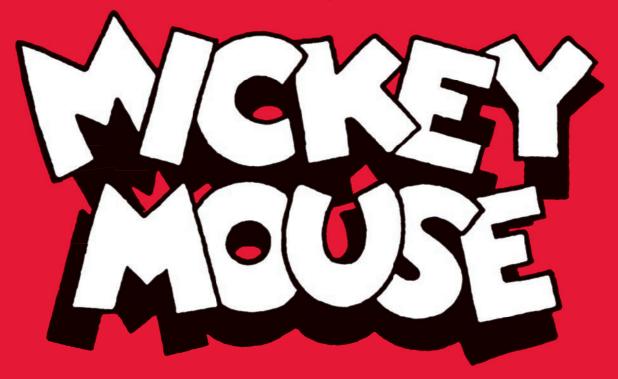
WALT DISNEY'S



POR FLOYD GOTTFREDSON

"CARRERA HACIA EL VALLE DE LA MUERTE"

Editores de la serie: David Gerstein y Gary Groth



The Floyd Gottfredson Library

Series Editors: DAVID GERSTEIN and GARY GROTH

Series Designer: JACOB COVEY
Production: PAUL BARESH

Associate Publisher: ERIC REYNOLDS

Publishers: GARY GROTH AND KIM THOMPSON

Walt Disney's Mickey Mouse: "Race to Death Valley" is copyright © 2011 Disney Enterprises, Inc. Text of "In the Beginning: Ub Iwerks and the Birth of Mickey Mouse" by Thomas Andrae is copyright © 2011 Thomas Andrae. All contents copyright © 2011 Disney Enterprises, Inc. unless otherwise noted. All rights reserved. Permission to quote or reproduce material for reviews must be obtained from the publisher. Fantagraphics Books, Inc. 7563 Lake City Way, Seattle, WA 98115.

Este título incluye representaciones negativas y un trato inapropiado de personas o culturas.

Estos estereotipos eran erróneos entonces y lo son ahora. En lugar de eliminar este contenido, queremos reconocer su impacto dañino, aprender de él y generar conversaciones para crear juntos un futuro más inclusivo. Disney se compromete a crear historias con temas inspiradores y aspiracionales que reflejen la rica diversidad de la experiencia humana en el mundo. Para obtener más información sobre cómo las historias han influido en la sociedad, visite www.disney.com/StoriesMatter

MICKEY MOUSE. CARRERA HACIA EL VALLE DE LA MUERTE.

Publicación de Editorial Planeta, S.A. Diagonal, 662-664, 08034 - Barcelona.

Copyright © 2022 Editorial Planeta, S.A., sobre la presente edición. Reservados todos los derechos.

Traducción: Albert Agut.
ISBN: 978-84-9173-831-2.
Depósito legal: B. 1.928-2021. (10233394).
Printed in EU / Impreso en UE.

No se permite la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea este elctrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor.

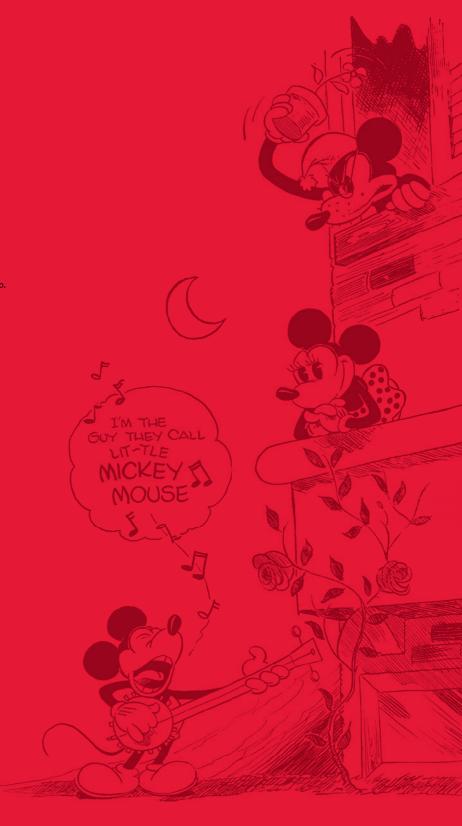
La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (Art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con CEDRO a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 91 702 19 70 / 93 272 04 47.

