se</p>	<p>Viajan a Londres y acaban encerrados en el despacho de un historiador</p>

encuentran con un policía que los lleva a comisaría por desorden público. Como les encierran con la cama, logran fugarse gracias a ella.	mafioso. Como les encierran con la cama, logran fugarse con ella.
Viaje con la cama a una isla desierta y nunca explorada, no constaba en los mapas y, según la enciclopedia, se había avistado una vez en 1809. Es la isla de Ueepe.	Viaje con la cama a una isla perdida, no constaba en los mapas y, según el librero mafioso, solo el mago Astoroth había logrado llegar allá. Es la isla de Naboombu.
Descubren que la isla es habitada por unos caníbales. Estos los atrapan y deben huir empleando la magia. La Srta. Price convierte a su líder chaman en una rana amarilla.	La isla es habitada por animales pacíficos, pero al robarle el collar a su rey león, deben huir de éste empleando la magia. La Srta. Price lo convierte en un conejo blanco.
La última descripción es de Paul diciendo que se ha quedado con el boliche mágico dando pie a más aventuras. Final abierto.	El penúltimo plano es de Paul sacando el boliche mágico dando pie a más aventuras. Final abierto.

Tabla 1. Similitudes y diferencias entre el primer libro de Mary Norton y la película / Tabla de elaboración propia

En lo que a *Bonfires and Broomsticks* respecta, secuela de *The Magic Bed-knob*, publicada en 1947, son bastantes las referencias que la película toma de ella. Por ejemplo, conocemos que Eglantine vive cerca de un pueblo llamado Pepperinge Eye, así como de unas ruinas romanas; encontramos por primera vez al personaje de Emelius Jones que en la adaptación cinematográfica se convertiría en Emelius Browne; aparece la Locomoción Sustitutiva, que en libro se tratará con poca relevancia mientras que en el filme va a suponer el MacGuffin de la acción. Así que, de nuevo, vamos a establecer una tabla de similitudes y diferencias de este segundo libro con la película.

**DIFERENCIAS Y SIMILITUDES ENTRE *BONFIRES AND BROOMSTICKS* Y
LA BRUJA NOVATA**

<i>Bonfires and Broomsticks</i> (1947)	<i>La Bruja Novata</i> (1971)
Eglantine vive cerca de un pueblo llamado Pepperinge Eye.	Eglantine vive en una casa de campo al lado de los acantilados de Dover, a las afueras de un pueblo llamado Pepperinge Eye.
Se habla de la existencia de ruinas medievales.	En el pueblo hay ruinas de un castillo medieval del s. XI.
Los niños se van a vivir a casa de Eglantine durante el verano. Se conoce que su tía murió.	La persona que les cuidaba y a la que llamaban cariñosamente 'tía' muere en un bombardeo. Se van a vivir con Eglantine.
Hacen uso de la posibilidad de viajar al pasado que ofrece el boliche.	Viajan a la isla de Naboombu, sita en otra realidad.
En la habitación de Eglantine hay colgada una pintura de su padre vestido de militar y también su espada colgada en la pared.	Los niños duermen en la habitación del difunto padre de Eglantine. Una pintura suya vestido de militar y su espada están colgadas en la pared.
Los niños viajan a la Londres de 1666 de manera fortuita. Allí se pierden y acaban en casa de Emelius Jones, un aprendiz de nigromancia.	La Srta. Price y los niños viajan hasta Londres en busca del profesor Emelius Browne, ya que es él quien posee la lección referente a la locomoción sustitutiva.

<p>Emelius es un hombre miedoso, pero valiente a la vez. Tiene el coraje de enfrentarse a grandes problemas y está a punto de morir por ello.</p>	<p>Emelius es un cobarde que vive de estafar a la gente. Aislado del mundo vive de okupa una casa.</p>
<p>La locomoción sustitutiva es el arte de mover objetos inanimados. Eglantine la domina a la perfección y se descubre por una conversación que mantiene con Emelius acerca de magia.</p>	<p>La locomoción sustantiva es la lección que le falta a la Srta. Price para acabar su curso. Es de vital importancia de cara a poder defenderse de la invasión alemana. Es el Mac Guffin de este filme.</p>
<p>Eglantine salva a Emelius de una muchedumbre furiosa usando la locomoción sustitutiva. Se describe a la bruja volando con la escoba y con un brazo alzando la espada.</p>	<p>Eglantine salva a Inglaterra de una invasión nazi usando la locomoción sustitutiva. Podemos verla dirigir a las armaduras volando con la escoba, con un brazo alzando una espada y un casco militar.</p>
<p>Eglantine y Emelius son dos personas que se sienten solas y acaban enamorándose. Deciden viajar al pasado para compartir una vida juntos y nunca más volver.</p>	<p>Eglantine y Emelius son dos personas que se sienten solas y acaban enamorándose. Sin embargo, Emelius decide alistarse al ejército para encauzar su dignidad y limpiar su imagen de cobarde y estafador.</p>

Tabla 2. Similitudes y diferencias entre el segundo libro de Mary Norton y la película /
Tabla de elaboración propia

Como hemos visto, hay notables diferencias entre el libro de Norton y la adaptación de Disney. Sin embargo, hay tres cambios que son muy importantes: el paso de viajar en el tiempo como se cuenta en el libro a hacerlo a otras realidades como ocurre en la película; la caracterización del personaje de Emelius Browne,

que pasa de ser un falso mago del s.XVII a ser un divertido estafador que vive aprovechándose de la gente, pero con un difícil trasfondo psicológico; y, algo que supone un aspecto clave: la aparición de la invasión nazi en escena y el combate contra los soldados alemanes con las armaduras. El porqué de estas alteraciones nos la explica Sherman al hablar del libro de Norton:

Empezamos con un concepto que era bastante divertido: una bruja aficionada que quiere hacer algo con su magia para ayudar al esfuerzo bélico. Lo que sentíamos era que estábamos más interesados en la premisa del libro, que nos pareció maravillosa, que en la historia en sí. Los personajes eran maravillosos. Entonces, en lugar de llevarlos al pasado, a un mago de hace siglos, para descubrir algo de su poder mágico, decidimos llevarla hasta un mago falso, lo cual es divertido. Vende trucos de magia y él mismo no tiene ninguna habilidad. En lugar de ser un mago de la Edad Media, cambiamos a Emelius Brown por un tipo en Londres que es una especie de charlatán. Básicamente, le dio mucha diversión a este personaje. (Noyer, 2009)

Además, el compositor apuntó que el gran artífice de estos cambios y de que la película pudiera salir adelante fue el productor y guionista del filme Bill Walsh:

El héroe de esta historia verdaderamente es Bill Walsh. Él fue quien hizo la adaptación e hizo viable la historia. Nos divertimos mucho escribiendo las canciones para la película. Debo decir que siempre fue divertido trabajar con Walsh y Da Gradi; Da Gradi visualizaba todo y hacía que las cosas sucedieran directamente ante tus ojos mientras hablaba. Fue maravilloso. (Noyer, 2009)



Ilustración 10 El guionista y productor Bill Walsh en el set de rodaje de 'La Bruja Novata' / Disney+

Walsh trabajó a partir de esa premisa de la que Richard Sherman habla, una premisa que nació de la imaginación de Disney ya que, con este largometraje, lo



que el legendario cineasta quería era destacar y ensalzar la valentía de Inglaterra ante la amenaza nazi:

Lo que (Walt Disney) quería con la historia era promover el heroísmo y la valentía del pueblo británico cuando estaban a punto de ser invadidos por los nazis y su determinación y agallas para luchar a través de una señora a la que se le ocurrió la idea de enviar uniformes a la guerra sin soldados en ellos. Este era el concepto y a todo el mundo le encantó. Podíamos tomar viejas armaduras y enviarlas a batallar sin que nadie muera [...]. Además, fue un homenaje a la valentía de los británicos que sostuvieron al único país que luchó contra los nazis. Esto fue en la Batalla de Inglaterra y luego en el Blitz: lucharon contra todo, contra todos, y finalmente prevalecieron. Para mí, fue una declaración maravillosa, y siendo yo mismo anglófilo -tengo mucho respeto y amor por el pueblo británico- pensé que era como un homenaje para ellos. (Noyer, 2009)

Además, Bill Walsh reconoció en algunas entrevistas –como en esta de 1971– que algunos hechos ocurridos en la II Guerra Mundial le sirvieron de inspiración a la hora de pensar en el guion:

Recordé una historia de un periódico de 1940, cuando parecía que Hitler iba a invadir Inglaterra, sobre cómo se reunieron todas las brujas [...]. Bailaron toda la noche, se arrancaron la ropa y se pintaron símbolos unas a otras. Una semana después, las incursiones aéreas sobre Inglaterra comenzaron a disminuir. Nadie entendió realmente por qué el país no fue atacado, pero las brujas se atribuyeron el mérito de hacer retroceder a la Luftwaffe y cambiar de opinión a Hitler sobre la invasión de Inglaterra. Así que empezamos a preguntarnos si la bruja de *Bedknobs And Broomsticks* no habría tenido algo que ver con enfrentarse a Hitler. Fue una idea bastante potente porque responde a una de las preguntas no resueltas de la historia. (Musical film art still flourishing, 1971)

Como hemos visto *La Bruja Novata* fue fruto del trabajo de muchos años, de mucha ilusión, de una gran incertidumbre por lo que se refería a la realización de otra película. La producción de este filme me recuerda mucho al de *Free As A Bird* y *Real Love*, las dos canciones que The Beatles publicaron en 1995 y 1996. Los 3 Beatles que quedaban vivos en ese momento se juntaron y trabajaron a partir de unas grabaciones caseras de John Lennon de las que solo pudieron salvar su voz y compusieron los arreglos de sus instrumentos sobre esa estructura armónica. Fue un homenaje de Paul, George y Ringo a John. *La Bruja Novata* es el resultado del trabajo del equipo de Walt Disney a partir de su idea y algunas trazas del argumento

y canciones que fueron trabajadas aún con él. Era el homenaje a Disney, y esto es algo que también sentían los miembros del equipo y de lo cual dejaron evidencias a través de algunos *easter eggs* como veremos a lo largo del análisis.

4.3 La 'verdadera' *Bedknobs And Broomsticks*

Pese a toda la ilusión, tiempo y trabajo que los responsables de la producción invirtieron en hacer posible *La Bruja Novata*, la película sufrió grandes agravios y contratiempos por parte de la propia productora en pro del interés económico por encima del artístico. Así es como, para estrenarse en el Radio Music City Hall de Nueva York, la película “tuvo un número de escenas cortadas antes de su estreno en cines en 1971 debido a las demandas de los exhibidores de que la película no excediera las dos horas de duración” (McQueen, 1998), por lo que el filme pasó de durar 143 minutos a durar tan solo 117 minutos. Scott McQueen fue el jefe responsable de la recuperación de los negativos originales y su posterior restauración. En el documental de Disney Channel realizado en honor al reestreno del montaje original del filme, McQueen relata con más detalle el porqué:



Ilustración 11 Scott McQueen fue el encargado de la restauración y reposición del filme original. / Disney+

Bedknobs and Broomsticks originalmente se planeó como una película de periodo festivo al igual que *Mary Poppins*. Como resultado de la manera en que la película se produjo, su duración era de más de 140 minutos [...]. El estudio consiguió reservar el Radio City Music Hall para su estreno. La mala noticia es que el Music Hall siempre presentaba un espectáculo navideño, lo que significaba que la película no podía durar más de 2 horas. Como resultado de esto, unos 25 minutos de fueron eliminados en la sala de montaje. (Perkins, 2001)



Esto causó un gran dolor y consternación en aquellas personas que trabajaron en la creación de *La Bruja Novata*, sobre todo a los hermanos Sherman, debido a que gran parte de esos 25 minutos cortados pertenecían a números musicales. En su entrevista con *Animated Views*, Richard Sherman muestra su enfado con esta decisión:

Pusimos nuestras vidas en esta película, realmente lo hicimos; pusimos nuestro sudor, nuestra sangre, nuestros sueños en ella y ¡simplemente la cortaron! Decidieron destruir la película y se limitaron a cortar canciones, una tras otra. Así que, para la primera versión, perdimos mucho. Estaba tan desprovisto de emoción que era perturbador. La versión restaurada, en DVD, ganó mucho, no completamente, pero era una película mucho mejor [...]. (Noyer, 2009)

Se vieron afectados de manera parcial números musicales como las escenas de *Eglantine* o *Portobello Road*, que originalmente duraba 10 minutos en lugar de los 6 que acabaron dejando. Otras partes, por desgracia, fueron eliminadas por completo, como es el caso de canciones como *Nobody's Problems*, *With A Flair* o *A Step In The Right Direction*. Fue esta última, *A Step In The Right Direction*, la canción que motivó la restauración del filme a su forma original. Así lo explica Scott McQueen:

El motivo por el que quisimos restaurar *Bedknobs And Broomsticks* era el hecho de que había una canción llamada *A Step In The Right Direction*, la cual no aparecía en la película, pero si lo hacía en el álbum original de la banda sonora. Encontramos 4 canciones y 20 minutos de metraje, pero no *A Step In The Right Direction*, precisamente lo que principalmente nos propusimos recuperar. (Perkins, 2001)

Gracias a unas fotografías a color realizadas durante los ensayos y grabación de la escena, se pudo hacer una especie de reconstrucción mezclando estas imágenes con la grabación original. Pese a que el equipo de restauración planteó la idea de añadirla dentro del metraje original, finalmente se decidió dejar como contenido adicional a modo de homenaje al 25 aniversario del estreno del largometraje.



