

LA IMAGEN-CARTOON Y SU DOBLE

El cine de animación antes de *Blancanieves y los siete enanitos*

Trabajo Final para el
Máster Universitario de Humanidades: Arte, Literatura y Cultura Contemporáneas,
Universitat Oberta de Catalunya (UOC)

Curso lectivo: 2021/2022
Alumno: Antonio Castilla Cerezo
Directora: Ana Rodríguez Granell

RESUMEN: El objetivo de este trabajo es proponer una taxonomía de las imágenes y de los signos propios del cine de animación producido antes del éxito mundial de *Blancanieves y los siete enanitos* (1937). Así, esta investigación se inscribe en la línea inaugurada por Gilles Deleuze en sus escritos sobre cine, si bien se distingue de esta en la medida en que asume (al contrario que el mencionado filósofo francés) que el cine de animación tiene su propia tipología de imágenes y de signos, irreductible a la que cabe identificar en el resto del cine. Partiendo de esta tesis, en las páginas que siguen las dos grandes líneas del primer cine de animación (o sea, el *cartoon* y el cine de animación experimental, que corresponden respectivamente al predominio del aspecto industrial y de la faceta artística del tipo de cine aludido) se estudian separadamente con la intención de retener sus aportaciones más relevantes, que posteriormente serían sintetizadas para dar lugar a las principales variedades del cine de animación clásico.

PALABRAS CLAVE: *Cartoon*; Cine; Cine de animación; Cine experimental; Gilles Deleuze.

RESUM: L'objectiu d'aquest treball és proposar una taxonomia de les imatges i dels signes propis del cinema d'animació produït abans de l'èxit mundial de *Blancaneus i els set nans* (1937). Així, aquesta investigació s'inscriu a la línia inaugurada per Gilles Deleuze en els seus escrits sobre cinema, si bé se'n distingeix en la mesura que assumeix (al contrari que el filòsof francès esmentat) que el cinema d'animació té la seva pròpia tipologia de imatges i de signes, irreductible a la que hom pot identificar a la resta del cinema. Partint d'aquesta tesi, a les pàgines següents les dues línies centrals del primer cinema d'animació (és a dir, el *cartoon* i el cinema d'animació experimental, que corresponen respectivament al predomini de l'aspecte industrial i de la faceta artística del tipus de cinema al·ludit) s'estudien separadament amb la intenció de retenir les seves aportacions més rellevants, que posteriorment serien sintetitzades per donar lloc a les varietats principals del cinema d'animació clàssic.

PARAULES CLAU: *Cartoon*; Cinema; Cinema d'animació; Cinema experimental; Gilles Deleuze.

ABSTRACT: The objective of this work is to propose a taxonomy of images and signs typical of animated films produced before the worldwide success of *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937). Thus, this research is part of the line inaugurated by Gilles Deleuze in his writings on cinema, although it differs from this insofar as it assumes (unlike the aforementioned French philosopher) that animated cinema has its own typology of images and signs, irreducible to the one that can be identified in the rest of the cinema. Starting from this thesis, in the pages that follow the two central lines of the first animation cinema (that is, cartoon and experimental animation cinema, which correspond respectively to the predominance of the industrial aspect and the artistic aspect of the type of cinema referred to above) are studied separately with the intention of retaining their most relevant contributions, which would later be synthesized to give rise to the main varieties of classic animation cinema.

KEYWORDS: Cartoon; Cinema; Animation Cinema; Experimental Cinema; Gilles Deleuze.

ÍNDICE

- INTRODUCCIÓN (p. 6)
- OBJETIVOS (p. 9)
- METODOLOGÍA (p. 10)
- DESARROLLO:

Capítulo 1: La imagen-fantasma

Lo Uno y lo Otro (p. 11)

De la fantasmagoría... (p. 13)

... al drama (p. 15)

PRIMERA SECCIÓN: LA IMAGEN-CARTOON

Capítulo 2: De la imagen-nombre a la imagen-personaje

La imagen-nombre (p. 19)

Las lágrimas de Gertie (p.21)

La imagen-personaje (I): la gran forma (p. 23)

La imagen-personaje (II): la pequeña forma (p. 26)

Capítulo 3: Rumbo a la imagen-ilustración

La imagen-serie (p. 30)

La imagen-palabra (p. 31)

De la imagen-canción a la imagen-fábula (p. 32)

La tematización del límite (p. 35)

SEGUNDA SECCIÓN: LA IMAGEN ANTI-CARTOON

Capítulo 4: de la imagen-silueta a la imagen-danza

La imagen-silueta (p. 39)

La imagen-poema (p. 41)

La imagen-música (p. 42)

La imagen-danza (p. 43)

Capítulo 5: de la imagen-pintura a la imagen-taxidermia

La imagen-pintura (p. 45)

La imagen-carne (p. 46)

La imagen-taxidermia (p. 47)

- CONCLUSIONES (p. 49)

- LÍNEAS DE FUTURO (p. 51)

- BIBLIOGRAFÍA (p. 53)

- ANEXOS:

I. Índice de películas citadas (p. 55)

II. Tabla de las imágenes y de los signos estudiados en este trabajo (p. 58)

- INTRODUCCIÓN

En un largometraje de 1994 titulado *El guardián de las palabras* (*The Pagemaster*, Joe Johnston, Pixote Hunt), Richard Tyler (un niño que, asustado por una tormenta, entra en una biblioteca en busca de refugio) se transforma en dibujo animado y, al darse cuenta de ello, exclama “Soy un dibujo animado” (“*I’m a cartoon!*”), a lo que un misterioso personaje (el <<maestro de las páginas>> al que alude el título original del film) responde diciendo “Eres una ilustración” (“*You’re an Illustration*”). Como la transformación de Richard no deja lugar a dudas, todo indica que su interlocutor en esta escena no quiere decir que el niño se haya convertido en una ilustración, sino que presupone una distinción entre dos formas de dibujo (y de cine) animado, una de las cuales es el *cartoon*, en tanto que para la otra reserva el término <<ilustración>>.