Inscríbete en nuestro boletín de novedades en: www.planetacomic.com

Web: www.planetacomic.com
Blog: https://wwwplanetadelibros.com/blog/planeta-fantasy/16
Facebook/Instagram/Twiter/Youtube: @PlanetadComic

DERECHA: Ilustración publicitaria, mayo de 1930. Lápiz y texto atribuidos a Floyd Gottfredson, entintador desconocido. Imagen cortesía de Gunnar Andreassen.





YO TENÍA CINCO AÑOS cuando me introduje en el mundo del cómic con el Mickey Mouse de Floyd Gottfredson. Era el año 1979. El entusiasmo juvenil y la determinación de Mickey me inspiraron para comportarme igual que él. Llevo tres décadas intentando recopilar una colección completa del inolvidable trabajo de Gottfredson. Es un honor para mí contribuir a la creación de la Biblioteca Floyd Gottfredson.

Tengo que darle las gracias a una legión de amantes de Mickey y de la obra de Gottfredson aficionados por su soporte y sus contribuciones. En primer lugar a Ken Shue, vicepresidente de desarrollo global de arte y diseño de Disney Publishing Worldwide, y su secretaria Iliana López, que nos permitieron acceder, organizar, reparar y remasterizar las tiras de Gottfredson de los originales de los estudios. A continuación a los coleccionistas Bill Blackbeard, Leonardo Gori, Thomas Jensen y Cole Johnson, que nos proporcionaron tiras de mejor calidad en los casos en los que los originales estaban dañados o en su ausencia. Y también a Jesse Post, gerente de administración de Disney, que estuvo ahí para ayudarme en todo momento como enlace con Fantagraphics.

Numerosos académicos aportaron ilustraciones, artículos, conocimientos y artículos de archivo para este volumen. Estoy en deuda con la directora Rebecca Cline y el director emérito David R. Smith de los Walt Disney Archives. También me gustaría darle las gracias a Thomas Andrae, Gunnar Andreassen, Michael Barrier, Alberto Becattini, Jerry Beck, Geoffrey Blum, Luca Boschi, Karsten Bracker, Didier Ghez, Shane Glines, Jonathan Gray, Linda Gramatky Smith, Joakim Gunnarsson, el personal de Americana de Hake's (entre ellos Alex Winter, Terence Kean y Deak Stagemeyer), J. B. Kaufman, Mark Kausler, Floyd Norman, Devyn Samara, Charles Shopsin, Warren Spector, Francesco Stajano, Tom Stathes, Fredrik Strömberg y Germund Von Wowern.

También querría darle las gracias a toda la gente que me ha ayudado y animado. En primer lugar a mis padres Susan y Larry Gerstein y a mi hermano Ben. También a mis amigos, que aunque no puedo mencionarlos a todos incluyen a Céline y Stefan Allirol-Molin, Christopher y Nicky Barat, Christopher Burns, Byron Erickson, Bob Foster, Andy Hershberger, Lars Jensen, Carl Keil, Thad Komorowski, Raquel López Fernández, Christopher Meyer, Martin Olsen, Tarkan Rosenberg, Kwongmei To, Joe y Esther Torcivia y Wilbert Watts.

Un tirón amistoso a las orejas de ratón para John Clark, Susan Kolberg y Travis Seitler, mis compañeros del desaparecido departamento de cómics Disney de Gemstone Publishing. Todos significáis mucho para mí.

Y por último gracias a Floyd... por todo.