Ilustración 12 Reconstrucción de la escena de 'A Step In The Right Direction' mediante las fotografías realizadas durante el rodaje. / Walt Disney Archives

Respecto a la reposición de las escenas eliminadas, McQueen publicó en 1998 un interesante artículo llamado *Bedknobs and Broomsticks: Using a Distressed Work*, en el cual explica cómo se encontraron los celuloideos que se suprimieron del montaje final además de todo el proceso de restauración del metraje y las técnicas empleadas para ello. De los 25 minutos eliminados fueron encontrados 21 en buenas condiciones y pudieron ser reintegrados en el filme con poco trabajo. No obstante, había 1 minuto de metraje del que solo se tenía un *workprint*. En palabras de Criss Kovac (2016), supervisor del Laboratorio de Preservación de Películas de la Administración Nacional de Archivos y Registros, un



workprint es “como el borrador de una película con el que el editor hará propuestas de montaje y edición; luego se las pasará al director para obtener su aprobación antes de editar los negativos originales”. Pues bien, ese minuto de metraje que, además, estuvo guardado en un almacén en muy malas condiciones, tuvo que ser tratado y restaurado de manera muy minuciosa para “resucitar las imágenes en color degradadas a un internegativo de 35 mm con integridad suficiente para que esta secuencia pudiera integrarse con el negativo de la cámara original” (McQueen, 1998).

La película extendida, como concuerdan tanto Sherman como Angela Lansbury, es mucho mejor y más sentimental. El ritmo se hace más estable y, pese a que hay fragmentos que no tienen más importancia como algunos diálogos que aportan poco a la trama, estos hacen que las escenas se vean mejor trabajadas y con más detalles. Sin embargo, hay partes esenciales que creo que cambian la película de manera sustancial como las escenas pertenecientes a la divertida subtrama en la que el reverendo Mr. Jelk (Roddy McDowall) busca desesperadamente ligar con Miss Price, el momento en el que los niños explican que no tienen padres y que la persona que les cuidaba murió a causa de una bomba. Este momento es muy emotivo y hace empatizar al espectador con los niños. Hay otras escenas en las que se hace ver que el Mr. Browne y Miss Price sienten algo el uno por el otro con la conversación de Emelius con Mrs. Hobday o la canción *Nobody's Problems* en la que Eglantine reconoce que está enamorada del Sr. Browne.

Para finalizar este apartado, me gustaría destacar un detalle que me llamó la atención y me creó unas dudas que pude confirmar al final de los créditos de la edición *Enchanted Musical Edition*. Todas las partes musicales contando las restauradas, conservan la grabación original de los 70', mientras que los diálogos que se eliminaron y fueron repuestos están doblados en 1996. Algunos actores originales como Angela Lansbury o Roddy McDowall regrabaron sus partes, por ello se les nota una voz más débil y envejecida (habían pasado más de 20 años). Por otra parte, las voces de actores como David Tomlinson, mayor y retirado de la vida



pública, la de otros que ya habían fallecido o la de los niños que habían crecido, fueron doblados por otras personas intentando imitar la voz de los actores originales.

5. Análisis fílmico/estructura

La Bruja Novata presenta la aristotélica fragmentación de planteamiento, nudo y desenlace. Para hacernos una idea, el planteamiento iría desde el inicio de los créditos iniciales hasta el momento en que Eglantine debe viajar a Londres para hablar con el Sr. Browne. A partir de aquí empezaría el nudo de la historia cuyo desenlace lo marcaría la llegada de los nazis a Pepperinge Eye.

Hay escenas de muy bella factura y ejecución como aquellas en las que predomina la animación o los efectos especiales. Sin embargo, a Robert Stevenson se le ha tildado de poco eficiente a la hora de dirigir la película, algo en lo que estoy muy desacuerdo, por ello he decidido llevar a cabo el análisis de algunas escenas que, aunque a priori parezcan sencillas y que no escondan un gran interés, están realmente bien planteadas desde el punto de vista de la narración y realización. De esta manera, defendemos la figura de Stevenson ante la feroz crítica negativa que recibió por parte de la prensa.

- **¡Eso mismo diría usted si fuera usted un nazi! / 00:03:52 – 00:05:20**

Ya desde el inicio de la película se busca dejar constancia de la situación de Inglaterra por aquel entonces como podemos observar en la primera imagen que aparece en pantalla: se trata es un gran plano general de los acantilados blancos de Dover y, sobre este, aparecen dos rótulos; uno que nos sitúa en el tiempo histórico -Inglaterra de 1940- y el otro en el tiempo del contexto social en el que se recalca que, de nuevo, es tiempo de valor.

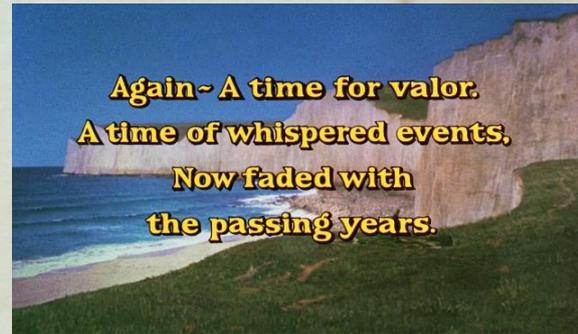


Ilustración 13 Rótulos contextuales que dan inicio al filme

A continuación, tras corte directo, pasamos a otro plano general, pero esta vez la acción está situada en medio de una carretera rodeada de naturaleza. Este plano es muy interesante ya que vemos como todo el peso de la composición recae sobre la parte izquierda a la que, además, vemos como un coche de apariencia militar se acerca. No sería, para nada, un error pensar en que el realizador pudo influenciarse de la pintura para la construcción de la escena ya que todo ese decorado es realmente una pintura. En *La Bruja Novata* la mayoría de los decorados son *matte paintings* o pinturas mate, algo que trataremos con más detalle en el punto 6.2.3.



Ilustración 14 Como podemos observar, la técnica de la pintura mate se mezcla con decorados reales creando mundos de ficción muy conseguidos

Siguiendo con el análisis, en esa parte izquierda de la composición hay una señal de direcciones en la que, curiosamente, parece haber un hombre subido a una escalera borrando con pintura negra los nombres de lugares hacia los que indica el camino. De nuevo, tras corte directo, nos acercamos más a la acción, en este caso a partir de un contra plano picado encuadrado casi desde el punto de vista del hombre que está pintando las señales. El coche militar para delante del anciano y podemos reconocer a un oficial británico que se asoma para preguntar

en qué dirección está Pepperinge Eye, a lo que el señor mayor, mientras sigue pintando la señal, le dice que no puede decírselo ya que “en la radio han dicho que hay que borrar todas las señalizaciones debido a que hay una seria amenaza de invasión nazi”.

Pasamos así a un plano contrapicado del que podríamos pensar que, por la colocación de la cámara y el encuadre, es un plano subjetivo que capta el punto de vista del oficial británico. En este momento la cámara muestra al oficial británico



Ilustración 15 El contraplano sustentado por el raccord de miradas aporta continuidad y sutura al filme

captándolo en un primer plano para mostrar su molestia ante la situación. Él le dice al señor mayor que no es nazi, que es un oficial británico, a lo que el señor contesta que “eso mismo diría si fuera usted un nazi”. Como podemos leer en esta primera escena, ya detectamos el miedo y la desconfianza social mientras se espera una inevitable llegada de los alemanes a Inglaterra.

Algo llamativo es que recuerdo cuando empezó la invasión a Ucrania en febrero de 2022 cuando los residentes del país salieron a las carreteras a, precisamente pintar y boicotear todas las señales que dirigían hacia las ciudades para que a los rusos les fuera más difícil llegar hasta ellas.



Ilustración 16 En 2022 los ucranianos manipularon las señales de direcciones ante la inminente invasión rusa. / Alerta News 24h

El coche sigue con su rumbo y vemos como se aleja en un plano general hacia un pequeño pueblo coronado por unas ruinas medievales. Tras un fundido cruzado con el que acompañamos al vehículo, llegamos a la plaza de un pueblo con aspecto medieval. De ese plano general hay un corte que nos lleva hasta la calle por la que hemos visto girar el coche. Este aparca delante de un castillo en el que hay carteles que confirman que el país está en guerra, como el que indica el refugio aéreo o el papel que hay sobre el rotulo del museo, el cual vemos en un primer plano e indica que el museo está cerrado y que ahora es el Centro de Evacuación de Niños. Acto seguido, pasamos dentro de este.



Ilustración 17 Entramos a Pepperinge Eye acompañando al coche del capitán y mediante fundido cruzado entre escenas

Ahí hay una multitud de niños reunidos ante una mesa en la que una mujer parece estar organizando las evacuaciones, ya que a los pies de esa mesa hay otro cartel con el logo del Gobierno que parece explicar las ordenes gubernamentales en cuanto a la situación y cómo actuar. La extensa profundidad de campo dentro del museo no es para anda casualidad y esta realizada de forma muy inteligente, ya que, de esta manera, podemos apreciar la cantidad de armaduras, banderas, espadas y demás objetos y armas militares del medievo que este guarda, algo que será crucial en de cara el clímax de la película. Esto podría recordarnos a la “pistola de Chéjov”, ya que, de esta manera, se justifica que la profundidad de campo tenga tanta importancia en esta escena.



Ilustración 18 El museo de historia es ahora centro de evacuación de niños que viven en zonas de peligro como era Londres en aquellos años.

Si pensamos en todo lo que acaba de suceder a nivel narrativo-mostrativo, podemos apreciar como hemos acompañado en todo momento al coche que llevaba al capitán Greer hasta llegar dentro del museo, cada corte y fundido ha estado justificado y esta sucesión de planos se ha construido de tal manera, que las huellas de la enunciación son prácticamente imperceptibles, por lo que podemos ver el aura clásica que tiene la narración en la película.

- ***The Old Home Guard* / 00:03:52 – 00:05:20**

Tras conocer a los tres niños protagonistas dentro del museo y asistir a una pequeña disputa entre el capitán Ainsley Greer y un campesino armado con una escopeta oxidada y estropeada, quién había encañonado al oficial acusándolo de ser un nazi por “decir que estaba perdido y preguntar cosas sospechosas”. Después de que la Sra. Hobday ponga paz al asunto, oímos como se acercan multitud de hombres cantando hacia el lugar. Es la primera escena musical de la película, toda una declaración de intenciones de cuál es su base argumental: la desesperación por frenar la invasión nazi. Sherman se referiría a esta como la “pequeña canción que comienza y termina la película [...] que presentaba a aquellos tipos viejos y ancianos con sus picos y todo, listos para luchar contra los alemanes en las playas y nunca rendirse [...]”. (Noyer, 2009)

Alejado de coreografías vistosas y complejas, en pantalla solo vemos una sucesión de primeros planos de hombres de edad avanzada mientras marchan erguidos al compás, algunos vestidos con ropa militar y otros con ropa de calle que denota su posición social de bajo estrato; son meros campesinos. Además, la mayoría van armados con fusiles automáticos como los usados en la I Guerra

Mundial, aunque hay otros que llevan objetos más rudimentarios como una horca o una pala. De esto podemos descifrar que son antiguos excombatientes de la I Guerra Mundial, algo que confirmamos gracias a una letra muy reveladora; en ella los viejos hombres se refieren a sí mismos como “soldados de la vieja Guardia Nacional quienes van a defender cada pulgada de Inglaterra sin importar lo que les espere”. Ciertamente la *Home Guard* existió en esos años y consistía en la unión de ciudadanos voluntarios, mayormente militares jubilados y excombatientes, que se unieron en pro de la defensa de su país. Como quería Walt, resaltaba la valentía de un país entero, por eso la canción le gustó tanto (Noyer, 2009).



Ilustración 19 Con esta sucesión de primeros planos en los rostros de los soldados mayores se consiguen planos de mucha fuerza psicológica y simbolismo por el contexto.

Tras la paranoia intuida en los primeros minutos de filme, es con esta canción donde entendemos la desesperación de los ingleses por defender su país de los nazis, esos primeros planos de los rostros de los hombres mayores nos muestran a un grupo que no tiene nada que perder y que lo va a dejar todo por Inglaterra, por proteger a su población y por luchar contra la vorágine sanguinaria del nazismo. Con muy poco el director logra decir mucho.