Cruz Delgado Sánchez ha caracterizado el primero de estos dos tipos de películas de animación en función de los rasgos que siguen: en primer lugar, por su brevedad, pues se trata de cintas de una duración aproximada de siete minutos (aunque en los primeros tiempos pudieran llegar hasta los diez); segundo, por su destinación original, que eran las salas cinematográficas, generalmente como parte del complemento proyectado antes de un film de imagen real; tercero, por su público “heterogéneo, supuestamente familiar pero no necesariamente infantil” (Delgado Sánchez: 24); cuarto, por sus argumentos, que (a causa de la reducida duración de este tipo de películas) eran simples y directos; quinto, por el predominio de la música sobre el diálogo en la banda sonora, lo que “fomentó un humor basado en la mímica y la pantomima y un sentido de la narrativa eminentemente visual” (Delgado Sánchez: 25); sexto, por sus personajes principales, los cuales tenían “características muy marcadas y reconocibles, tanto en su físico como en sus ademanes, que rápidamente conectaban con el público y se convertían en protagonistas de sus propias series” (Delgado Sánchez: 25) (pese a lo cual hubo también *cartoons* sin protagonista reconocible y con historia autoconclusiva, sin continuidad en el futuro); séptimo, porque, si bien durante el período mudo del cine abundaron en estos cortometrajes los protagonistas humanos, muy pronto estos fueron sustituidos por animales marcadamente antropomorfos; octavo, por cuanto, al ser

producidos por grandes estudios, estas cintas constituyeron “un producto perfectamente integrado en la industria y que discurría por los mismos cauces comerciales que el resto de las producciones cinematográficas” (Delgado Sánchez: 26); noveno y último, porque al asumir estas compañías la autoría de ese tipo de films, “pasarían años antes de que se comenzara a reconocer a los creadores de los *cartoons*, así como a detectar unas señas de identidad y un estilo diferenciado en cada uno de ellos” (Delgado Sánchez: 26).

Sobre la base de esta descripción de los rasgos del *cartoon*, enunciaremos la hipótesis fundamental de la presente investigación en los siguientes términos: después del estreno (y del clamoroso éxito mundial) de *Blancanieves y los siete enanitos* a finales de 1937, el *cartoon* pasó a ser secundario por relación a una <<imagen-ilustración>> que, ante todo, se define en virtud de la inversión de los rasgos del *cartoon* recién enumerados (y, en particular, del primero, el cuarto, el quinto, el sexto, el séptimo y el noveno de ellos). Esto no implica que antes de *Blancanieves...* no existieran precedentes de dicha imagen-ilustración, ni tampoco que tras el estreno de este largometraje dejasen de producirse *cartoons* notables, sino solo que a partir de la fecha recién citada la relación entre esas dos variantes del cine de animación experimentó una transformación decisiva.

A esta distinción entre la imagen-*cartoon* y la imagen-ilustración cabe sumar otra que puede establecerse observando, para empezar, que la trayectoria histórica del cine de animación fue precedida por la obra de Émile Reynaud, quien inventó los primeros dibujos animados cuando los hermanos Lumière aún no habían presentado en sociedad su Cinematógrafo y, por lo tanto, años antes de que Émile Cohl proyectase sus primeras Fantasmagorías. Marie-Thérèse Poncet ha resumido las diferencias fundamentales entre los estilos de dibujo de estos dos animadores en las líneas que siguen: “el de Reynaud se aproxima al retrato y al grabado, el de Cohl al esquema realizado con ayuda del <<bastón>> de dibujar de los niños” (Poncet: 33)¹. Pues bien, pensamos que, una vez asentada la aportación cinematográfica de Cohl (de cuyo significado fundamental intentaremos dar cuenta en el Capítulo 1), los dos rasgos más destacables de su estilo de dibujo (o sea, de una parte, lo infantil, que aspira a producir una conexión emocional con el espectador en la medida en que este ha sido –o todavía es– un niño; y, de otra, lo esquemático, que conlleva una renuncia deliberada –y no espontánea, al contrario de lo que ocurre en los dibujos infantiles– a plasmar con detalle

¹ La traducción de esta cita, como la de todas las que extraigamos de ediciones no publicadas en castellano, es nuestra.

las figuras, para ofrecer en cambio una versión simplificada de estas) se prolongaron separadamente dando lugar, de una parte, al *cartoon* y, de otra, a un cine de animación que, bien por renunciar al dibujo animado, bien por su vocación experimental, se presentó al público como una alternativa o, por lo menos, como un contrapunto al estilo de animación mayoritario. Esas dos líneas se contrapusieron desde temprano en el género cinematográfico que nos ocupa, pese a lo cual mantuvieron también (como, por otra parte, es propio por lo general de los opuestos) una afinidad subterránea (porque el adulto –a quien suele estar dirigida la experimentación– conserva todavía, si no se ha endurecido por completo, cierta capacidad para devenir niño por un instante; pero, también, porque el niño contiene ya, como en potencia, algo del adulto que será) hasta el advenimiento del siguiente gran salto –que, como hemos anticipado, tuvo lugar a nuestro parecer tras el estreno de *Blancanieves*....

En suma, el cine de animación premoderno nos parece dividido en tres líneas fundamentales (la imagen-*cartoon*, la imagen anti-*cartoon* y la imagen-ilustración) de las que, para finalizar esta breve consideración introductoria, nos parece que es preciso decir, en primer lugar, que las dos primeras predominaron, entrecruzándose, antes de la consolidación de la tercera (esto es, de finales de 1937); segundo, que la imagen-*cartoon* se desarrolló, durante el período aquí analizado, hasta experimentar una transformación decisiva con la introducción del sonido sincronizado, lo que dividió el primer estadio de su historia (que es el que justamente hemos considerado que finalizó en 1937) en dos etapas principales (a cuyo estudio se consagran aquí, respectivamente, los capítulos 2 y 3); y, tercero, que en la evolución de la imagen anti-*cartoon* de ese período cabe reconocer dos fases decisivas, la primera de las cuales se eleva progresivamente hasta una imagen-danza que constituye el epítome de la animación no narrativa de su tiempo (como se expone en el capítulo 4 de esta indagación), en tanto que la segunda retornó a los dominios de la narración por un camino que merece ser examinado en sus propios términos (tarea que hemos reservado para el capítulo 5 del presente trabajo).