SUMARIO

Preparando el escenario	El gato y el ratón
El maestro del Mickey épico	"MICKEY MOUSE CONTRA KAT NIPP"
LAS AVENTURAS: LAS HISTORIAS DE MICKEY MOUSE DE FLOYD GOTTFREDSON, CON NOTAS DEL EDITOR	"MICKEY MOUSE, CAMPEÓN DE BOXEO"
Un valle en deuda	
"MICKEY MOUSE EN EL VALLE DE LA MUERTE"	"ALTA SOCIEDAD"
(5/19-9/20); dibujo de Win Smith (4/1-5/3), Floyd Gottfredson (5/5-6/7, 6/23-9/20) y Jack King (6/9-6/21); tinta de Win Smith (4/1-5/3), Floyd Gottfredson (5/5-5/31),	Galería: "Muchos buenos deseos"
Roy Nelson (6/2-6/21) y Roy Nelson y Hardie Gramatky (6/23-9/20)	El Mickey polivalente152
Jeques y amantes	"TRABAJO EN EL CIRCO"
'MR. SLICKER Y LOS LADRONES DE HUEVOS''73 22 SEP – 29 DIC 1930. Historia y dibujo de Floyd Gottfredson; tinta de Floyd Gottfredson y Hardie Gramatky (9/22-11/15) y Earl Duvall (11/17-12/29)	"EL CACHORRO PLUTO"
"LA MÚSICA DE MICKEY MOUSE"	El ratón en Centroeuropa
D30 DIC 1930 – 3 ENE 1931. Historia de Floyd Gottfredson; dibujo de Earl Duvall "EL PICNIC"	"MICKEY MOUSE Y EL PLAN DE RESCATE"
	Un ratón (y un caballo, y una vaca) contra el mundo 202
"PROBLEMAS DE TRÁFICO" 105 5-10 ENE 1931. Historia de Floyd Gottfredson; dibujo de Earl Duvall (1/12-1/15) v Floyd Gottfredson (1/16.1/17); tinta de Earl Duvall	"MICKEY EL BOMBERO"

SUMARIO

"LA PENSIÓN DE CLARABELLA"	Galería: El mundo de Gottfredson Mr. Slicker y los ladrones de huevos
Los archivos Gottfredson: Ensayos y artículos especiales	Foco compartido: Roy Nelson, Jack King y Hardie Gramatky
En el principio: Ub Iwerks y el nacimiento de Mickey Mouse 222 de Thomas Andrae	Adaptación extranjera de Gottfredson
Empieza la tira	Galería: El departamento de cómics trabajando: Mickey Mouse en color (y en blanco y negro) 268
"PERDIDO EN UNA ISLA DESIERTA"231 13 ENE – 31 MAR 1930. Historia de Walt Disney; dibujo de Ub Iwerks (1/13-2/8) y Win Smith (2/10-3/31); tinta de Win Smith	Galería: El mundo de Gottfredson: Mickey Mouse contra Kat Nipp271
La conexión con los dibujos	Galería: El mundo de Gottfredson: Mickey Mouse, campeón de boxeo272
Galería: "Perdido en una isla desierta"	Foco compartido: Earl Duvall
Tiras italianas adicionales	El reparto: Butch
El reparto: Mickey and Minnie	Foco compartido: Al Taliaferro
Foco compartido: Walt Disney y Win Smith	El equipo de Gottfredson en "sus propias" palabras
Galería: El mundo de Gottfredson: Mickey Mouse en el Valle de la Muerte	Galería: El mundo de Gottfredson: :
The Fox al descubierto	Historias curiosas de finales de 1931
Galería: Entre bastidores: Buscando el lápiz 260	de David Gerstein "Sé de buena tinta"
	de Floyd Gottfredson

ARRIBA: Warren Spector, director creativo de Disney Epic Mickey.

A LO LARGO DE LOS AÑOS, ha habido artistas increíbles de cómics y tiras cómicas de Disney. Si estás leyendo esto, probablemente ya lo sepas. Y actualmente hay artistas y redactores increíbles trabajando. Pero eso probablemente también lo sepas. Pero cuando pienso en los cómics de Disney, hay dos nombres que siempre aparecen antes que los demás.

El primero es Carl Barks; el segundo, Floyd Gott-fredson.