- **Nobody's Problems / 01:52:30 – 01:54:10**

Era uno de los temas más reveladores y personales de la película. La escena empieza el Sr. Browne saliendo de la casa de Miss Price a la vez que empieza la música del tema la cual se mezcla con el sonido diegético de las olas del mar. En un plano general, vemos como hace un parón y se gira hacia la puerta, denotando no estar seguro de su decisión. Acto seguido pasamos a la cocina de la casa y, casi al momento, Eglantine entra en la cocina con una bandeja en la que hay un cuenco lleno de manzanas verdes, las mismas con las que hace tan solo un momento el Sr. Browne estaba haciendo malabares. Se queda mirando las manzanas, que llaman la atención por ese potente color verde, sonrío, coge una y la lanza al aire. Un sonido de cortina de campanas acompaña el ascenso y caída de la manzana. Sin ser explícito, se sobreentiende a la perfección que la sonrisa que se dibuja en la cara de Eglantine es por estar recordando a Emelius. Con su adiós puede que también se esté marchando la última oportunidad de encontrar a alguien a quien amar verdaderamente para los dos, sentimiento que él tiene también como sabemos gracias a la voz en *off* de su sueño.

La escena tiene un carácter íntimo abrumador, tanto que el espectador puede sentir que entra directamente en el corazón apenado de Eglantine, empatizando con ella y su estado de ánimo. La decisión por parte del director de rodar la escena a partir de un plano secuencia que capta de manera frontal a Miss Price, encuadrándola en un plano medio largo y dejando que la cámara la siga con suaves movimientos. Durante el minuto y medio que dura la canción se yuxtaponen 3 primeros planos que dejan muy poca profundidad de campo y que encierran a Eglantine en un plano que, dentro de la sucesión, dota de una intimidad y psicología única al momento.



Ilustración 20 Esta escena supone una irrupción dle espectador en la intimidad del hogar de manera casi voyeurística

La letra habla de una persona que ha vivido sola toda la vida y que, de esta manera, dice vivir más a gusto ya que convivir con alguien tiene más aspectos negativos que positivos, aunque en el fondo sabe que ella si quiere a alguien a quien amar y quien la ame. Esta parte fue grabada, pero había pensada otra que incluía a los niños y que reforzaba aún más este mensaje. Quién mejor que Richard Sherman para explicar el significado detrás de la letra:

Era una canción muy importante para nosotros, ya que no era solo el hecho de que Eglantine Price realmente quería tener a alguien a su lado, porque no tenía a nadie y estaba sola, sino también el hecho de que los niños habían perdido a sus padres en el Blitz; eran huérfanos, huérfanos de guerra. Teníamos una versión de ellos cantando: "Somo el problema de nadie". Y luego, más adelante en la historia, cuando Eglantine se da cuenta de que va a estar sola de nuevo, porque después de esta maravillosa experiencia juntos, Emelius regresa a Londres. Tenía miedo de comprometerse. Tenía miedo de decir "te quiero". Desafortunadamente, ambas versiones fueron completamente eliminadas. Nunca olvidaré lo miserables que nos sentimos [...]. Todavía me duele mucho. Pese a haber restaurado la versión de ella, [...] habría sido el doble de conmovedor si hubieras escuchado a esos tres pequeños huérfanos de guerra cantando *Nobody's Problem* al principio de la

película. Entonces, realmente te habrías preocupado por esos niños. Era una canción muy, muy, muy importante [...]. (Noyer, 2009)

- **Emelius se va a la guerra; la Vieja Guardia Nacional / 02:17:50 – 2:20:05**

La última escena de la película esconde mucho más que un simple ‘hasta pronto’. Tras fundido sobre un plano detalle de un pequeño extracto de prensa, llegamos al interior de la casa de Miss Price en la que vemos que están todos reunidos y bien vestidos, excepto el profesor Browne, quien lleva ropa de soldado. Al salir por la puerta, ven que el general Teagler ya le espera junto a su batallón de voluntarios. Emelius ha decidido alistarse en la *Home Guard*, quiere servir a su país, quiere sentirse útil y desvincularse de ese sentimiento que tiene de haber sido toda la vida un cobarde que huía de sus problemas.



Ilustración 21 El Sr. Browne se dirige hacia un incierto futuro marcado por la guerra ante los nazis.

Antes de partir, Eglantine y él se dan el esperado beso encuadrados en un primer plano. Lo curioso es que este amor, pese a que ser insinuado a lo largo del filme, nunca resultó ser un tema central; funcionaba más como subtrama que como algo esencial. De esta manera, el sr. Browne se despide de todos y marcha hacia un futuro incierto, algo que queda claro al verlos alejarse e ir desvaneciéndose en un gran plano general. Se van cantando *The Old Home Guard*,

igual que sucedía al principio de la película, lo que supone un cierre circular ya que termina igual que empieza. A efectos narrativos, se deja entrever que la guerra continua, que se ha avanzado muy poco y que los nazis han perdido una batalla. Van a volver. La cámara se queda inmóvil en su lugar mientras ellos se alejan hacia la incertidumbre de la vida o la muerte, no saben que les depara su futuro en el frente. Además, esto coincide con la salida de los créditos finales, los cuales marcan el final de la película y, en este caso, lo hacen ascendiendo hacia el cielo, algo que, por el contexto, resulta muy significativo.



Ilustración 22 Los soldados se van perdiendo en el horizonte mientras los créditos finales empiezan a ascender

6. Algunas cuestiones artísticas en *La Bruja*

Novata

6.1 El montaje: cuando el storyboard lo es todo

Sánchez-Biosca (1991, p. 19) habla del error de ver el montaje como “la actividad desarrollada en el laboratorio que puede reconocerse como la última, desde un punto de vista cronológico, de los tres grandes procesos que abarcan la fabricación de un filme”. El montaje es mucho más que solo la manera de organizar la disposición y duración de escenas y elipsis entre una y otra; podríamos decir que la tarea de pensar en el montaje se inicia en el momento en que un filme empieza a concebirse. Esto muy bien lo sabe Disney, productora que pasó sus primeras décadas realizando cine de animación para el que era necesario construir la historia a partir de una idea aproximada de cómo iba a ser montado, algo que nos lleva a pensar en un *storyboard*. Esta metodología la siguió también a la hora de

llevar a cabo sus películas de acción real. Como comenta Angela Lansbury en una entrevista:

En Disney lo llamaban “actuar según las normas”; tenían lo que llamaban el *storyboard* y cada plano estaba ya decidido, dibujado, así que el director solo grababa ese plano, nada más. Así que el *show* estaba ya premontado, se grababa dependiendo del *storyboard*. (Gelman, 1998)

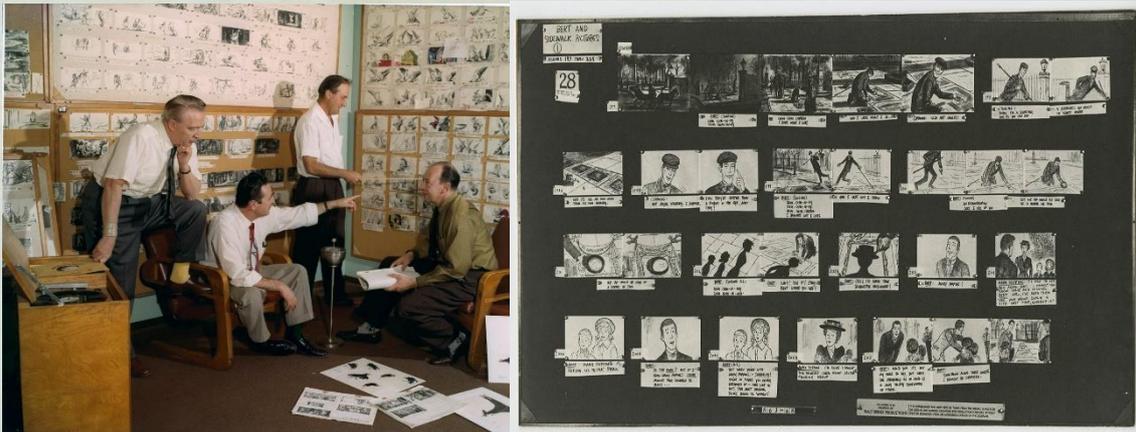


Ilustración 23 Así eran dispuestos los dibujos del storyboard de los animadores que daban una idea de cómo se quería que quedara el montaje del filme. A la dcha. reunión de animadores de La Bella Durmiente (1958). A la izqda. Disposición del storyboard para Mary Poppins / Walt Disney Archives

Disney lo planificaba todo en el guion y el *storyboard*, lo que ahí se escribía, así acababa siendo grabado. En una entrevista/reportaje realizado a Bill Walsh la semana del estreno del filme se explicaba esto:

Walsh no trabaja con el sistema convencional de *storyline*-guión-rodaje; él y sus coguionistas [...] primero esbozan la historia y luego, en lugar de un guión detallado, el esquema pasa por una metamorfosis en ‘storyboards’. Aquí es donde Disney tiene el control y las teorías que permiten una programación precisa. Se trata, en efecto, de una preedición. Para cada toma se realiza un dibujo, mostrando el ángulo exacto de la cámara (proporcionando un gran ahorro en la construcción del set y los horarios de rodaje). Sobre el dibujo está el nombre de la unidad o unidades que fotografiarán la escena. Hasta aquí la logística. Debajo del dibujo se encuentra el cuadro de diálogo. De ahí viene el guión, seguido de la producción propiamente dicha. (Warga, 1971)

Entendemos, entonces, que el proceso se llevaba a cabo de esta manera por dos motivos principales:

- **Economía del tiempo:** los rodajes se agilizaban de tal manera que raramente duraban más de dos meses. De hecho, este es el caso de

La Bruja Novata; Bill Walsh confirmó que “el tiempo de rodaje tomó tan solo 57 días” (Warga, 1971).

○ **Efectos especiales e inclusión de la animación:** los efectos especiales en esa época eran muy ‘artesanales’, en el sentido de que eran el resultado de varias técnicas hechas a mano, por lo que cada encuadre y plano eran precedidos de una coreografía, un diseño y un estudio minucioso. De esta manera se facilitaba todo tanto en el proceso de producción como en el de posproducción. Además, todo el trabajo de efectos especiales llevaba meses de realizar.



Ilustración 24 David Tomlinson con la referencia para los animadores del rey Leónidas / Walt Disney Archives

Teniendo en cuenta esto, Gómez-Tarín (2011, p.228) propone abordar el análisis del montaje desde dos puntos de vista: por una parte, hacerlo desde la puesta en serie entendida esta como “la noción de serialidad tiene que ver con la continuidad, con la sucesividad de las imágenes” y, por otra parte, desde la puesta en escena, es decir, de todo aquello que vemos en escena, tanto lo visible en el espacio profílmico como los elementos de naturaleza no diegética.

En cuanto a la puesta en serie en *La Bruja Novata*, es perceptible la hegemonía del montaje continuo y lineal a lo largo de los 143 minutos de metraje. Esto se da debido a que la narración es lineal, manteniendo así una dirección cronológica única; la historia avanza hacia adelante. Cada escena mantiene una duración de 3-4 minutos, por lo que el ritmo no se siente ni frenético ni pausado; se podría decir que es en la mayor parte de filme ameno. En cambio, las escenas de

Portobello Road y la batalla final de Pepperinge Eye, que duran 10 minutos cada una, se trabajaron a partir de una coreografía tan depurada y detallada, haciendo que la imagen acompañe compás por compás a la música, que en ningún momento se vuelva pesada, especialmente Portobello Road, por su variedad de estilos y ritmos musicales.

Si bien es cierto que el montaje continuo y lineal predomina en el filme, hay momentos en que esto cambia como en la secuencia de la marcha del Sr. Browne de la casa de Miss Price y la llegada de los nazis a Pepperinge Eye. Aquí somos testigos de un montaje alternado ya que vivimos el mismo tiempo diegético y representado desde dos espacios diferentes: la estación de tren en la que se encuentra el Sr Browne y el hogar de Miss Price. Mientras Emelius se da cuenta de la presencia de nazis en la estación, la casa de Eglantine está siendo ocupada por los nazis; allí establecen su cuartel de operaciones. Este tipo de narración y mostración de los hechos sigue cuando los alemanes se llevan a Miss Price y a los niños presos al museo y el Sr. Browne acude a casa de Eglantine para salvarlos. Estamos casi 10 minutos de película viviendo el mismo tiempo desde dos puntos de vista diferentes, el que nos narra la vivencia del Sr. Browne y el que nos narra la de Miss Price con los niños.



Ilustración 25 Secuencia descrita en el anterior párrafo. La acción empieza con el desembarco de los nazis en la costa, pasa a la estación donde se encuentra el Sr. Browne y, finalmente, acaba en casa de Miss Price donde llegan los soldados alemanes. Estos dos últimos

Por último, cabe destacar que tanto la secuencia musical de Portobello Road como la de la batalla final están narradas de tal manera que podemos entrever las

características típicas de un montaje analítico. Partimos de un plano máster en el que podemos ver un gran plano general de todo el espacio donde se va a desarrollar la acción y, a partir de ahí, esta “se fragmenta en varios planos en los que asegura al espectador estar en el mejor sitio desde el que contemplar la acción” (Gómez-Tarín y Marzal Felici, 2015). A su vez, podemos hablar de montaje rítmico atendiendo a las reflexiones de Sergei Eisenstein (1999, p.72) ya que en estas secuencias el ritmo queda marcado por lo que ocurre en el interior del cuadro y que, a su vez, esto depende de la música diegética de los fragmentos (recordemos que es diegética ya que en ambos trozos esta es interpretada por los soldados en el caso de Portobello Road y por el hechizo de la locomoción sustitutiva en el caso de la batalla).