- OBJETIVOS

Dada la pregunta que rige esta investigación (a saber: ¿cuáles son las imágenes y los signos que caracterizan al cine animación anterior al primer largometraje de éxito masivo del citado <<género>> cinematográfico?), a lo largo de las páginas que siguen se tratará ante todo de analizar dos de los tres tipos fundamentales de imágenes mencionados en la “Introducción” a la misma, esto es: la imagen-*cartoon* y la imagen anti-*cartoon*. Puesto que se considerará que cada uno de esos dos tipos tiene sus propias variedades, caracterizadas a su vez por signos específicos, el principal propósito del presente escrito será determinar aquellas variedades en función de estos signos (para una enumeración y ordenación a este respecto, véase el cuadro clasificatorio que de unas y de otros ofrecemos en el Anexo II).

A esta finalidad principal cabe añadir los siguientes objetivos secundarios: en primer lugar, ubicar los puntos de inflexión de la evolución histórica de las dos imágenes recién mencionadas durante el período estudiado; segundo, apuntar un paralelismo entre las transformaciones más importantes experimentadas por la imagen-*cartoon* durante ese mismo período y los procesos de socialización primaria²; tercero, sugerir la sucesión de las relaciones principales que la imagen anti-*cartoon* mantuvo a lo largo de la época revisada con las otras artes; cuarto y último, sentar las bases para una consideración de los elementos con los que cada una de esas mismas dos imágenes contribuyó a la formación de la imagen-ilustración, que es entendida aquí como el paradigma final del cine de animación clásico.

² Aunque a este respecto no hemos aplicado estrictamente a nuestra investigación las pautas de ninguna teoría psicosocial en particular, hemos entendido la expresión <<socialización primaria>> en el mismo sentido que Peter L. Berger y Thomas Luckmann, quienes la definen (por contraste con la <<socialización secundaria>>) “como la inducción amplia y coherente de un individuo en el mundo objetivo de una sociedad o en un sector de él. La socialización primaria es la primera por la que el individuo atraviesa en la niñez; por medio de ella se convierte en miembro de la sociedad. La socialización secundaria es cualquier proceso posterior que induce al individuo ya socializado” (Berger, Luckmann: 164).

- METODOLOGÍA

La metodología empleada a lo largo del presente escrito es, en sus rudimentos doble. Es así porque, de una parte, se ha empleado un procedimiento taxonómico, que trata de delimitar las diversas imágenes cinematográficas revisadas tanto por recurso a materiales empíricos (los films citados durante el trabajo, cuya relación completa puede consultarse en el Anexo I) como a una lógica interna de la evolución de esas imágenes que se adivina en el tránsito de un tipo de films a otro; y, otra, se ha atisbado en cada una de las dos modalidades principales del cine animación revisadas aquí (y, en especial, en nuestra revisión de la imagen-*cartoon*) cierta manera dialéctica de avanzar históricamente. Con esto último quiere decirse que cada nueva transformación significativa en el orden de sucesión de esas imágenes parece tener lugar en virtud de una síntesis operada a partir de elementos particulares tomados de imágenes previas que, consideradas en su conjunto, son antitéticas entre sí. A este respecto es preciso señalar, no obstante, que suele entenderse que el procedimiento taxonómico y el dialéctico son opuestos entre sí. Así pues, si realmente hemos sido capaces de armonizar en un solo discurso ingredientes de cada uno de esos dos métodos, habrá que concluir que hemos utilizado una dialéctica de segundo grado –es decir, capaz de integrar componentes en principio antidialécticos– lo que acaso no constituya la menor contribución de este modestísimo ensayo.

- DESARROLLO

Capítulo 1: La imagen-fantasma

Lo Uno y lo Otro

Al comienzo de un escrito titulado <<Personas y animales en una fiesta de bautizo>> describe Rafael Sánchez Ferlosio una situación que, según sus propias palabras, le produjo un extraño enojo, y que cabe resumir como sigue: invitado a una casa en la que los anfitriones habían tenido recientemente un hijo, repara en que una joven amiga de la madre insiste en referirse una y otra vez al bebé utilizando el nombre propio de este. Superado el disgusto inicial, dicho autor se interroga por lo que tiene de afectado, de impertinente el referirse por su nombre de pila a una criatura que aún no tiene el don de la palabra –ni atiende, en consecuencia, por su nombre–, así como por lo que secretamente pudo conducir a la joven a prodigarse en este tipo de tratamiento. Después de una digresión más o menos larga, Sánchez Ferlosio concluye que el motivo de ello es el oculto miedo a reconocer como naturaleza al niño –o, en otras palabras, que es la absoluta alteridad, en su extrañeza, en su soberanía irreductible, lo que con esa operación quiere exorcizarse. Así, el tratamiento mediante el nombre propio, en principio respetuoso y dignificador (porque parece conceder al niño el rango de persona), resulta ser en realidad “un objetivador y despiadado precinto de control” mediante el cual se inicia la acción del engranaje con el que la sociedad trata de defenderse de lo indeterminado –o, lo que en este caso es igual, de “aquello que cada nuevo nacimiento puede traer de posibilidad, de originalidad capaz de confundirla y desbordarla” (Sánchez Ferlosio: 14). Se trata, en fin, de reducir lo Otro (la naturaleza, la infancia, lo original) a lo Uno o, también, de evitar que se descubra que lo Uno es menos uno (y, por lo tanto, más otro) de lo que se pensaba (y furiosamente se deseaba), ante todo, por temor al “conocimiento de la humanidad que de rechazo podría provocar” (Sánchez Ferlosio: 18), es decir, al descubrimiento de lo que en nosotros hay de Otro, de naturaleza o, si se quiere, de animalidad propiamente humana.