Barks, conocido como el Hombre Pato, fue un maestro de la composición, el ritmo y la caracterización. Su trabajo me parecía ya muy especial de niño, como a tantos otros amantes de los cómics.

Gottfredson era un poco distinto. Era especial, pero a su manera particular. Para empezar, cuando piensas en Gottfredson piensas en Mickey Mouse, no en Donald. Pero más allá de eso, Gottfredson parece un maestro muy distinto del "Buen dibujante de patos". Cuando pensaba

Stickey Epico

» Introducción de Warren Spector

(y pienso) en el trabajo de Floyd Gottfredson, lo que siempre me ha venido a la mente es su uso de la línea y de la disposición de las viñetas para simular movimiento. Pienso en narrativa de largo formato, en grandes aventuras y, a veces, en un humor propio de la farsa que recuerda a las primeras tiras de Mickey, cuando Ub Iwerks y Walt Disney todavía estaban intentando definir la personali-

dad del ratón. Aunque el mundo quizá no lo sepa, Gottfredson probablemente contribuyó más a la personalidad de Mickey que sus dos contemporáneos más famosos.

Cuando pienso en Barks, pienso en increíbles momentos en color congelados en el tiempo. Cuando pienso en Gottfredson, pienso en sencillos momentos en blanco y negro que parecen tener una inventiva sin fin, una animación muy artística (al menos en mi imaginación) y una viveza increíble.

De algún modo, así como Barks representa para mí un artista de mentalidad pictórica e independiente con una visión única y un sentido de la historia totalmente inimitable, Gottfredson representa un enfoque mucho más cinematográfico y la encarnación casi perfecta de la visión de Walt Disney. Soy consciente de que esto podría sonar despectivo, como si Gottfredson fuera menos original o creativo que Barks, pero eso no es cierto. Forjarte tu propio espacio en un contexto de restricciones creativas impuestas por otros es todo un arte, un arte al que poca gente está dispuesta a abordar y que a muy pocos se les da bien.

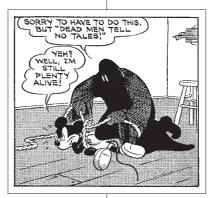
Comprendo perfectamente los desafíos a los que seguramente tuvo que enfrentarse Gottfredson, especialmente tras trabajar en un proyecto de juego llamado *Disney Epic Mickey*, donde mi equipo y yo tuvimos que ofrecerles a los jugadores un Mickey Mouse adaptado al medio de los videojuegos y que a la vez fuera fiel a la visión de Walt. Hacer arte con la creación de otro es una

gesta singular, y absolutamente nadie lo ha hecho mejor que Floyd Gottfredson.

Las tiras de Mickey hacen pensar en lo que Walt y Ub hubieran hecho si hubieran sido pioneros en un medio de imágenes fijas y no de imágenes en movimiento, un medio al que los lectores podían volver una y otra vez. Y es normal, ya que Gottfredson asumió el timón de la tira de Mickey en mayo de 1930, en medio de una historia que había empezado el propio Walt. Pero a

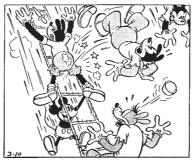
medida que fue pasando el tiempo y Mickey se fue consolidando como una estrella en la gran pantalla, en los libros y también en las tiras cómicas, Gottfredson llevó al personaje a lugares con los que Walt, Ub y los animadores que los siguieron solo podían soñar.

Este logro fue consecuencia del talento de Gottfredson, por supuesto, pero la dimensión creciente de las historias de Mickey también fue el resultado de algunas características inherentes al formato de las tiras cómicas. La profundidad del personaje de Mickey se manifestaba en modos en los que no se había expresado (ni se expresaría nunca) en pantalla, al menos hasta que Mickey pasó de









los cortos a las películas... y quizá ni siquiera entonces. La diferencia sustancial recaía en el hecho de que el público de Gottfredson podía leer las tiras cada día, cada semana, cada mes, lo cual le permitía tramar historias con mucha más profundidad y complejidad que Walt, Ub o cualquiera de los animadores de Disney. Siete minutos no es mucho tiempo para contar una historia, sobre todo en comparación con siete semanas o incluso siete meses. Y Gottfredson le sacó partido a esta ventaja.