Por lo que respecta al filme en general, hay un constante cambio de espacios y la trama avanza de manera que cuesta que el espectador pierda el interés en algún momento, sabiendo administrar y organizar bien aquellos momentos más potentes de la acción a por lo que se refiere a espectacularidad, con alguna escena más relajada que otra, pero nunca vacías de contenido. Para el paso de un espacio a otro se aprecia el uso de varias herramientas de elipsis, siendo el corte directo uno de los más recurrentes, acompañado a veces de un encabalgamiento musical como la escena en la que pasamos del museo de historia a la casa de campo de Miss Price. Por ejemplo, la música que da pie a esta transición empieza en el momento en que Mr. Jelk y Miss Hobday están despidiéndose; a continuación, el plano de Eglantine conduciendo la moto con los niños a bordo llegando a su casa se yuxtapone al plano anterior.



Ilustración 26 Corte directo entre secuencias, la herramienta de elipsis de uso más recurrente

No obstante, también tenemos uso de otras herramientas de elipsis como fundidos cruzados o el uso de rótulos que nos sitúan en tiempo y momento histórico, como los que abren el filme con los acantilados de Dover de fondo o el cartel de Portobello Road, estos de tipo diegético ya que se encuentran verdaderamente dentro del mundo de la ficción, al que llegamos tras corte directo con la escena anterior en la que el Sr. Browne dejaba en el aire el lugar al que iban:

Emelius Browne: *Si aún existe, solo hay un lugar en el que podemos encontrarlo*

Eglantine Price: *¿Y dónde es?*

(aparece el cartel de Portobello Road)

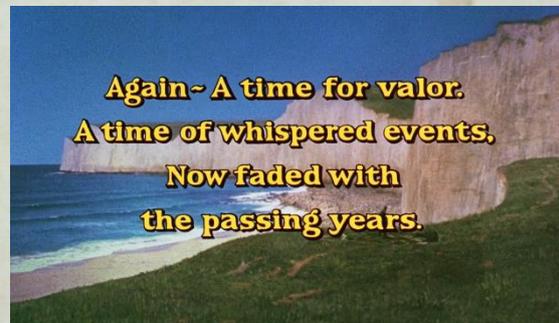


Ilustración 27 Uso de los rótulos explicados en el párrafo superior

Todo esto a la vez que suenan las primeras notas de *Portobello Road* cantada por Emelius, lo que, en conjunto, también funciona como una resolución a la incógnita que el personaje deja en el aire y como contestación a la pregunta de Eglantine.

Además, la película tiene esa esencia característica del cine clásico en el que todo está construido de manera que las huellas de la enunciación sean casi imperceptibles; se cuida una sutura muy depurada a partir del plano-contraplano, los movimientos de cámara, el *raccord* de miradas y la sucesión de escenas.

También se justifica cualquier decisión y movimiento de personajes por el espacio como la escena en la que los niños encuentran al Sr. Browne. Ellos lo persiguen y lo hacen arrastrando la cama hasta él, toda la travesía de los niños arrastrando la cama por las calles de Londres es mostrada, algo intrascendente pero que ayuda a que el espectador se relaje al seguir la acción de manera tan detallada y olvide que le están contando una historia sintiéndose parte de ella.



Ilustración 28 Secuencia que aporta sutura y unión entre los diferentes planos y que contribuye sobremanera al borrado de las huellas de la enunciación

Trayendo a colación la cita de Sánchez-Biosca (1991, p.19) que iniciaba este punto, Gómez-Tarín (2011, p.227) va más allá al tratar el montaje desde la afirmación de que “no podemos limitarnos al procedimiento de ensamblaje cuando hablamos de montaje”, destacando la puesta en escena como un elemento constructor del texto cinematográfico. De esta manera le da mucha importancia al escenario, del cual dice ser un “elemento fundamental y que puede en ocasiones situarse en primer plano y formar parte del discurso”.



Ilustración 29 *Peppering Eye* no existe, es un 'backlot' construido en los estudios para la película

En *La Bruja Novata* considero que los espacios en los que se desarrolla la acción son cuidados al detalle y dotados de una personalidad que les hace ser un elemento clave, reconocible y para nada baladí en cuanto a la construcción del relato.

Muy acertadas serían las palabras de Bordwell y Thompson (1995, p.148) quienes decían que “los decorados cinematográficos [...] no tienen por qué ser simples receptáculos de acontecimientos humanos, sino que pueden entrar a formar parte de la acción narrativa de forma dinámica”. En nuestra película esto lo demuestra el tiempo, trabajo y dinero que se invirtió en la elaboración de los escenarios, tanto los interiores como los exteriores, los cuales fueron construidos como *backlots* al aire libre. Se quiso cuidar tanto el detalle que hasta se invirtieron 20,000 dólares en la compra de puestos ambulantes originales de mercados ingleses y llevados en avión hasta los estudios (Reuters, 1970). Además, el uso de *matte paintings* para la construcción de la mayoría de los escenarios aporta una visión subjetiva a partir del pictorialismo que da una humanidad única que solo la pintura podría aportar. Esto se tratará más a fondo en el punto 6.2.2.

En lo que respecta a la historia del filme, esta se concentra en tres lugares clave y recurrentes a lo largo de los 140 minutos de metraje:

- **Peppering Eye:** Es el epicentro de la acción, allí se desarrolla el inicio y el épico final del filme. Se podría decir que es el motor de la película ya que supone la gran preocupación de Eglantine y la *Home Guard* (su principal objetivo es protegerlo de la invasión nazi). Podemos subdividirla en otros 3 importantes espacios:

- **Pueblo y castillo de historia medieval** – Aquí empieza la acción, es donde tanto nosotros como la propia Eglantine Price



conoce a los niños que va a tener que cuidar y acompañar a lo largo de la aventura. El museo no solo nos introduce en la historia, sino que va a suponer un espacio clave para el desenlace de esta ya que de allí van a salir las armaduras fantasmas que se enfrentaran a los nazis.

- **Casa de campo de Miss Price** – Es este espacio el que podríamos considerar como un lugar esencial a lo largo de la historia: allí Eglantine practica su magia, los niños descubren que es una bruja, es el lugar en el que empieza y acaba el viaje con la cama mágica, el espacio donde entendemos que Eglantine y Emelius se aman, donde los nazis establecen su centro de operaciones y, además, donde acaba la película con la despedida del Sr. Browne ante un futuro incierto ya que acaba alistándose al ejército para ayudar en el conflicto bélico.

- **Costas y bosque** – Ahí se desenvuelve toda la acción de la batalla final. Es el escenario perfecto con el que los personajes interactúan escondiéndose entre arbustos o ribazos. Pese a su amplitud en hectáreas, gracias a los planos cerrados y con poca profundidad de campo, se siente la impotencia y la claustrofobia de los nazis ante el contrataque de las armaduras fantasma. Tanto es así, que acaban huyendo.

Resulta llamativo el hecho de estar hablando de los decorados como espacios que participan en la acción dramática y que algunos elementos de atrezzo de estos cobren vida como son la ropa o las espadas en casa de Miss Price y todo el armamento bélico medieval del museo de historia. Además, teniendo en cuenta que la luz y la paleta de colores constituye un elemento determinante en el espacio como apuntan Bordwell y Thompson (1995, p.164), es muy poético que esto suceda por la noche, ya que representa la oscuridad de la presencia nazi en la historia y la concentración de colores



fríos y oscuros que dan dramatismo a la acción, además de tratarse de una “paleta limitada”, algo que ayuda al espectador a concentrarse ya que el color no supone un constante punto de atención.

○ **Londres:** La niebla, el humo, las puertas y ventanas blindadas y el sonido de las campanadas del Big Ben de fondo nos sitúan indudablemente en la capital británica durante la guerra. Más aún la presencia de soldados, marines y otras fuerzas de seguridad en Portobello Road, una de las secuencias más recordadas del filme, nos ayudan a ponernos en situación en cuanto a momento histórico y lugar:

○ **Portobello Road** – Portobello Road es la escena en la que todo va cobrando vida progresivamente sin ningún hechizo, sino que por el número de baile que va desarrollándose paulatinamente. Empieza con nuestros 5 protagonistas cantando por las calles y acudiendo a las diferentes paradas de los vendedores, interactuando con ellas. Estas no solo llenan el espacio, sino que sirven como motivo de avance en la acción ya que la búsqueda del hechizo de la locomoción sustitutiva (el MacGuffin del filme) les lleva de un lado a otro. A partir de aquí, el inicio de la danza donde todos los soldados de diferentes partes del mundo (Escocia, India, Inglaterra o África) se ponen a tocar instrumentos y a llenar la calle de baile y música hace que el espacio sea un lugar lleno de vida

○ **Casa de Mr. Browne** – En el momento de llegar a una mansión que el Sr. Browne dice que es su casa, lo primero que se encuentran es un obús nazi sin estallar, objeto al que el ilusionista se refiere como “el mejor amigo que ha tenido” ya que le ha “permitido vivir, por primera vez en su vida, como un rey”; en otras palabras, la ha okupado. En el cuarto de juegos de esta casa, Paul va a encontrar en el cómic de la Isla de Naboombu, algo trascendental para el devenir de la trama. También es donde Emelius intenta prender a Eglantine con sus encantos durante la canción *Eglantine*. Es un breve paso por ella, pero supone algo necesario para la construcción de la historia.



○ **Isla de Nabombou** – La llegada a Naboombu es la llegada a un mundo de otra realidad con el que la película nos deleita de 20 minutos de pura animación al estilo Disney. Aquí es donde la productora saca brillo a su fama por la destreza y trabajo que impregnan sus animaciones. Las dos secuencias que la componen (bajo la laguna y en la isla), al estar creadas por la mano humana, podemos considerar que están llenas de vida y que enriquecen la potencia y vivacidad de los decorados al máximo. Sobre este tema nos extendemos en el siguiente apartado.

6.2 Efectos especiales y visuales: la unión entre ciencia y arte

El apartado de efectos especiales y visuales es un apartado complejo, no solo por todo lo que abarca, sino que también por situarlo a la hora de realizar el análisis. Puede que lo más conveniente hubiera sido tratarlo dentro del apartado del montaje como un subpunto de este ya que, como hemos visto en el punto anterior, todo lo que va a ser tratado entra perfectamente en los criterios de análisis del montaje. Sin embargo, los efectos especiales y visuales en *La Bruja Novata* guardan unas peculiaridades que, a mi parecer, merecen un apartado propio.

Si desde el inicio del rodaje de la película que, recordemos, no llegó a dos meses, hasta su estreno pasó más de un año, fue porque tanto la creación de las escenas de animación como la de los efectos especiales requirió mucho tiempo. La realización de estos trabajos a cargo de Alan Maley, Eustace Lycett y Danny Lee le dio a Disney el Oscar a mejores efectos especiales y visuales en 1972, su última estatuilla hasta 1989. Una película mágica requería mucha magia, pero bien es sabido que la magia es la unión entre ciencia y arte, y esto es lo que confluye en *La Bruja Novata*. Por ello, para este apartado, hablaremos de las técnicas empleadas, cómo funcionan y quién y cómo las hicieron, ya que hay nombres verdaderamente relevantes en la historia de Walt Disney ligados a este proceso.

6.2.1 *Sodium Vapor Process*, un mundo de posibilidades y fantasía gracias a Petro Vlahos

Podríamos empezar hablando de la animación, del uso de los *matte paintings*, de las técnicas empleadas para dar vida a los objetos inanimados como las armaduras, etc. Pero creo que sería un error no empezar por tratar la técnica que hizo posible la creación de mundos imaginarios y que podía mezclarlos y hacerlos interactuar con los actores de carne y hueso, además de hacer un merecido homenaje a su creador, el tan infravalorado e históricamente dejado de lado Petro Vlahos. Estamos hablando en este punto de la técnica del vapor de sodio,



Ilustración 30 Fotograma de 'El Ladrón de Bagdad' (1940) en el que se ve el deficiente resultado del uso del croma azul.

conocida profesionalmente como *sodium vapor process*. A modo de breve explicación esta técnica surgió de la necesidad de solventar los errores de croma que daba en aquellos años el uso de la pantalla azul ya que, por espectro de color, la fidelidad y sensibilidad de este color dejaba mucho que desear, por lo que se producían errores visibles en la versión final del metraje como, por ejemplo, en *El Ladrón de Bagdad* (*The Thief of Bagdad*, varios directores 1940). En esta película los halos de luz y contornos azules que sobresalían de los personajes, además de quedar el efecto algo cutre y descuidado. El color azul era el elegido ya que “era el más alejado del tono de la piel humana” (Insider, 2018).