Nuevamente según Sánchez Ferlosio, es en este contexto donde inscribe su función el trabajo de Walt Disney, cuya operación fundamental consiste, de una parte, en saturar los rasgos fisionómicos propios del animal (los incisivos del conejo, por ejemplo) y, de otra, en multiplicar sus músculos faciales hasta alcanzar la máxima expresividad del rostro humano. De esta doble operación derivan las siguientes dos operaciones fundamentales: en primer lugar, al mostrar al niño el animal humanizado se le prepara para entender en lo sucesivo el conocer como un <<asimilar>> los objetos, es decir, como un volverlos familiares, semejantes a lo propio (y, por consiguiente, para desconocerlos por principio, ya que no es posible conocer en modo alguno aquello a lo que se ha desprovisto de su especificidad); y, segundo, y como parte del proceso en el que la animalidad humana es neutralizada, se le enseña a interiorizar la neutralización de la animalidad no humana. El problema de este modo de proceder radica finalmente en que, al neutralizar lo Otro, se anula toda verdadera posibilidad de comunicación, dado que no puede hablarse de comunicación (esto es, de puesta en común con el Otro) cuando al Otro se le ha arrebatado justamente su otredad. Pero acaso lo más llamativo de este procedimiento que vuelve imposible la comunicación es que se realiza muy a menudo “en nombre de una comunicación a ultranza” (Sánchez Ferlosio: 24); de este modo, así como el presunto carácter dignificador y respetuoso del tratamiento por medio del nombre propio ocultaba un mecanismo de control ligado al miedo a aquello que el recién nacido podría hacernos conocer sobre nosotros mismos, así también el clamor en favor de una comunicación a ultranza, que pasa por moneda democrática, oculta un dogmatismo autoritario. Solo tras un extravío semejante puede llamarse, contra toda evidencia de los sentidos físicos, <<medios de comunicación social>> a aquel conjunto de instrumentos unilaterales que tienen por único objeto <<meternos en casa el mundo entero>>, lo que constituye la manera más eficaz para que jamás accedamos al mundo, pues “<<el universo al alcance de la mano>> ya no es tal universo” (Sánchez Ferlosio: 25).

No hay duda de que la tesis de Sánchez Ferlosio es muy potente, pero esto no significa que no debemos intentar afinarla, especialmente allí donde todavía nos parece demasiado gruesa, a saber: en su descripción de la operación fundamental del trabajo cinematográfico de Disney. Si este trabajo, cuya relevancia para la modalidad artística que nos proponemos estudiar no necesita ser subrayada, es indisoluble de un proceso que se inicia con el tratamiento de los recién nacidos por medio del nombre propio, ¿debemos pensar que el cine de animación comenzó necesariamente por una imagen-

nombre? ¿O habrá algún otro tipo de imagen lógicamente (y, acaso, también cronológicamente) anterior a esta? Pensamos que, si para responder a estas preguntas no basta con el puñado de observaciones de Sánchez Ferlosio a las que hasta aquí nos hemos remitido, es porque en estas se trata de extraer las consecuencias de la doble operación descrita más arriba, en tanto que nosotros quisiéramos ahondar en sus presupuestos, tarea para la que nos remontaremos nada menos que hasta Platón.

De la fantasmagoría...

En un diálogo escrito en su madurez y titulado *Sofista*, este filósofo griego observó que, puesto que las cosas concretas pueden ser tanto algo como su contrario (A puede ser grande por comparación con B y, a la vez, pequeño comparado con C), mientras que las Ideas son aquello que solo puede ser lo que es (la Grandeza –la Idea de grande– no puede ser pequeña, ni la Pequeñez –o la Idea de pequeño– puede ser grande), no es posible que el mundo que habitamos esté compuesto de Ideas, sino solo de copias –o sea, de realidades similares a las Ideas, pero en ningún caso idénticas a estas. A Platón no se le escapa, con todo, que en la naturaleza no hay únicamente copias, sino también apariencias que no se caracterizan ni por su absoluta estabilidad (contra lo que sucede con las Ideas), ni por su semejanza (siempre relativa) con lo absolutamente estable (como ocurre con las copias), sino que están como atravesadas por una irresistible pulsión de cambio. Pues bien, como Platón denomina (en *Sofista* 236a-b) <<modelos>> a las Ideas, <<iconos>>³ a las copias y <<fantasmas>> a aquel tipo de apariencias radicalmente inestables (tales como las sombras y los reflejos), y puesto que <<icono>> significa <<imagen>> en griego, habrá que concluir que los fantasmas (en el sentido en que Platón emplea este sustantivo) no son propiamente imágenes, sino <<meras apariencias>>, lo que no impide que de ellos podamos <<hacernos una imagen>>, aproximadamente en el mismo sentido en el que de algo que en rigor no conocemos podemos <<hacernos una idea>>. Si los dibujos animados fueron en los primeros años del siglo XX el medio más directo para producir esta suerte de pseudoimágenes es porque, de un lado, y como acabamos de anticipar, el fantasma se halla entregado a una incesante pulsión de cambio y, de otro, porque el dibujo animado

³ Aunque en su versión de este texto platónico N. L. Cordero ha optado por traducir *eikón* por <<figura>> (cfr. Platón: 381), aquí emplearemos para ello la palabra <<icono>>, que deriva directamente del término empleado a este respecto por el filósofo griego.

fue durante las primeras décadas de ese siglo el medio técnico más apto para producir y reproducir dicho cambio continuo en el ámbito de las imágenes. Parece claro, no obstante, que por esta vía no se genera realmente el fantasma, sino solo una imagen-fantasma que no es sino aquella cara del icono que se encuentra girada hacia el fantasma propiamente dicho. Hay, así, en lo que en lo sucesivo denominaremos <<imagen-fantasma>> una primera forma de captura, de asimilación del fantasma al icono (y, en paralelo a ello, del niño a la organización social adulta) sin la que los restantes tramos de esa asimilación no podrían tener lugar.