Además de tiempo (mucho tiempo), Gottfredson tenía otra herramienta a su disposición. Las palabras. Puede parecer extraño atribuirle a un dibujante de tiras cómicas el mérito de haberle dado a Mickey su "voz", teniendo en cuenta que el ratón se hizo famoso por ser el primer personaje de dibujos animados que habló, mientras que las tiras cómicas son claramente un medio silencioso. Pero mientras que en la gran pantalla Mickey hablaba poco, y cuando lo hacía era con monosílabos, chillidos y grititos, en las tiras cómicas Mickey hablaba por los codos. Ya en las primeras tiras cómicas escritas por Walt, Mickey era más parlanchín que en las películas, pero las palabras se volvieron una parte cada vez más importante del personaje de Mickey bajo la batuta de Gottfredson.

PÁGINA ANTERIOR: Autoconfianza: de "Mickey Mouse Outwits the Phantom Blot" ("Mickey Mouse vence a la mancha fantasma", 11 de agosto de 1939).

ARRIBA: Entusiasmo: de "The Captive Castaways" ("Los náufragos cautivos", 10 de marzo de 1934).

DERECHA: Ingenuidad: de "Blaggard Castle" ("Castillo de Blaggard", 27 de enero de 1933).

Gracias a la narrativa de largo formato y a los diálogos, Gottfredson probablemente contribuyó más que nadie (aparte del propio Walt) a consolidar la personalidad del personaje. Para Ub Iwerks, Mickey era un mimo aventurero; para Walt, a menudo era un humilde chico de campo; para Floyd Gottfredson era un actor, y la diversidad de

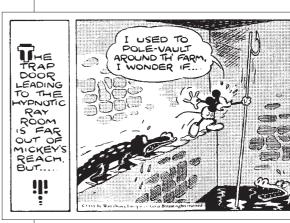
las situaciones a las que se enfrentaba Mickey en las tiras cómicas era increíble, mucho mayor en pantalla. Además, la combinación de humor visual y verbal que acabó caracterizando a Mickey Mouse empezó en la página impresa, primero con Walt y luego con Gottfredson y los guionistas y dibujantes con los que trabajó.

Al fin y al cabo, aunque había una gran belleza en los dibujos de Gottfredson, su arte no se basaba en una composición impresionante o en exquisitas ilustraciones de fondo al estilo de Barks. No le importaba demasiado la anatomía o la credibilidad (a pesar del interés de Walt en aplicar esos valores artísticos a la producción cinematográfica). Floyd Gottfredson era simple y llanamente un creador de historias, un amante de las aventuras, un amante de

Mickey. La dimensión artística siempre está al servicio de la historia... como debería ser en cualquier cosa que lleve el nombre de "Disney".

Lo que más destaca del trabajo de Floyd Gottfredson es el personaje de Mickey: el entusiasmo juvenil, el optimismo determinado, la autoconfianza irreductible y esa ingenuidad propia de MacGyver. Gottfredson modeló el corazón del personaje de Mickey, definiendo las características esenciales que han hecho que siga siendo tan relevante hoy en día como lo era en 1928.

En mi trabajo como creador de videojuegos narrativos basados en personajes, recupero de forma habitual a Carl Barks si necesito inspiración visual y consejos generales para las historias, pero recurro a Floyd Gottfredson para explorar el corazón del personaje de Mickey y fijarme en la narración de las historias de Mickey. Ese es un legado como para sentirse orgulloso. O, en mi caso, para envidiarlo. Y tengo la sensación de que cuando termines de leer este libro, estarás de acuerdo conmigo. •