Petro Vlahos, ingeniero e inventor a quien el cine de ficción le debe mucho, buscó la manera de solucionar esto. En una entrevista que le hicieron en 2009 explicó la problemática que había con el uso del *Ultra Violet screen process* (nombre científico del croma azul) y cómo consiguió encontrar el espectro color perfecto:

El ultravioleta era demasiado corto y el infrarrojo era demasiado largo y haciendo esquemas demasiado pequeños y demasiado grandes dije “¿por qué no voy directamente al medio del espectro visible? y allí encontré una línea doble que es la línea de sodio y es solo menos de un milimicrón de ancho” (Foster, 2012)

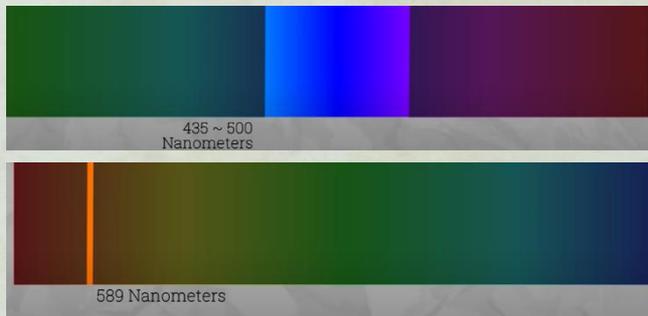


Ilustración 31 Diferencia de rango dinámico en el espectro de color entre la luz ultravioleta usada en el croma azul y la luz de sodio descubierta por Petro Vlahos / Insider

Es decir, si miramos la ilustración 1, podemos apreciar el ancho del espectro ultravioleta y el del color del gas de sodio, por lo que entendemos que, a la hora de eliminar ese color en concreto de la pantalla, al ser el rango de color tan específico en el

espectro y con una longitud de nanómetros tan ajustada, va a ser mucho más fiel a la hora de respetar el resto de los colores y quitar única y exclusivamente ese color naranja. Es tan fiel que, en *Mary Poppins*, película pionera en el uso de esta técnica, Dick Van Dyke podía usar ropa con un color prácticamente idéntico y la cámara era capaz de distinguirlo. Hoy en día no se ha podido replicar un sistema tan eficaz como este debido a la imposibilidad de construir una copia de la herramienta esencial para su funcionamiento: un prisma de cristal único en el mundo.

El funcionamiento de esta técnica es costoso. Consiste en tener un fondo blanco iluminado con focos de luz de vapor de sodio, como la luz de las farolas de la calle. Para conseguir separar y aislar la imagen real del fondo, era necesario contar con la única cámara del planeta capaz de captar este efecto. Esta cámara contaba con dos prismas diferentes creados por Vlahos capaces de reconocer y diferenciar el color del sodio del fondo de los colores RGB que tenían los actores y el resto del atrezzo. De esta manera, ese doble prisma partía los rayos



Ilustración 32 Dick Van Dyke vestía un traje con colores muy próximos a la pantalla de sodio usada (en el fondo) para crear los efectos especiales

de luz y los enviaba hacia dos tiras de celuloide diferentes dentro de la propia cámara, uno de blanco y negro que recibía la luz de sodio y el otro a color que registraba el rayo RGB, así que en este celuloide solo quedaba la imagen real sin el fondo, pudiéndola adaptar a los decorados creados a posteriori. Una vez se tenía esto, se mezclaba la silueta negra que quedaba en el celuloide blanco y negro con la silueta RGB del otro, de manera que quedaba la imagen como vemos en la película.



Ilustración 33 David Tomlinson rodando una escena en la que se usaría el 'Sodium Vapor Process' para más tarde aplicar la animación / Walt Disney Archives

Aunque se intentó replicar por todos los medios, fue imposible realizar otro prisma con las mismas características. Pese a que Vlahos fue el inventor de la técnica (cuyas patentes están a su nombre), vendió este invento a

Disney por unos 700\$ (Foster, 2012), y ya sabemos que el poder de Disney es

grande. En el momento de recoger el Oscar en reconocimiento a la aportación a la historia del cine en 1964, con Vlahos subieron a recogerlo Ub Iwerks, mano derecha de Walt, y también Wadsworth E. Pohl, hombre influyente dentro de Technicolor. Justamente en el prisma de las cámaras de color de esta empresa se había basado Petro Vlahos para inventar el suyo, además que la cámara usada para poner en práctica el invento era de Technicolor. Vlahos siempre mostro su disconformidad por este hecho:

No creo que tengan ningún merecimiento para un Oscar, y les dije que soy el único inventor. Al final les dieron Oscar de todos modos. A los tres nos dieron el mismo Oscar y creo que el motivo fue que ambos era hombres poderosos, UB Iwerks y el tipo de Technicolor. Hoy lo hubiera manejado de otra manera [...]. Ciertamente ellos no inventaron nada y solo el inventor puede saber lo que costó inventar el tipo de sistema que tenemos teniendo en cuenta para el tipo de sistema que teníamos, ¡y ese fui yo, no estos tipos! (Foster, 2012)



Ilustración 34 Los personajes en la cama grabando escenas de efectos especiales con el fondo del vapor de sodio. / Walt Disney Archives

Históricamente, se cayó en el error de otorgar el mérito del invento a Iwerks y Pohl por su poder dentro de la industria cinematográfica, pero, por suerte, en 1995 a Vlahos se le reconoció su labor con un Oscar compartido con su hijo Paul por “la concepción y el desarrollo del proceso de composición de pantalla azul Ultimatte para películas”. También se le ha sido reconocido con otros premios con un Emmy y, a título póstumo, otro del Sindicato de Efectos Visuales.

Sin el invento de la pantalla de vapor de sodio la ciencia ficción no hubiera evolucionado como lo hizo, no solo por la técnica en sí, sino por la fidelidad y la calidad del producto final. Petro Vlahos es el gran olvidado que hizo posibles grandes sagas y películas como, por ejemplo, *Star Wars*.

6.2.2 *Matte paintings*; el mundo en un pincel

Pese a que construir espacios con tanto detalle y calidad como lo hacía Disney se presentaba como una solución funcional para no tener que desplazarse a grabar a Inglaterra, no se tenía el espacio, dinero y tiempo suficiente para construir todos los decorados necesarios que acaban saliendo en la trama. Por ello mismo se optó por la técnica del *matte painting*, muy utilizada en esas décadas para efectos visuales relacionados con la creación de espacios y decorados. Lanza (2019) decía de este procedimiento que era “su fundamento, que le asigna el papel creador de espacios por la vía de la sutura entre un fragmento pintado y uno rodado, habilita importantes similitudes con el papel también ensamblador que realiza otro mecanismo del lenguaje cinematográfico, el montaje”. Como hemos dicho, el apartado 6 está muy ligado al montaje, pero para la elaboración del análisis creíamos conveniente hacerlo en un punto a parte por su idiosincrasia. Todo lo relacionado con la pintura mate está íntimamente ligado a lo referente a la puesta en escena (consultar punto 6.1)

El *matte painting* ha evolucionado desde sus inicios a principios del s.XX hasta el día de hoy. Para la época en la que estamos -años 60/70- en palabras de Berroya y Echevarría (2022) esta técnica consistía en que “los artistas pintaban escenarios directamente sobre un cristal que después se superponía a los fotogramas ya grabados, recreando así fondos y escenas que serían inviables de construir en un entorno o paraje natural debido a sus costes”.

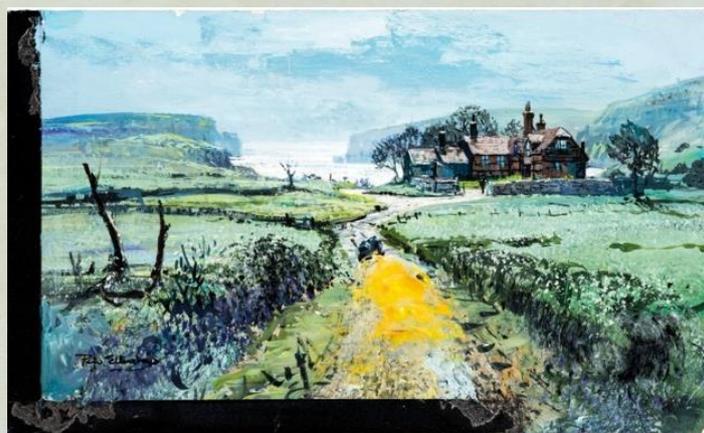


Ilustración 35 Boceto de Peter Ellenshaw para el 'matte painting' de la casa de campo de Miss Price / Heritage Auctions

Hay muchos decorados realizados con *matte painting* para *La Bruja Novata*, sobre todo los que muestran Pepperidge Eye, el pueblo ficticio donde se desarrolla la acción. Las pinturas mate en la película estuvieron a cargo de la leyenda Disney Peter Ellenshaw, quien además fue director de arte del filme junto a John B. Mansbridge. Cabe destacar que Ellenshaw ya había ganado un Oscar por su trabajo en *Mary Poppins*; de hecho, es considerado como uno de los mejores *matte painters* de la historia. Además, como curiosidad, su hijo Harrison Ellenshaw, quien se encargó de esta misma labor en la saga *Star Wars*, debutó como aprendiz en *La Bruja Novata* (Cleall, 2023).

Hace poco, a finales de 2021, en un documental realizado por Disney+ llamado *Adventure Thru the Walt Disney Archives* en el cual acudíamos a todo un recorrido por los archivos de Disney, una de las paradas fue en la sala de conservación de los *matte paintings*, contamos con la enorme suerte de que la única pintura que sacaron de la caja de conservación fue la de Pepperidge Eye. En

esta escena Nikki Nguyen, la Directora de Conservación de los Archivos Disney explica el funcionamiento y uso de las pinturas mate.



Ilustración 37 'Matte painting' del pueblo de Pepperinge Eye / Walt Disney Archives

Como podemos observar en la ilustración 2, en esta pintura hiperrealista de Peter Ellenshaw podemos ver la representación del ficticio pueblo de Pepperinge Eye. Nos llama la atención ese pequeño hueco negro que hay en medio del pueblo. Cuenta Nguyen (2021) que ese hueco servía para añadir aquello grabado con los decorados y personajes reales mientras la pintura, además de añadir el espacio inventado, tapaba el resto de espacio real que se quería ocultar. De esta manera se conseguían efectos como este:



Ilustración 36 Como podemos apreciar en la imagen de la izquierda, hay un hueco negro en el que se añade aquello grabado en el estudio. El resto es pintura hiperrealista. / Walt Disney Archives

A la hora de analizar el uso del *matte painting* en el cine nos vamos a basar en la propuesta clasificatoria del Dr. Darío Lanza. Él apunta lo siguiente:

Aunque es cierto que el *matte painting* puede emplearse y se emplea en una amplia variedad de motivos, como la creación de arquitecturas y espacios interiores o la simulación de cielos y atmósferas, debemos reconocer que su uso está vinculado de forma mayoritaria a la órbita del paisaje. (Lanza, 2019)

Una afirmación que vemos plasmada en *La Bruja Novata* como podemos comprobar a lo largo de todo el filme. Con los espacios de Pepperinge Eye tales como la entrada a la aldea y el propio pueblo (ilustraciones 13 y 18), la casa de Miss Price (ilustración 17), la casa del Sr. Browne (ilustración 16) o la vista aérea de la batalla final (ilustración 15). En estas pinturas vemos predominancia de paisajes, aunque también la existencia de arquitectura tanto interior como exterior con la casa del Sr. Browne (ilustración 16).



Ilustración 41 Vista general de la entrada a Pepperinge Eye



Ilustración 38 Vista general de la casa de campo de Miss Price con el mar y los acantilados de Dover de fondo



Ilustración 40 Exterior e interior de la casa del Sr. Browne



Ilustración 35 Vista general del campo de batalla con el castillo de Pepperinge Eye de fondo



Para el estudio y análisis de la tipología de *matte paintings*, Lanza (2019)⁴ parte de la idea de que las pinturas pueden tener una estética indicialista (muestra la natura tal y como es, sin el paso de la huella humana) y simbolista (se prima lo evocador frente a lo mostrador) así como no-indicialista (el humano y fuerzas de la naturaleza están en comunión) y no-simbolista (natura alterada por el humano).

Atendiendo a estos criterios considero que en *La Bruja Novata* prima el tipo de pintura no-simbolista ya que el paisaje se ve claramente alterado por el humano en todo momento. Lanza (2019) habla de este tipo de vistas como lugares “de los que los personajes son dueños, no invitados, y del que hacen uso a voluntad”. En la película los paisajes naturales se ven siempre corrompidos por elementos arquitectónicos tales como las casas del pueblo, la casa de campo de Miss Price o el castillo de Pepperinge Eye. Este último merece un pequeño comentario ya que no solo se nos presenta como una referencia a las ruinas romanas del libro, sino que es un castillo real; Peter Ellenshaw se inspiró en el castillo de Corfe, en el condado de Dorset.

No obstante, también podemos hablar de estética simbolista cuando vemos el plano general de la batalla final (ilustración 7) ya que por la tonalidad, por la vista de las armaduras yendo a la guerra, por la vista de Eglantine volando en la escoba dirigiéndolas con la espada al alza y por la mística de la noche de luna llena unido a la magia del momento, esta escena evoca más que muestra, “la imagen sirve como vehículo para aludir a una realidad más allá de lo visualmente representado” (Lanza, 2019). Como ya hemos dicho en el punto 6, este paisaje resulta muy poético, más aún recordando el momento de clímax en el que nos encontramos.