Hemos dicho que el icono, en la medida en que se asemeja al modelo, pero no es idéntico a él, es relativamente estable, y ello no por casualidad, sino necesariamente. A esto añadiremos ahora que esa estabilidad no afecta tan solo a los diversos niveles formales del icono, sino también a sus desplazamientos, los cuales, como resultado de su estabilización relativa, pasan a transmitir cierta sensación de peso. Por contraste con ello, reconoceremos al fantasma por su predisposición, no únicamente a las metamorfosis⁴ (es decir, a los cambios de forma) constantes, sino también a los desplazamientos (idas y venidas, caídas y elevaciones, vuelos y deslizamientos, etc.) en principio arbitrarios. Metamorfosis constantes y desplazamientos arbitrarios son, entonces, los signos de composición de la imagen-fantasma; pero, entonces, ¿cuáles serán sus signos genéticos –si asumimos, como Deleuze, que a cada imagen cinematográfica corresponden al menos un signo genético y dos signos de composición⁵?

⁴ Que la metamorfosis sea el primero de los signos que hemos encontrado en nuestra revisión de los comienzos del cine de animación se explica en gran medida porque el dibujo animado, al carecer de cuerpo, puede mutar con facilidad, compensando de ese modo su carácter irreal. Marcel Jean ha expuesto esta idea en las líneas que siguen: “Esta preponderancia de la metamorfosis en la animación no tiene nada de sorprendente. En efecto, el acceso a esta figura es de alguna manera la ventaja ofrecida por la ausencia de cuerpo real, por la ausencia de materialidad. Es simplemente una forma de compensación. Que los primeros animadores hayan aprovechado esta oportunidad se explica fácilmente ya que, en el origen, el dibujo animado no podía aspirar, ni siquiera de manera aproximada, al realismo de la toma de vistas reales” (Jean: 56).

⁵ En un trabajo anterior resumimos este punto al observar que para Deleuze los signos de composición de una imagen cinematográfica son los elementos de esta que tienden, de una parte, al movimiento y, de otra, a la estabilidad, en tanto que los signos genéticos son aquellos que muestran cómo en dicha imagen surge lo inmóvil a partir de lo móvil. Así pues, para la ordenación deleuzeana de los signos cinematográficos estos operan “bien desde uno de los dos polos de la imagen (que necesariamente es bipolar porque participa siempre en uno u otro grado, no sólo del sistema de la universal movilidad, sino también de la estabilización de los movimientos), bien desde el de su génesis. Tenemos así dos tipos de signos por imagen, los de composición bipolar y los de génesis, siendo los primeros dobles (por la bipolaridad aludida)” (Castilla Cerezo: 11). Para una exposición más detallada a este respecto, véase Deleuze, 2011: 176-198.

Si en el cine de dibujos animados esta cuestión de los signos genéticos es fundacional es porque en él, a diferencia de lo que ocurre en el llamado <<cine de imagen real>>, todos los componentes de la imagen deben ser artificialmente generados. Este asunto resuena ya en *The Enchanted Drawing* (James Stuart Blackton, 1900), film en el que se nos muestra al animador puesto en pie junto a una gran hoja de papel sobre la que traza un rostro, una botella y una copa para, acto seguido, extraer de esa hoja tanto la botella como la copa, transformadas en objetos reales, provocando con ello una mueca de disgusto en el rostro dibujado. Este tipo de juegos (unas veces transformando los dibujos en objetos, otras devolviendo a estos a su condición de meros trazos sobre el papel) se desarrollan hasta el final del cortometraje, por lo que a lo largo del mismo la animación se reduce a una serie de elementales trucos de montaje. Si hay algo en esta cinta que apunte en un sentido distinto al de dicho tipo de trucajes es lo que Stuart Blackton desarrolló en otra película, titulada *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), al inicio de la cual vemos una mano que, tras dibujar el busto de un hombre, desaparece para que, inmediatamente después y junto a ese primer dibujo, se trace sin intervención de mano visible alguna una silueta femenina. Lo llamativo en este último hecho es que la citada silueta no aparece súbitamente, sino que se nos muestran todas y cada una de las fases de su trazado (primero el pelo, luego el óvalo del rostro, los rasgos de la cara, etc.) en la pantalla, lo que nos parece que constituye el primer avance verdaderamente significativo hacia la consecución de un signo genético verdaderamente propio del dibujo animado (esto es, no compartido con otras variedades del cine de animación, basadas exclusivamente en el trucaje).

Sin embargo, el cine de dibujos animados no logró plasmar la peculiar condición de la imagen-fantasma hasta *Fantasmagorie* (1908), de Émile Cohl. Es así en primer lugar porque, pese a que este cortometraje comienza, como *Humorous Phases of Funny Faces*, con la mano del animador trazando una figura, muy pronto esta mano se retira, entregándose la figura a partir de entonces a una serie de metamorfosis continuas y de desplazamientos arbitrarios. Como para que esto último suceda es preciso que la figura en cuestión sea muy simple (el tipo de dibujo que podría hacer un niño), diremos que los signos de estilización de las figuras son los signos genéticos de la imagen-fantasma, y cerraremos con ello el breve listado de los signos fundamentales que caracterizan a dicho tipo de imagen.

... *al drama*

Si pasamos ahora de *Fantasmagorie* a los otros dos cortometrajes realizados por Cohl en 1908, comprobaremos que en este tránsito se anuncian ya las principales etapas del itinerario que habrá de conducirnos desde la imagen-fantasma hasta el resto de las variantes fundamentales del icono. Así, en la primera de estas dos películas, *Le cauchemar de fantoche* (AKA *Le cauchemar du Fantoche*), abandonamos la jovialidad de *Fantasmagorie* para adentrarnos en el aspecto temible de los cambios –inevitable por cuanto, si bien estos son capaces de acrecentar nuestra potencia de existir, también pueden disminuirla, hasta reducirnos al nivel de meros sujetos pasivos que soportan el impacto de las traslaciones y de las metamorfosis ajenas (siendo este, a nuestro parecer, el motivo por el que en *Le cauchemar...* los signos de composición solo aparecen en el marco general de una pesadilla, o sea, de un estado subjetivo a la vez sufriente y pasivo).