Warren Spector comenzó a trabajar en la industria de los juegos en 1983 con la empresa de juegos de tablero Steve Jackson Games, y más tarde con TSR. Su carrera en el mundo de los videojuegos empezó en 1989 con Origin Systems, donde produjo juegos de las series Ultima, Underworld y System Shock, entre otros. En 1997, Warren fundó Ion Storm-Austin, donde dirigió el galardonado Deus Ex, un videojuego de rol de acción, disparo y sigilo. Abandonó Ion Storm en el 2004, tras el lanzamiento de Deus Ex: Invisible War y Thief: Deadly Shadows, para fundar Junction Point Studios. Junction Point fue adquirido por The Walt Disney Company en julio del 2007, y en noviembre de 2010 lanzó su primer título, Disney Epic Mickey, un híbrido entre juego de aventuras, plataformas y rol para la Nintendo Wii. Warren vive en Austin (Texas) con su mujer (la escritora Caroline Spector) y demasiados animales, juegos, guitarras, cómics y libros.

Tatoncito baja por los rápidos de un río dentro de un barril. Son aguas peligrosas, pero se ve obligado a seguir adelante. Si abandonara y nadara hasta la orilla, se enfrentaría a un grupo mafioso que querría ajusticiarlo, ya que creen que se trata de un criminal desesperado. Tiene que llegar al final del río para ponerse a salvo, demostrar su inocencia, encontrar la mina de oro que sus enemigos quieren robar y elaborar un plan para rescatar a su amada de la cárcel. Pero... èqué es eso? De repente, oye un sonido estruendoso cada vez más cerca... ¡Es una cascada letal! Lucha contra la corriente, pero no lo logra. Su fin está cada vez más cerca...

PARA MUCHA GENTE, esta escena de la tira cómica de 1930, "Mickey Mouse en el Valle de la Muerte", puede parecer poco coherente con la imagen que hemos heredado de Mickey Mouse. Este no es el ratón dulce y reservado al que estamos acostumbrados. Olvidamos que el público que creció en los años 30 (y hasta los 50) conoció a dos Mickeys radicalmente distintos: el ratón de los dibujos animados y el de las tiras cómicas del periódico. Como lo expresó el historiador de cómics Bill Blackbeard, el Mickey de la tira cómica era "un ratón duro de pelar y con nervios de acero que desafiaba a la muerte [...] que cautivó a los niños del año 1933 con sus aventuras en dirigibles piratas, islas de caníbales y aviones llenos de agujeros de bala". Mientras que el Mickey de la pantalla era famoso por sus idilios románticos y sus divertidos números musicales con Minnie, el ratón de cómic tenía poco tiempo para el romance: estaba implicado en aventuras de vida o muerte que no podían resolverse mediante la magia de la animación.

A principios de la década de 1930, Mickey era ya una estrella internacional con una popularidad comparable a la de Charlie Chaplin (uno de los famosos en los que se basó Walt Disney para crear el ratón). Niños y adultos por igual acudían a ver sus últimas aventuras, mientras que los intelectuales reflexionaban sobre su inmensa popularidad, definiendo a Disney como una de las mayores mentes gráficas del s. xx.

No resulta sorprendente que la imagen que tiene el mundo de Mickey sea la de la pantalla. Sin embargo, como pretende demostrar esta serie de libros, Mickey vivió alguno de sus mejores momentos en los

DE RATÓN Y HOMBRE

FLOYD GOTTFREDSON Y LA CONTINUIDAD DE MICKEY MOUSE

1930-1931: LOS PRIMEROS AÑOS

» Prólogo de Thomas Andrae

periódicos, y la suya fue prácticamente la única tira de difusión nacional que ofrecía *cliffhangers* para adultos en un género divertido como el de los dibujos con animales. En 1930, las tiras cómicas eran sucesiones de gags unidas por tramas bastante sencillas, con un

chiste final como clímax. Raramente se desarrollaban las personalidades más allá de los requisitos de los gags. Las series de aventuras ofrecían una alternativa a este tipo de historia. Las series se desarrollaban a lo largo de tres o cuatro meses, tiempo suficiente para crear tramas complejas y personajes redondos. Además, la combinación entre gráficos, narración escrita y diálogos constituía una mezcla sorprendente, algo a medio camino entre unos dibujos v una novela.