Así es como los *matte paintings* funcionan y son usados en *La Bruja Novata* aportando, de la misma manera, un aura de montaje pictorialista ya que no es que la composición de la escena se base en las técnicas pictóricas, sino que las

⁴ Cabe destacar que para la clasificación propuesta por Lanza (2019), él, a su vez, se basa en la metodología planteada por “Zunzunegui para el estudio de la fotografía paisajística y su descripción de los grupos morfológicos que denomina *poéticas del paisaje*”.

escenas son pintura, es la representación subjetiva e imaginaria del artista, siendo esta introducida, mezclada y viviendo en comunión con la realidad de los decorados construidos y los reales como la playa de California.

6.3 La animación, un homenaje a Walt Disney: *The Beautiful Briny Sea* y la isla de Naboombu

La animación en *La Bruja Novata* está elaborada a partir de la técnica de animación con calcos de la cual Bordwell y Thompson (1990, p.417) explican que se denomina así porque “por lo general, el fondo o el decorado del plano es la única parte que se dibuja en papel. Las figuras en movimiento y los objetos se dibujan en láminas de plástico transparentes (calcos) que se pueden colocar sobre el fondo”. Sabemos esto gracias a la multitud de acetatos de producción, así como de los fondos decorados de animación que se guardan en los archivos de la productora. Se sabe, además, que era la técnica más recurrente de esa época.

Este fue un trabajo muy laborioso en el que participaron numerosos profesionales de Disney, algunos tan históricos como Milt Kahl, John Lounsbery, Eric Larson o el director de todas las escenas animadas, Ward Kimball. A priori, estos nombres pueden sonar poco al público en general, pero son cuatro personas con gran peso y relevancia en la trayectoria del estudio. Perteneían al grupo de *Los nueve veteranos de Disney* (*Disney's Nine Old Men*). Este es el colectivo formado por los nueve animadores de confianza de Walt que estuvieron trabajando con él desde los años 20 hasta



Ilustración 42 Bill Walsh y Ward Kimball junto a las referencias a tamaño real de los dibujos animados que los actores usaban de guía para posicionarse en el set / Walt Disney Archives

después de su muerte⁵. Según la enciclopedia oficial de Disney, él los llamaba así “en honor a Franklin D. Roosevelt y sus ‘Nine Old Men’ en la Corte Suprema” (*Nine Old Men - D23*, 2018). Sus *nueve veteranos* trabajaron en largometrajes como *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the Seven Dwarfs*, David Hand, 1937), *Pinocho* (1940), *Dumbo* (Ben Sharpsteen, 1941), la serie *Silly Symphonies* (varios directores, 1929-139) o *Bambi* (David Hand, 1942), entre otras tantas.

Confesaba el productor Bill Walsh en una entrevista en cuanto al coste de la película que “6.1 millones de dólares no le parecía excesivo teniendo en cuenta la cantidad de animación y de problemas técnicos que daba combinar acción real con animación” (Warga, 1971). Gracias a otra entrevista, en este caso realizada al director de animación Ward Kimball, sabemos que, de ese presupuesto, “1.000.000 fue destinado a los dibujos animados y a mezclarlo con las escenas reales, algo que costó un año” (They Put Cartoons, People Together, 1971). Recordemos que en *La Bruja Novata* hay 22 minutos de animación compuestos por las escenas en las profundidades de la laguna y las de la isla de Naboombu con el partido de fútbol incluido.



Ilustración 43 Bocetos del rey Leónidas / Walt Disney Archives

La animación siempre será la marca identificativa de Disney, tanto por sus históricos personajes como por las múltiples películas animadas que ha realizado a través de los años. No debemos olvidar que los primeros trabajos de Disney adolecían de esta característica, empezando por los *Laugh-O-grams* en 1920 y siguiendo con la serie *Alice Comedies* hasta

llegar a Mickey Mouse. Fue precisamente la primitiva serie animada de *Alice* con la que Disney empezó a darle forma a aquello con lo que soñaba. El historiador Russell Merritt analizaba el primer corto de la serie y esto decía acerca de él:

⁵ N. del A. Los *Nueve veteranos* estaban formados por Frank Thomas, Ollie Johnston, John Lounsbery, Marc Davis, Ward Kimball, Woolie Reitherman, Les Clark, Eric Larson, Milt Kahl.

Disney escribió, diseñó y animó en solitario su primera producción de Hollywood: *Alice's Day at Sea* (Alicia va a la playa). El corto sentó las bases del resto de la serie aquella primera temporada. Con una combinación de secuencias de imagen real y de dibujos animados, 'Alice's Day at Sea' empieza y termina con Alice y su perro embelesados por las historias que cuenta un viejo lobo de mar, intercaladas con un sueño de dibujos animados en el que la protagonista interactúa con peces y animales submarinos. (Merritt, 2020, p.20)

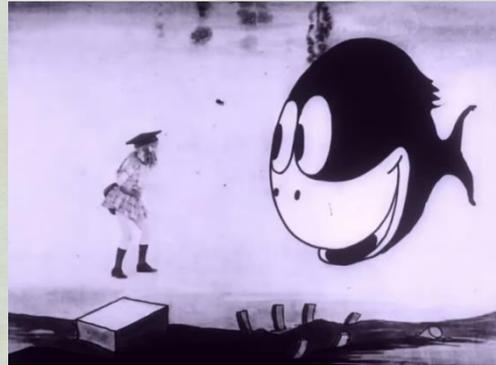


Ilustración 44 Fotogramas de 'Alice Day's at Sea

Esto resulta, ciertamente, muy llamativo y conmovedor, pues en *La Bruja Novata* tenemos una suerte de imitación de esa misma escena en la secuencia submarina. En ambas historias acudimos a un momento de interacción de actores reales con peces y otros animales residentes en las profundidades marinas, además de contar con la presencia de música que les hace bailar. Esto aún puede resultar más emotivo, si cabe, si tenemos en cuenta que Disney estuvo inmerso en la creación de la escena de *The Beautiful Briny Sea*, ya que originalmente estaba pensada para aparecer en *Mary Poppins*.

Y no solo ocurre todo esto, sino que en el corto de *Alice's Day At Sea* hay un momento en el que la protagonista interactúa también con otras especies de animales submarinos, pero que en este caso están inspiradas en mamíferos tales como un elefante, una cebra y una jirafa. Vemos que estos están en cautiverio en un zoo llamado *King Nep's Zoo* (el zoo del rey Nep). Al respecto Merritt (2020, p.23-24) comenta lo siguiente:

Cuando naufraga y se hunde en el fondo del mar en *Alice's Day at Sea*, se encuentra con los animales del zoo del rey Nep en una secuencia que combina aspectos de la

corte real y la tradición circense. [...] Incluso cuando se desprenden de la corte real, las películas mudas de Disney raramente se alejan de un mundo marcado por algún tipo de boato; curiosos animando, una jerarquía social rígida liderada por una figura autoritaria imperiosa (y siempre cómica). Un escenario común, que se repite a lo largo de los años veinte, son los espectáculos de ocio y deportivos [...] en los que el público se congrega en un estadio engalanado con pancartas y banderines y aplaude al paso de los atletas bufonescos.

Si pensamos en la secuencia que se desarrolla en la isla de Naboombu, vemos que son muchas las similitudes con la descripción que ofrece Merritt. Recordemos el protagonismo del iracundo rey Leónidas; no solo nos viene a la mente ese líder autoritario, sino que también recordamos su comicidad en algunos momentos del partido como cuando usa al rinoceronte como carretilla o su reacción al darse cuenta de que le han robado la estrella real. No obstante, si profundizamos en este personaje, podemos percibir el terror que produce



Ilustración 45 Ward Kimball y David Tomlinson en el set de rodaje / Archivo personal de Ward Kimball

en quienes gobierna, ya que su secretario (inspirado ingeniosamente en la especie del pájaro secretario) parece vivir con miedo a interactuar con cualquier personaje. Cuando el Sr. Browne se acerca a él, el pájaro se esconde atemorizado. Esto puede ser a causa de malos tratos o miedo debido a alguna experiencia previa, algo que se confirma más tarde cuando el rey le golpea al decirle que no lleva la estrella colgada del cuello. Además de todo esto, recordemos que en la leyenda que cuenta el librero los animales de la isla de Naboombu se rebelan contra los humanos y devoran a su 'creador', el mago Astoroth. De hecho, tal y como el oso le muestra al Sr Browne, sigue estando prohibida la presencia de humanos en la isla. El personaje

del Oso navegante, por cierto, también nos puede recordar al marinero con el que Alice habla antes de adentrarse en las profundidades marinas.



Ilustración 46 Mezcla de animación y acción real. Como vemos en la parte derecha superior de la grada, hay un personaje con una camiseta de Mickey junto al Pato Donald

Por otra parte, es también llamativo que aquellos que viven bajo el agua parecen pertenecer a una sociedad más estable, feliz y despreocupada, y que solo entran en pánico cuando cae el anzuelo del oso, uno de los subordinados del rey. ¿Muestra el anzuelo el terror causado por un rey déspota, que basa su gobierno en la dictadura y el terror del autoritarismo? Esta es solo una reflexión nacida a partir del ánimo de querer ver más allá de lo que meramente se muestra en el filme.

Cabe destacar que, originalmente, antes de decidir que se disputaría un partido de fútbol con el que contentar al rey e intentar robarle la estrella de Astoroth mientras él lo jugaba (para desilusión de los protagonistas, sin quitarse la estrella), la idea era que Eglantine interpretara un *vaudeville* con la finalidad de entretener al rey. Así, el resto de sus acompañantes podrían tener la oportunidad de robarle la estrella real. Esta canción llevaba por título *Solid Citizen* ya que habla de un hombre que cae dentro de una poza de cemento fresco convirtiéndose así en “su propio monumento”. Pero se decidió descartarla de la película en detrimento del enfrentamiento deportivo; algo, recordemos, muy recurrente por parte de Walt en

sus inicios como animador y guionista como bien hemos leído hace un par de párrafos. Sherman nunca estuvo satisfecho con esta decisión:

Teníamos una canción que habíamos escrito para Eglantine, porque ella es la estrella, pero decidieron no incluirla en la película. En ese momento, había una junta directiva. Ya no había un Walt Disney. Unos siete hombres que se juntaron y lo decidieron. Entonces, tenían una secuencia animada de un partido de fútbol y Eglantine solo está viendo el juego: ¡no tiene nada que hacer! Mientras que nosotros teníamos un recurso maravilloso; iba a cantarle una canción al rey león de Naboombu y mientras cantaba la canción para distraer su atención, Emelius le robaba la medalla. Lo que teníamos originalmente iba a ser una secuencia maravillosa y dijeron: "¡Oh, no, no! Vamos a hacer un tipo diferente de cosas. Vamos a tener un partido de fútbol". Y así, tuvieron un partido de fútbol. De esta manera pierdes todo el interés de por qué Eglantine está allí. No estoy criticando la secuencia, quiero decir, fue una muy divertida, pero no tiene nada que ver con la historia. (Noyer, 2009)

Hay una *demo* de esta canción en el disco de la banda sonora oficial. También sabemos que el traje que se diseñó para que Angela Lansbury llevara puesto a la hora de representar este número, se acabó utilizando para la escena del sueño del Sr. Browne en la estación.



Ilustración 48 Diseño del traje de vaudeville para Angela Lansbury mencionado en el apartado / Walt Disney Archives



Ilustración 47 Emelius sueña con una Eglantine que le necesita. Ella lleva el vestido que originalmente iba a ser usado en el número descartado de 'Solid Citizen'

6.3 La banda sonora: Los hermanos Sherman & Irwin Kostal

La banda sonora de la película, bajo mi punto de vista, representa un trabajo que, tanto por su composición musical y lírica como por su trasfondo, contiene un gran valor histórico-artístico. Recordemos que es la suma de canciones que empezaron a escribirse con la supervisión del propio Disney, con las primeras que fueron compuestas tras su muerte por sus compositores de confianza, los Hermanos Sherman, dueto histórico también en el panorama cinematográfico. Cada canción tiene una historia, un significado y en este apartado vamos a analizarlas cada una de ellas. Recordemos que algunas de ellas fueron total o parcialmente eliminadas, esto será indicado con un ‘*’ cuando se trate de temas eliminados y con otro ‘**’ para aquellos a los que se les cortaron minutos.

- ***The Old Home Guard*** (*La Vieja Guardia Nacional*): Canción y escena analizadas en el punto 5.
- ***A Step In The Right Direction**** (*Un Paso En La Buena Dirección*): era el primer número musical interpretado por Angela Lansbury en el filme. La letra habla de la emoción de la primera vez que se hace algo, aunque no salga como una espere, siempre es un ‘pequeño paso en la buena dirección’. Este número llegaba en el momento en que ella abría el paquete y encontraba la escoba, entonces se pone a hablar con su gato quien la lleva observando desde que ha empezado la escena. Es más, debido al uso del plano reactivo o contraplano del gato y la acción protagonizada por Eglantine, y, sabiendo que el uso de este recurso narrativo va íntimamente ligado al *raccord* de mirada y que esa mirada a contracampo “articula todo el espacio genérico de la secuencia fragmentada por el montaje” (Palao-Errando, 2018, p.101) podemos deducir que, de manera divertida, estamos observando esta escena desde un punto de vista subjetivo que es el del gato ya que los primeros planos de sus reacciones ante los intentos fallido de Eglantine por volar en la escoba se yuxtaponen a los planos de Miss Price.