Por su parte, en el tercer cortometraje de animación realizado por Cohl, titulado *Un drame chez les fantoches*, las consecuencias indeseables de la arbitrariedad de las metamorfosis y de las traslaciones son transferidas al ámbito de la vigilia. Es así como dejamos de encontrarnos en el dominio del terror para pasar al de la conciencia, lo que se manifiesta ante todo en el hecho de que los protagonistas de este film se saben actores de una representación, al final de la cual incluso saludan a su público. Del recorrido que de este modo culmina puede hacerse una lectura teológica que resumiremos como sigue: si en *Fantasmagorie* la imagen-fantasma habitó brevemente una suerte de paraíso terrenal, en *Le cauchemar...* se escenifica el episodio de la caída, durante el que se rompe con la inocencia inicial, es decir, con la absoluta irresponsabilidad, siendo desde ese momento la misión de la imagen intentar recuperar dicha inocencia –de donde se sigue la estructura del drama, que se divide necesariamente en tres fases fundamentales (planteamiento, nudo y desenlace o, lo que es igual, inocencia, pérdida de esta y larga restauración de la inocencia perdida). Es de este modo como se introduce en el *cartoon* una nota lúgubre –porque, como ha observado Georges Didi-Hubermann, “si la semejanza, desde un punto de vista cristiano, sólo se piensa como un inmenso drama, es ante todo porque, a través de su falta y de la pérdida de su <<ser-a-imagen>>, Adán no había hecho otra cosa que *inventarnos la muerte*. No parecerse (a Dios) es otra manera de decir: todos nos vamos a morir” (Didi-Huberman: 281-282)– que este tipo de cine se esforzará por disimular, pero

que, tras insinuarse aquí y allá de múltiples modos durante su trayectoria histórica, terminará por desvelarse, como más adelante veremos.

Antes de abandonar este sucinto examen de la imagen-fantasma quisiéramos señalar que, para que la enorme potencia de cambio inherente a la animación llegase a ponerse al servicio de un drama (esto es, de una historia, de una narración⁶), fue preciso que el fantasma se estabilizase en cierto grado, dando con ello lugar a un personaje que, por encontrarse expuesto a constantes cambios, sería reconocible solo por su nombre –y de ahí, tal vez, las dos versiones que circulan del título del segundo de los films aludidos de Cohl, una de las cuales se refiere a <<la pesadilla del fantecho>>, en tanto que la otra podría traducirse como <<la pesadilla de Fantecho>> (con *de* en lugar de *del* y con *F* mayúscula al comienzo de la palabra <<Fantecho>>, por designar esta vez a un personaje con el espesor suficiente como para merecer un nombre⁷). El trayecto que conduce desde la fantasmagoría al drama pasa, así, por el personaje y, antes incluso, por la estabilización primaria que el nombre supone, en un proceso que cabe describir a la manera de Sánchez Ferlosio –o sea, como una imposición de la estabilidad proveniente del exterior y cuyo objeto no es otro que dominar, que someter a la potencia de cambio inherente al fantasma para generar a una criatura a la que en lo sucesivo pueda llamarse <<humana>>–, pero también a la de Spinoza –esto es, declarando que la arbitrariedad característica de la imagen-fantasma no es la verdadera libertad, ya que esta última es indisociable del despliegue de una necesidad interior, proceso en virtud del cual lo que se realiza es justamente la propia naturaleza⁸, entendiéndose entonces la supeditación de la plasticidad del dibujo animado a algo lingüístico (es decir, a una historia o a una

⁶ Al sostener que esto sucede ya en *Un drame chez les fantechos* y que, por este motivo, la palabra <<drame>> es significativa en dicho título, suscribimos la opinión manifestada por Donald Crafton cuando, en relación a este film, escribe lo siguiente: “Los eventos se desarrollan tan rápidamente como en *Fantasmagorie*, pero como el título indica, esta película tiene algo parecido a una trama” (Crafton, 1990: 139).

⁷ Diciendo esto señalamos la posibilidad de que la continuidad entre el nombre, el personaje y el grafismo estilizado pueda entenderse como un medio para compensar la tendencia a la metamorfosis, presente desde los inicios de la imagen fantasma, sin por ello dotar de materialidad a sus figuras, tesis que Fabia Abati ha sostenido en las líneas que a continuación citamos: “Desde las primeras películas, Cohl hace un intento de narración en serie fundada sobre su personaje, el pequeño payaso de *Fantasmagorie*. El primer detalle que revela el deseo de formar un personaje recurrente es legible en los títulos de los dos films sucesivos, *Le cauchemar du fantecho* (...) y *Drame chez les fantechos* [sic]. Cohl da un nombre a su personaje, el *fantecho*, inmediatamente reconocible por sus características típicas de (...) hombrecito estilizado compuesto por líneas simples y formas geométricas (...). Los tres films son uniformes en sus características, proponiendo la inconfundible línea blanca sobre fondo negro, la metamorfosis de figuras y la antimaterialidad de los films de Cohl” (Abati: 165-166).

⁸ Véase en este sentido la definición 7 de la primera parte de la *Ética* de Spinoza, en la que se denomina <<libre>> a toda “aquella cosa que existe por la sola necesidad de su naturaleza y se determina por sí sola a obrar” (Spinoza: 40).

narración), no ya como un falseamiento de las potencias del fantasma, sino como una operación por medio de la cual esas mismas potencias tienen la ocasión de actualizarse.