Aunque Walt Disney supervisaba todos los cortos animados, eran proyectos en equipo que pasaban por muchas manos y se iban diluyendo en

el proceso. En cambio, aunque las tiras de Mickey también se producían en equipo, eran mayormente la obra

de un solo hombre, que en varios momentos distintos era responsable de la trama, el dibujo, el entintado y la edición. En consecuencia, se consolidó una única visión personal. Este hombre fue el artista responsable de dibujar la tira de Mickey Mouse durante más

de 45 años, hasta que se retiró a mediados de los setenta. Aunque la tira nunca llevaba su nombre, sí que llevaba su sello personal. A finales de los sesenta, una serie de fans entregados buscaron a ese hombre, que empezó a recibir el reconocimiento que se merecía. Ese hombre se llamaba Floyd Gottfredson.

La biografía de Gottfredson empieza como todo buen capítulo del folclore de Estados Unidos: "Nací el 5 de mayo de 1905", recuerda Gottfredson, "en -lo creas o no- una estación de tren de Kaysville, Utah. Me crie en un pequeño pueblo, Siggud, 290 km al sur de Salt Lake City"². El interés

por el dibujo del futuro artista de la animación nació tras un accidente que sufrió a los once años. Fue un





domingo. Su madre lo había enviado a la iglesia, pero Floyd y un primo suyo decidieron no acudir e irse a cazar.

Al pequeño Gottfredson le habían enseñado a no apuntar nunca un arma, y llevaba el rifle con el cañón hacia abajo. Pero al pasárselo a su primo, el rifle se quedó enredado con una rama y Floyd se disparó en el brazo. Este accidente le cambió la vida. No podía jugar fuera con los demás niños, ya que tenía que quedarse en casa recuperándose de nueve operaciones que le hicieron para reparar la extremidad dañada. Para hacer algo en casa, empezó a interesarse por el arte, animado por su madre. La hermana de Gottfredson, Mrs. Jessie Furby, recuerda con cariño que uno de los primeros dibujos de Floyd fue un retrato de su madre, que hizo cuando estaba sentado en su regazo. 3 Como no había

ninguna escuela de arte cerca, empezó a hacer clases de dibujo por correspondencia. Para ganar dinero para pagarse las clases, empezó a trabajar vendiendo puerta a puerta ejemplares de un libro que relataba las experiencias de su abuelo luchando contra los indios de Blackhawk en Utah. El padre de Gottfredson se opuso a su incipiente carrera artística, convencido de que su hijo tenía que buscarse un trabajo como los demás chicos. Al fin y al cabo, eran pobres y les hacía mucha falta el dinero. Pero la herida que Floyd tenía en la mano no le permitía realizar un trabajo normal. Al igual que muchos otros grandes artistas que han sabido darle la vuelta a la adversidad, Floyd perseveró. Empezó a dibujar con la mano mala, y acabó desarrollando un estilo de dibujo que compensaba sus limitaciones físicas. Como había perdido casi toda la flexibilidad en la mano, tenía que dibujar moviendo el brazo entero. Esto es algo que se enseña en las clases de caligrafía, pero que los dibujantes raramente aprenden. Esto les dio a sus dibujos un movimiento y un dinamismo que poca gente alcanza de forma natural. El accidente también forjó los valores e ideales de Gottfredson, con los que más tarde imbuiría su tira cómica. Al igual que Mickey, era un poco un marginado. Era un chico de campo en la ciudad, y constantemente tenía que demostrar su valía. El padre de Floyd no era el único que se oponía a su carrera de artista. Muchos de los vecinos creían que un chico discapacitado que se quedara en casa nunca llegaría a ser gran cosa.