Como ya explicamos en el apartado 3.3, pese a no estar en la película, la canción si aparecía en la banda sonora, por lo que se decidió buscar para restaurar en el metraje original, aunque nunca apareció, por lo que se tuvo que hacer una



reconstrucción a partir de fotografías que Disney solía hacer durante los ensayos o la grabación de la escena en cuestión. Angela Lansbury se mostró bastante decepcionada por este hecho:

Al parecer, fue destruida, algo que fue una gran decepción para mí ya que pensaba que era un número precioso. *A Step In The Right Direction* iba a ser mi entrada en el cine musical de nuevo y estaba realmente emocionada cuando la ensayaba y la filmamos. [...] Ella (Eglantine) está en una nube porque siempre ha soñado que podría ser capaz de montar en una escoba, pero se da cuenta de que va a requerir mucha práctica. (Perkins, 2001)

- ***The Age of Not Believing*** (*La Edad De La Incredulidad*): En *La edad de la incredulidad* no solo se hace una reflexión sobre los años de la edad del pavo, sino que los Sherman hacen una biografía del estudio en ese momento y también de ellos mismos, de sus sentimientos. La sensación de vacío que dejó Disney tras su muerte fue algo que a la productora le costó mucho de superar, era como el hijo que pierde al padre quien siempre le daba consejos esenciales para seguir en el camino correcto. Como apunta Corona (2023, p.157) era esa obsesión en responder al “¿qué habría hecho Walt?” lo que condicionaba el pensar de los que allá trabajaban. Además, el contexto en el que trabajaban los Sherman, quienes habían vuelto tras dos años distanciados de la compañía al sentirse maltratados por parte de los ejecutivos, aún dota de más sentimiento esta canción. Su letrista, Richard Sherman, así hablaba de la canción:

La Edad de la Incredulidad dice que, si no puedes creer en ti mismo, no puedes creer en nada. Entonces, Eglantine canta esta canción la cual tiene un gran significado, siempre me ha gustado mucho. [...] Fue algo que Bob y yo escribimos porque acabábamos de regresar a los estudios Disney después de haber estado fuera durante casi dos años, pensando: "¿Qué vamos a hacer sin Walt cerca?" Porque Walt siempre estaba ahí y decía: "Sí, usa esto... No hagas esto... Quiero cambiar esto..." Él fue el autor intelectual. Entonces, nos miramos el uno al otro y pensamos que teníamos que creer en nosotros mismos, ahora, creyendo que sabíamos lo que estábamos haciendo. Así que realmente es una especie de homenaje a Walt Disney. (Noyer, 2009)

El pretexto para la aparición de esta canción es el momento en que Charlie insiste en que él no cree que una cama los pueda llevar de viaje por el mundo,

incluso después de haber sido convertido en conejo, cuando tanto sus hermanos como Eglantine sí tienen la certeza de que eso va a suceder. Además, la letra es bastante intensa y realista con fragmentos como “cuando dejas de lado los héroes de tu infancia y tus sueños están perdidos, estás en la edad de la incredulidad y lo peor de todo es que dudas de ti mismo” o “¿dónde están los finales felices? ¿dónde se fueron los buenos tiempos?”. Es una perfecta descripción de lo que muchos sentimos cuando llegamos a edades más maduras en las que perdemos la ilusión y alegría que un día tuvimos.

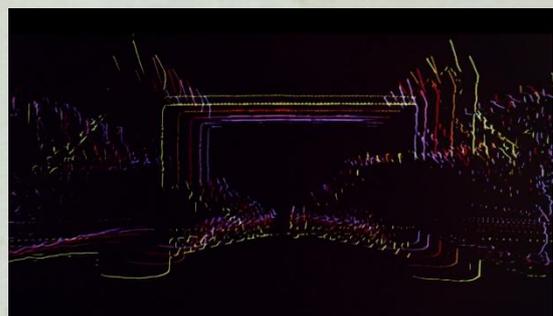


Ilustración 49 Para el viaje con la cama se usa un toque artístico al psicodélico con el uso de luces estroboscópicas y 'scratch art' con las formas de edificios como el Big Ben. Si nos fijamos, este está rodeado de obuses.

- **With A Flair*** (Con Estilo): Este era, sin duda, uno de los números musicales más divertidos y amenos de la película a partir del que nos podemos hacer una idea de quién es realmente el profesor Emelius Browne. Walt llegó a conocerlo y le encantó (Noyer, 2009); *With A Flair* es un show de seis minutos en el que vemos a un Sr. Browne realizando un chapucero espectáculo de magia en el que no le sale apenas nada bien. No obstante, con la letra él se justifica diciendo que “no importa lo que haga mientras lo haga con estilo”. La escena tiene el inesperado momento en el que el profesor la toma con uno de los viandantes que se muestra crítico en todo momento con la mirada hacia lo que Emelius está haciendo, por lo que decide embadurnarlo con una mezcla de leche pasada y huevos podridos. Una vez acaba con el número, intenta venderles a los presentes sus falsas pócimas a partir de un

rap con ingeniosas rimas, pero la gente pasa de él al entender que es un charlatán. Esto se refuerza al venderle a Paul un silbador con el que poder imitar pájaros que no funciona y no admitirle devolución. Corona (2023) lo define como “un timador que malvive en Londres a base de penosos espectáculos de magia”.

- **Eglantine****: Supone el primer intento del Sr. Browne de cautivar a Eglantine con el objetivo de crear un espectáculo de magia conjunto para hacerse rico. La letra es todo un discurso narcisista de palabrería y promesas de éxito con el que busca convencerla con frases como “todo lo que necesitas para tener éxito en tu plan, es un campeón excepcional y yo soy tu hombre”. Eglantine muestra total desinterés por lo que él le dice y, en medio de todo el repertorio de Emelius, lo para haciéndole ver la seriedad del momento. Como no consigue disuadirlo, lo acaba convirtiendo en conejo de nuevo. A esto el Sr. Browne se muestra molesto alegando que quiere que lo convierta en algún animal con más “vigorosidad” como un “tigre o un halcón”. Corona (2023) lee esto desde el punto de vista que Emelius ve afectada su hombría; su honor de macho no le permite verse como un “bobo conejo blanco”.



Ilustración 50 Sketch dibujado por Don DaGradi en referencia a una reunión en la que Walt se quedó dormida escuchando 'Eglantine'. Sherman diría más tarde que la canción le gustó y puede que aquel día estuviera especialmente cansado / Walt Disney Archives.

- **Portobello Road**** - Este es, sin duda, el número musical más ambicioso del filme. No es para menos que, según Bill Walsh, “el coreógrafo Donald McKayle pasó dos meses ensayando con Angela y 50 bailarines” (Eglantine Prince Follows..., 1971). Esta escena empieza como un agradable paseo por el mercado de Portobello al son de las notas que Emelius canta mientras Eglantine está más pendiente de buscar la mitad del libro que le falta. Se podría decir que se divide en dos partes: una más tranquila en la que vamos conociendo el espacio, con los diferentes vendedores ambulantes intentando estafar con falsas antiguallas como cuadros de Rembrandt o El Greco, y que acaba en una gran danza multitudinaria iniciada por el Sr. Browne al piano.



De Portobello Road se puede hacer una lectura más allá del complejo número musical que supone; vemos el reflejo de una sociedad unida a través de un espectáculo multicultural en el que participan soldados ingleses, escoceses, indios y latinoamericanos junto a la sociedad civil londinense. No obstante, también esconde sus partes oscuras como la presencia de prostitutas que, sutilmente, invitan al Sr. Browne a bailar (“amigas tendrás siempre en Portobello Road”), algo que él rechaza amablemente. Pese a la alegría y felicidad del número, no podemos obviar el contexto en el que estamos y porqué está toda esa gente ahí reunida, además de la existencia de prostitución en las calles o la desesperación de los vendedores por vender todo aquello que tienen o intentar pasar falsificaciones por objetos verdaderos de gran valor. Es el retrato implícito de un pueblo sumido en la miseria y en la pena ante un destino sombrío que se refugia en pequeños momentos de alegría.

- ***The Beautiful Briny Sea*** (*El Fondo Misterioso Del Mar*): pensada originalmente para *Mary Poppins*, pese a quedar descartada de la película del 64' Bill Walsh le vio rápido acomodo en *La Bruja Novata*:

Bill (Walsh) nos llamó un día y nos dijo “mirad, chicos, tenéis una canción que es perfecta para *Bedknobs* que nunca usamos para *Mary Poppins*.” Resulta que había una secuencia en *Poppinsen* la que nosotros habíamos escrito cuatro o cinco temas y que consistía en una brújula mágica con la que podían viajar por el mundo. Mary Poppins la giraba y ella y los niños acababan en lugares exóticos; en uno de esos viajes acabaron en el ‘fondo misterioso del mar’. (Perkins, 2001).

Esta escena es el brillante resultado de una vistosa coreografía entre Angela Lansbury y David Tomlinson donde la mayor dificultad residía en emular movimientos debajo del agua e interactuar con personajes animados inexistentes en el plató, por eso cada movimiento debía estar pensado y trabajado al milímetro. Además, es el primer momento de verdadera unión y complicidad entre Eglantine y Emelius en que parecen acercar una sincera simpatía entre ambos.

- ***Substitiary Locomotion*** (*Locomoción Sustitutiva*): Eglantine consigue las palabras mágicas para intentar poner en marcha el hechizo, pero con pronunciar *Treguna Mekoides Trecorum Satis Dee* no es suficiente. Por ello, Emelius, en un



guiño a su primera aparición musical (borrada del corte final), dice que hay que hacerlo 'con estilo'. La canción empieza a capella con el profesor Browne y los niños cantando, a lo que se une la música y, luego, Eglantine. La escena resulta muy divertida ya que, al no contar con la experiencia necesaria, la locomoción sustitutiva se le complica a Eglantine y aquello acaba como un totum revolutum en el que la ropa baila con los personajes, pero también se revela con violencia o pillería en un alarde de efectos visuales más que entretenido. Es interesante hacer una comparación de esto con la tecnología de hoy en día; objetos inanimados que cobran vida (IA) se puede volver en nuestra contra si no sabemos emplearla correctamente y puede ser algo muy peligroso.

- ***Nobody's Problem**** (*Los Problemas De Nadie*): Canción y escena analizadas en el punto 5.
- ***Eglantine (reprise)***: En esta breve escena, Emelius acaba de despedirse de Eglantine y los niños y ya espera al tren de regreso a Londres en la estación. Él se duerme y, de repente, se le aparece en sueños Miss Price vestida con un traje de vaudeville mientras canta la melodía de la canción *Eglantine* interpretada por Emelius una hora antes. Recordemos que en la letra de él daba a entender que Eglantine es la persona que él llevaba esperando hace tiempo para el éxito de su espectáculo. En el momento en que Miss Price sale cantándola durante el sueño, canta la misma letra, pero desde su punto de vista, dando a entender esta vez que él es el hombre con quien quiere estar. Como vemos, Emelius fantasea con esa realidad ya que está enamorado de ella como segundos antes ha dejado entrever en sus pensamientos que el espectador ha escuchado a partir de una voz en off.
- ***Finale - The Old Home Guard (reprise)***: Canción y escena analizadas en el apartado 5.

En resumen, la música de los Sherman es fresca, original y entra en muy buena comunión con el argumento. Además, sabe cuándo ser divertida y sentimental y como debe plasmarlo en la pantalla. Por su parte, Irwin Kostal hizo unos arreglos para orquesta que son maravillosos, creando leitmotifs sobre la canción de cada personaje (por ejemplo, para Mr. Browne es muy recurrente la melodía de *With A Flair* para acompañar momentos cómicos del personaje e incluso algún que otro más triste) y, como no, el grandioso popurrí orquestales de todas las canciones que puede oírse al principio en los créditos iniciales. Además, era él, como vemos en un video del contenido extra del filme, quién dirigía a los actores en sus sesiones de grabaciones vocales.



Ilustración 51 Irwin Kostal junto a Richard Sherman en una sesión de grabación con David Tomlinson para la película / Disney+

7. Conclusiones

Al plantear la metodología de análisis del objeto de estudio, en este caso la película de *La Bruja Novata*, sabía que por delante quedaba un emocionante camino por descubrir ya que, como hemos podido comprobar, la literatura crítica al respecto, más allá de opiniones banales y superfluas por parte de periodistas, era bastante escasa. Me encuentro muy satisfecho del trabajo de campo realizado. Este ha requerido una profunda y exhaustiva investigación histórica que ha dado resultados que superan con creces mis objetivos iniciales. He hallado información de la época procedente de fuentes primarias que tuvieron un importante papel activo en la elaboración del filme.