PRIMERA SECCIÓN: LA IMAGEN-CARTOON

Capítulo 2: De la imagen-nombre a la imagen-personaje

La imagen-nombre

Si, como hemos observado, las continuas metamorfosis y los desplazamientos arbitrarios son los signos de composición de la imagen-fantasma, cuyos signos genéticos son las simplificaciones (o signos de estilización), entonces para pasar desde esta primera variante de la imagen-*cartoon* hasta la segunda, a la que en lo sucesivo denominaremos <<imagen-nombre>>, tendremos que dotar a las figuras, en primer lugar, tanto de pesadez (invirtiendo con ello la tendencia al desplazamiento arbitrario) como de estabilidad o de permanencia de las formas externas (trastocando así el impulso a las metamorfosis continuas) y, segundo, de complejidad (lo que, por su parte, afectará no solamente a las figuras ya estabilizadas –o sea, a los resultados del acto de dibujar–, sino también a los procesos de producción de esas mismas figuras).

El cineasta por antonomasia de la imagen-nombre es Winsor McCay, quien se centró en su primer filme animado, *Little Nemo* (1911), en un personaje claramente ligado a un nombre, pero pensado para el cómic, y no para el cine de animación⁹. En este cortometraje encontramos, de entrada, una clara distinción entre lo real y lo imaginario, pues en su metraje se alternan la imagen real y la animación –en una fórmula que, con leves modificaciones, McCay reutilizó tres años más tarde en *Gertie, the Dinosaur*. Así, al comienzo de *Little Nemo* vemos en un segmento de imagen real a este animador hablando con unos amigos suyos, a quienes anuncia que realizará un film

⁹ Que McCay pudiera pasar del cómic al cine de animación sin necesidad de modificar su estilo de dibujo (esto es, sin recurrir a signos de estilización) es una de las principales diferencias entre sus primeros films y los de Émile Cohl. Coincidimos, así, nuevamente con Daniel Crafton cuando observa que “Émile Cohl prácticamente abandono su estilo gráfico anterior para adaptarse a las demandas comerciales y estéticas de los dibujos en movimiento, pero el genio de McCay residía en su capacidad para traducir las tiras cómicas que le habían hecho famoso a la pantalla con un mínimo de modificaciones” (Crafton, 1984: 89-90).

con sus personajes de cómic en tan solo un mes, cosa que estos reciben entre risas de incredulidad. Tras esta escena inicial asistimos a la sucesión, no solamente de las fases del trazado de los dibujos, sino de todas las etapas del proceso (obviamente abreviado) de la producción de dicho film (adquisición de los materiales, dibujo, entintado, resolución de imprevistos, etc.) hasta llegar a su proyección –o, lo que es igual, a la transición desde los signos genéticos hasta los signos de composición de la imagen-nombre.

De este último tipo de signos retendremos nuevamente tan solo sus dos variedades extremas, a saber: de una parte, la que guarda relación con el hecho de que al comienzo de la parte animada del cortometraje la pantalla sea ocupada por tres figuras que no se metamorfosean sino que, o bien permanecen estables –como el mismo Little Nemo–, o bien experimentan deformaciones que, en ese contexto, son el signo de una estabilización relativa de las figuras, ya que la deformación proviene aquí del hecho de que las metamorfosis, no pudiendo cambiar por completo a las figuras, se limitan ahora a alargarlas o a achatarlas, por ejemplo¹⁰; y, de otra, la vinculada con lo que sucede hacia el final del tramo animado del film, donde Nemo dibuja a una joven de aspecto aristocrático que, una vez trazada por completo, se anima súbitamente, permaneciendo ajena (al igual que su artífice) a toda deformación. Es así como en este cortometraje se consolidó una distinción entre dos tipos de grafismo (uno <<egregio>> y otro caricaturesco) cuya influencia resulta visible en (incluso el título de) *Blancanieves y los siete enanitos*. En *Little Nemo* tenemos, entonces, signos de complejidad tanto en lo que afecta al proceso que se nos muestra por medio de imagen real como al dibujo mismo (mucho menos simple que el de los films de Cohl), de una parte, y la sustitución de las metamorfosis por deformaciones (que no afectan a las formas externas de todos los personajes, siendo este el origen del doble grafismo al que acabamos de referirnos) y de las traslaciones por signos de peso relativamente estables (así, hacia el final de la película las figuras de grafismo caricaturesco salen despedidas por una explosión, tras lo cual caen al suelo de manera bastante verosímil) que todavía tendrán que perfeccionarse sin embargo (pues, por ejemplo, tras la citada caída, uno de los personajes se levanta del suelo sin aparente esfuerzo, como si flotase), de otra.

¹⁰ A este respecto, Marcel Jean ha escrito que en *Little Nemo* “este juego con las masas y las formas parece incluso reemplazar toda voluntad de narrar una historia” (Jean: 56). Por nuestra parte, y aun asumiendo que esto sea cierto hasta un determinado punto, pensamos que, más profundamente, la <<historia>> que en esta película se narra es la del tránsito desde la metamorfosis (ahora reducida a formas mucho más limitadas que las de *Fantasmagorie*) hasta la estabilización de las figuras (que inaugura la posibilidad de un estilo realista dentro del cine de animación).

Fue acaso la necesidad de perfeccionar estos signos de peso lo que condujo a McCay a realizar un segundo film, en más de un sentido antitético del anterior y en el que se introdujeron igualmente nuevos signos que ejercerían una notable influencia en la evolución posterior del dibujo animado. Nos estamos refiriendo a *How a Mosquito operates* (1912), film en el que, de entrada, se nos muestra a un personaje expresamente creado para la animación, pero sin nombre (al contrario de lo que hemos visto que sucedía en *Little Nemo*). Como en este nuevo film no hay signos de complejidad del proceso (ya que no se nos muestra cómo fue realizada la película), tendremos que buscar su principal aportación en lo relativo a los signos de composición; así, solo por relación a estos último diremos, primero, que las deformaciones dejan paso en *How a Mosquito...* a una estabilización de las figuras que se concreta en los rasgos antropomórficos del insecto protagonista (que, además de ir vestido y de llevar sombrero de copa, sostiene en una de sus patas un maletín del cual extrae una mola con la que, algo después, afilará su propio pico) y en la extensión del doble grafismo a la práctica totalidad del cortometraje (durante el que los rasgos antropomórficos y el tamaño exagerado del mosquito contrastan con el realismo de la representación de su víctima); y, segundo, que las traslaciones arbitrarias son reemplazadas en este film por un notable perfeccionamiento de los signos de peso (por ejemplo, en el hecho de que, si bien el mosquito no se deforma de un modo inverosímil, como los personajes del comienzo de *Little Nemo*, en cambio engorda hasta tal punto que casi no puede alzar el vuelo¹¹).