Durante su convalecencia, Gottfredson leyó unos cuantos libros de Horatio Alger. "Pertenecía a

una organización llamada los Lone Scouts. Tenían una revista a escala nacional. Mi tío les escribió y les habló de mi accidente, y les pidió a otros chicos que me escribieran. Desde todo el país empezaron a llegarme cartas, además de 42 libros de Horatio Alger. A partir de entonces empecé a interesarme por las historias de detectives y los libros de aventuras infantiles".4 Esta dieta de historias de aventuras y literatura popular le proporcionó mucho material para las aventuras futuras del personaje de Mickey: el ratón se convertiría en un héroe como los de Horatio Alger, esforzándose por compensar de algún modo su falta de tamaño y fuerza.

El primer trabajo profesional de Gottfredson fue como proyeccionista y dibujante de carteles para una pequeña cadena de cines. En 1926 empezó otro curso por correspondencia, esta vez para la Federal Schools of Illustrating and Cartooning. Cuando llevaba un tercio del curso, la escuela empezó a buscarle trabajos. Al cabo de poco tiempo ya estaba dibujando cuatro viñetas al mes para el periódico de automoción *Contact*,

PÁGINA IZQUIERDA: Floyd Gottfredson delante del Disney Studio, enero de 1930. Imagen cortesía de Michael Barrier.

IZQUIERDA: Gottfredson dibujó esta viñeta política para un concurso de la American Tree Association en 1928. Quedó segundo. Imagen cortesía de Alberto Becattini.

ABAJO: Mickey huye de sus fans. Dibujo promocional, mayo de 1930. Atribuido a Floyd Gottfredson, entintador desconocido. Imagen cortesía de Gunnar Andreassen .



además de dibujos ocasionales para el *Salt Lake City Telegram* y para la revista del departamento agrícola, *Utah Farmer*. En 1928, por sugerencia de la Federal Schools, participó en un concurso nacional de dibujo, y quedó segundo. Animado por este concurso, dejó el trabajo de proyeccionista y se trasladó con su familia a Los Angeles, con la esperanza de encontrar trabajo como dibujante para un periódico. Pero no pudo entrar en ninguno de los periódicos, y se vio obligado a retomar su antiguo trabajo.

Su decisión de intentar entrar a trabajar en el Disney Studio fue consecuencia de un encuentro casual que pareció marcado por el destino. "A finales de 1929, el cine en el que estaba trabajando fue demolido para ampliar una calle, y me quedé sin trabajo. Estaba dando un paseo por lo que se conocía como Film Row [Vermont Avenue], donde se encontraban todas las distribuidoras de cine, cuando vi un cartel de Mickey Mouse delante de la empresa que distribuía las películas de Walt Disney. Cuando trabajaba de proyeccionista en Utah, había proyectado todas las películas de Oswald el conejo afortunado de Walt y Ub Iwerks, pero nunca había visto u oído hablar de Mickey Mouse. Entré por curiosidad, y el tipo que había dentro me contó que Walt había creado a Mickey tras perder a Oswald ante su distribuidor. Me dijo que Walt iba a ir a Nueva York la semana siguiente para contratar dibujantes. Volví corriendo para recoger mi portafolios, me fui a los estudios y conseguí el trabajo esa misma tarde".5

Cuando Gottfredson expresó su interés en convertirse en dibujante para los periódicos, Disney lo disuadió. El King Features Syndicate ya había pedido una tira cómica de *Mickey Mouse* y Disney ya tenía a dibujantes trabajando en ello. Así que contrató a Gottfredson como dibujante intercalador, que era el trabajo con el que solían empezar los aspirantes a animadores. Quizá como concesión, lo asignó como refuerzo de la tira cómica. Con el tiempo, esta decisión acabaría haciendo que Gottfredson se convirtiera en dibujante de la tira de Mickey.

DERECHA: Una de las primeras creaciones humorísticas del joven Floyd para el Salt Lake City Telegram. Observando atentamente, se puede ver otra viñeta de "Seasonable Poem" en el periódico que aparece en la tira de Mickey Mouse del 20 de marzo de 1931. Imagen cortesía de Alberto Becattini.