Por otra parte, valoro enormemente que el análisis formal del texto fílmico ha dado como resultado un detallado estudio con el que se ha destacado y puesto en valor no solo la complejidad técnica y toda la labor científica y artística que hay detrás, sino también la narrativa, destacando así el trabajo de los guionistas Bill Walsh y Don DaGradi así como la del director Robert Stevenson. En especial el trabajo de este último, pues su participación fue muy criticada y, tal y como hemos podido llegar a la conclusión tras el análisis, su puesta en escena es, sin duda, tan sencilla como evocadora. Además, también hemos



podido ver como el filme se sustenta sobre los pilares formales del cine clásico mediante el montaje continuo, la sutura y su consecuente borrado de las huellas de la enunciación.

Por último, también se ha conseguido defender la importancia dentro de la historia de Walt Disney equiparándola con filmes como *Mary Poppins*, al que creemos conveniente resaltar que supera con creces por la complejidad de aquello que se trata y se muestra. No podría resumirlo mejor de lo que lo hace Corona (2023, p.169) ya que, como bien comenta, “mientras en *Mary Poppins* se jugaban el bienestar de una familia, en *La Bruja Novata* se disputa el bienestar de toda una nación”. Este es un filme más oscuro que *Poppins* y en él vemos que la guerra, la soledad, el miedo, la orfandad, la pobreza y la desesperación ante el sino que se espera culminan en la unidad de un pueblo que ama (como demuestra su afecto y entrega por Inglaterra) y que solo anhela vivir en paz para amar y ser amado. *La Bruja Novata* no es solo una película infantil más, es un llamativo y entretenido filme que esconde un sórdido retrato -dramatizado, eso sí- de la Inglaterra de 1940 el cual vio afectada su calidad debido a la eliminación de 25 maravillosos y relevantes minutos de metraje que hicieron mella a la hora de calar más y mejor en el público, algo que se resolvió en 1996 con la restauración. No es para menos que el público ovacionara el nuevo montaje (Perkins, 2001) una vez visto el filme repuesto.

Como conclusión, creo que este trabajo es lo mínimo que merecía la película, por respeto y por dignidad.

Número total de palabras: 18.564

8. Bibliografía

- Berroya Elosua, A. y Echevarria Aguirre, M., (2022). “Evolución del *matte painting* y su aplicación en el diseño y creación de entornos” en: Sardá, R. & Alemany, V. (Eds.). *La imagen entra en escena*. ASRI. N.º 21: Págs. 84-101. URJC.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Paidós.
- Corona, A. (2023). *La otra Disney: Volumen 2 (1968-1989)*. Applehead.
- Edelman, R., & Kupferberg, A. E. (1999). *Angela Lansbury: A Life on Stage and Screen*. Citadel Press.
- Eglantine Prince Follows In Wake Of Mary Poppins (1971, 8 de agosto). *The Sunday News*, 22.
- Eisenstein, S. M. (1999). *La forma del cine*. Siglo XXI.
- Disney Studios Plans Musical. (1969, 8 de agosto). *The Register*, 39.
- Gelman, M. (1998, 15 de septiembre). *Angela Lansbury Interview*. Television Academy Foundation Interviews.
- Gómez Tarín, F. J. (2011). *Elementos de narrativa audiovisual: expresión y narración*. Shangrila Ediciones.
- Gómez Tarín, F. J., & Marzal Felici, J. J. (coords.). (2015). *Diccionario de conceptos y términos audiovisuales*. Cátedra.
- Marston, K. (2016). *Bedknobs and Broomsticks: The magical manipulation of dress and the heritage object in the service of wartime fantasy*. *Film, Fashion & Consumption*, 5(2), 219-231. https://doi.org/10.1386/ffc.5.2.219_1
- McQueen, S. (1998). *Bedknobs and Broomsticks: Using a Distressed Work Print as a Color Master Positive*. *SMPTE Journal*, 107(1), 45-47. <https://doi.org/10.5594/j17623>
- Merritt, R. (2020). De Alice a Mickey. En D. Kothenschulte (Ed.), *Los archivos de Walt Disney. Sus películas de animación 1921-1968*. (pp. 20-33). Taschen.
- Musical film art still flourishing (1971, 22 de octubre). *The Calgary Herald*. 22
- Norton, M. (2019). *La bruja novata*. RBA Libros.
- Lanza, D. (2019) Sobre la significación en la representación paisajística del *matte painting* cinematográfico. Propuesta para una clasificación. *Arte, Individuo y Sociedad* 31(2), 243-259.

- 
- Palao-Errando, J. A., (2018) La verdad de los sueños. *Fresas Salvajes* (1957). En J. M. Company Ramón (ed.), *Máscaras de la carne: Aproximaciones al cine de Ingmar Bergman (1918-2018)*. (pp.93-127). Shangrila.
- Reuters. (1970, 15 de julio). Hollywood Turns to Witchcraft. *Des Moines Tribune*, 33.
- Sánchez-Biosca, V. (1991). *Teoría del montaje cinematográfico*. Ediciones Textos Filmoteca.
- Sibley, B. (2020). Mary Poppins: casi perfecta en todo. En D. Kothenschulte (Ed.), *Los archivos de Walt Disney. Sus películas de animación 1921-1968*. (pp. 436-456). Taschen.
- Sparks, N. (Ed.). (1966, 28 de mayo). Disney Grows Older But Busier Each Year. *The Wichita Beacon*, D3.
- Terril, A. (1967, 27 de abril). Disney Organization To Stay In Wholesome Entertainment. *The Register*, C13.
- They Put Cartoons, People Together (1971, 15 de septiembre). *Deseret News*, 18 A.
- Warga, W. (1971, 5 de diciembre) Mr. Success, Spelled W-A-C-K-Y, of Disney's Fantasy Factory? *The Los Angeles Times*. 32.
- Zunzunegui Díez, S. (2007). Tres tristes tigres. En Marzal Felici, J. (Ed.) & Gómez Tarín, F., J. (Ed.) *Metodologías de análisis del film*. Edipo.

8.1 Webgrafía

- Cleall, S. (2023, 28 julio). *The History of Matte Painting*. Thoughts, Stories And Ideas. <https://mattepaint.com/blog/the-history-of-matte-painting/>
- Fanning, J. (2019, 15 noviembre). *A Witch's Brew of a Perfect Movie - D23*. D23. <https://d23.com/a-witchs-brew-of-a-perfect-movie/>
- Kovac, C. (2016, 9 de febrero). *When a Workprint is the Only Print*. The Unwritten Record. <https://unwritten-record.blogs.archives.gov/2016/02/09/when-a-workprint-is-the-only-print/>
- Nine Old Men - D23*. (2018, March 6). D23. <https://d23.com/a-to-z/nine-old-men/>
- Noyer, J. (2009, 21 septiembre). *Richard M. Sherman on Bedknobs And Broomsticks: a Solid Songwriter!* Animated Views. Recuperado 9 de abril de 2024, de <https://animatedviews.com/2009/richard-m-sherman-on-bedknobs-and-broomsticks-a-solid-songwriter/>

8.2 Filmografía

Elliot, R. (22 de noviembre de 2022). *Robin Elliott Tonight - Cindy O'Callaghan* [Vídeo]. Youtube.

https://www.youtube.com/watch?v=4slXQ8aL5s&t=20s&ab_channel=RobinElliott

Foster, J. (2012, 21 febrero). *The Masters of Compositing Series - Petro Vlahos* [Vídeo]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=XwtEW_nRHis

Insider. (2018, 19 diciembre). *How Mary Poppins changed movies Forever | Movies Insider* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=0I03N885QGU>

Perkins, L. (director). (2001). *Music Magic: The Sherman Brothers - Bedknobs and Broomsticks* [DVD]. Walt Disney.

Aladdin (Ron Clements & John Musker, 1992)

Al Encuentro de Mr. Banks (John Lee Hancock, 2013)

El Ladrón de Bagdad (*The Thief of Bagdad*, varios directores 1940)

El Rey León (*The Lion King*, Rob Minkoff & Roger 7 Allers, 1994)

Mary Poppins (Robert Stevenson, 1964)

La Bella y la Bestia (*Beauty and the Beast*, Gary Trousdale & Kirk Wise, 1991)

La sirenita (*Little Mermaid*, John Musker & Ron Clements, 1989)

Pinocho (*Pinochio*, varios directores, 1940)



9. ANEXO

9.1 Traducción al inglés de: título, resumen, palabras clave, introducción y conclusiones.

9.1.1 Title

Bedknobs and Broomsticks, Disney's forgotten classic: film and historical analysis

9.1.2 Abstract

Throughout its history, Disney has made both animated movies and live action which have emerged with great success to the filmmaking history. There are some classics which have remained in past generation people's mind due to a cultural heritage from father to son as well as thanks to the film production company effort to make it true. Nevertheless, there are some other titles less lucky than those successful films and, unfortunately, because of the Walt Disney Pictures malapragmatism itself, have become less important and almost forgotten by general public in a so undeserved way.

This is *Bedknobs and Broomsticks*' (Robert Stevenson, 1971) case, a great Disney's treasure which was thought as a *Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1964) 'B plan' and ended up being the last company's financial hope before they went into a long crisis for more than 20 years. The result was a big work born from a very professional team's illusion which was negatively affected due to a drifting administration, without Walt Disney leading them, fateful decisions.

Therefore, based on an exhaustive historical study and a film analysis built around the acquired knowledge after 4 years in this bachelor's degree in Audiovisual Communication studied in the Universitat Jaume I, just as in reading matters from recognised scholars and professors in this specific area, what it has been looked for is to give back to *Bedknobs and Broomsticks* the honour and prestige the movie deserves. In this way, a methodology which combines an impartial historical research accompanied by an interpretative analysis of the object of study



Key words: film analysis, historical research, Walt Disney, Hollywood, science fiction, musical

9.1.3 Introduction

Bedknobs and Broosmticks is one of those films considered as a 'Disney classic', but which has been relegated to a secondary place over the years taking away much of the importance and value it deserved. It just takes a simple look at how Disney films made in those same years have retained over time more weight and relevance than the film starring Angela Lansbury and David Tomlinson. For a better example, we can refer to the *Walt Disney Records: The Legacy Collection* releasing, a series of albums dedicated to legendary films in which all the music recorded for each of them is compiled. The first 12 volumes were released between 2014 and 2015 and other albums have been released progressively. Some of those films are *The Little Mermaid* (John Musker & Ron Clements, 1989), *The Lion King* (Rob Minkoff & Roger Allers, 1994), *Pinocchio* (various directors, 1940) or *Beauty and the Beast* (Gary Trousdale & Kirk Wise, 1991). The last album was released on September 9, 2022, honouring *Aladdin* (Ron Clements & John Musker, 1992) in this case as the movie was 30 years since its release; *Bedknobs and Broosmticks* had celebrated its 50th anniversary in 2021, but no tribute album was made, and the celebratory events in its honour were truly poor.

This is just one of the many examples of the abandonment and neglect that the feature film has suffered by Walt Disney over the years. What began as one of the most personal Walt Disney's bets himself and in which the company team worked with more enthusiasm after his death and was meant to be the great hope to refloat a studio at the ates of a full creative and economic crisis, ended up being one of the most degraded and disrespected films in history, and was also deprived of much of its meaning, feeling and original value.



9.1.4 Conclusions

When I proposed the methodology for the analysis of the object of study, in this case the film *Bedknobs and Broomsticks*, I knew that there was an exciting road ahead to discover, as we have been able to verify, the critical literature on the subject, beyond banal and superfluous opinions by journalists, was quite scarce. I am very satisfied with the field work carried out, with a deep and exhaustive historical research that has given results that far exceed my initial objectives, finding information of the time from primary sources who had an important active role in the making of the film.

On the other hand, the formal analysis of the filmic text, I also value that it has resulted in a detailed study that has highlighted and put in value, not only the technical complexity and all the scientific and artistic work behind it, but also the narrative, highlighting the work of screenwriters Bill Walsh and Don DaGradi as well as that of director Robert Stevenson. Especially the work of the latter since his participation was highly criticized and, as we have been able to conclude after the analysis, his staging is, without a doubt, as simple as it is evocative. In addition, we have also been able to see how the film is based on the formal pillars of classical cinema through continuous editing, suture and its consequent erasure of the traces of enunciation.

Finally, it has also been possible to defend the importance within the history of Walt Disney by equating it with films such as *Mary Poppins*, which we believe it is worth highlighting that it far surpasses the complexity of what it deals with and shows. I could not summarize it better than Corona (2023, p.169) does since, as he rightly comments, " while in *Mary Poppins* the welfare of a family was at stake, in *Bedknobs and Broomsticks* the welfare of an entire nation is at stake". This is a darker film than *Poppins* in which we see that war, loneliness, fear, orphanhood, poverty and despair at the fate that awaits culminate in the unity of a people who love (as demonstrated by their affection and devotion to England) and who yearn only to live in peace to love and be loved. *Bedknobs and Broomsticks* is not just another children's film, it is a striking and entertaining film that hides a sordid



portrait -dramatized, yes- of 1940's England which saw its quality affected due to the elimination of 25 wonderful and relevant minutes of footage that dented its ability to penetrate more and better in the public, something that was solved in 1996 with the restoration. It is no wonder that the public applauded the new montage (Perkins, 2001) after seeing the restored film.

In conclusion, I believe that this work is the minimum that the film deserved, out of respect and dignity.