Las lágrimas de Gertie

Gertie, the Dinosaur (1914) es la película por excelencia de la imagen-nombre por numerosos motivos, de los que aquí tan solo citaremos tres. En primer lugar, si en *Little Nemo* teníamos un nombre, que correspondía no obstante a un personaje originariamente creado para el cómic, mientras que *How a Mosquito operates* carecía de todo referente extracinematográfico, pero sus protagonistas eran anónimos, ahora nos

¹¹ La relación entre el aspecto antropomórfico del mosquito protagonista de este cortometraje y la avidez que le lleva a engordar desmesuradamente, por una parte, así como entre esos dos rasgos formales y el efecto que con ellos aspiró McCay a producir en el espectador, por otra, ha sido apuntada por Fabia Abati en el siguiente fragmento: “(...) como cualquier hombre medio que se precie, el mosquito es vanidoso (...) y ávido (...). Es inevitable que si ves a un animal como protagonista de un *cartoon* tenga características antropomórficas: solo así es posible desencadenar un proceso de identificación por parte del espectador (...). La ropa y la avidez del mosquito lo acercan demasiado al hombre para que el espectador no se sienta conmovido y, posiblemente, divertido” (Abati: 179).

hallamos ante un personaje creado expresamente para el cine y vinculado a un nombre propio. Segundo, *Gertie, the Dinosaur* contiene un segmento inicial en el que se nos muestra en tomas reales el proceso de producción de la parte animada del film, en unos términos muy similares a los de *Little Nemo*, pero con la siguiente diferencia, que nos parece esencial: desde el instante en que los nombres propios que figuran en los carteles intercalados en ese segmento inicial están enteramente escritos en mayúsculas (a diferencia del resto de palabras de esos mismos carteles), el nombre es señalado como el elemento en torno al cual se articulan no solamente los diversos aspectos del proceso de su producción, sino también de sus resultados (<<Gertie, su nombre es Gertie>>, dice significativamente McCay al comienzo de la parte animada del film). Tercero y último, no solo tanto los procesos como los resultados son más complejos en *Gertie...* que en los dos primeros films de McCay, sino que lo son también las relaciones que en ellos se establecen entre los procesos y los resultados –como lo muestra la interacción que Gertie y el mismo McCay mantienen durante la parte animada de la película, y que se traduce, no solo en el hecho de que el dinosaurio se comporte como un animal amaestrado que, pese a algún que otro desliz, obedece en términos generales las órdenes de su animador, sino también en que, hacia el final de esa misma parte, McCay se adentra en la pantalla en la que se está proyectando la película, transformado también él mismo en dibujo animado, sin que esto introduzca doble grafismo alguno.

Puede decirse, en fin, que con *Gertie...* el nombre propio pasa a ser el elemento que confiere identidad al personaje animado tanto desde el punto de vista de su génesis como desde el de su composición. Centrándonos tan solo en este último aspecto, sostendremos que lo dicho en el párrafo inmediatamente anterior implica para las figuras (ya completamente formadas) una reducción de la variabilidad tanto en lo que afecta a su forma (que se vuelve relativamente constante, por ajena tanto a las deformaciones como a las metamorfosis) como en lo relativo a sus movimientos, que transmiten la sensación de peso con un realismo nunca visto hasta entonces en un *cartoon* (así, cuando Gertie bebe agua no se le infla exageradamente la panza, como al protagonista de *How a Mosquito...*, sino que la orilla cede bajo el peso de sus patas delanteras) e, incluso, a sus emociones (o <<movimientos del ánimo>>), cuya complejidad permite reconocer en Gertie cierto tipo de carácter, pese a que este sea tan variable como el de un niño (ya que es tímida, rebelde y lo bastante sensible como para

fundirse en lágrimas para, un instante después, comenzar a bailar en cuanto suena una canción)¹².

Lo expuesto hasta aquí a propósito de *Gertie...* nos lleva a concluir que en este film los signos de complejidad son (desde la perspectiva de la génesis) mucho más elaborados que en los dos cortometrajes anteriores de su director (pues afectan no únicamente a los procesos y a los resultados, sino también a la interacción entre estos y el animador), pero también que a estos signos se añaden (ahora desde el punto de vista de la composición) los de estabilización (siempre relativa) de las figuras y los de pe(r)so(nalidad) –que, según acabamos de ver, condicionan tanto los movimientos como los cambios de ánimo de la protagonista–. Es por todo ello que cabe afirmar que con *Gertie...* se abandona definitivamente el dominio de la imagen-fantasma, lo que equivale a decir que nos encontramos de lleno en el icono (esto es, en un tipo de imagen en el que la variabilidad subsiste, pero constreñida a ciertos límites, que son los de la identidad claramente reconocible). Esto era lo que vimos que anticipaba el tratamiento por recurso al nombre propio que encontramos referido en un escrito de Sánchez Ferlosio, y que solo tras la serie de etapas que desde entonces hemos analizado alcanza su propósito, el cual no es otro que la completa sustitución del fantasma por el icono. Las lágrimas de Gertie cuando McCay le reprende, ¿no son acaso el llanto por el fantasma, por la infancia definitivamente dejada atrás? Más todavía, ¿no contendrán algún oscuro presentimiento de lo que está por venir –o sea, de la confrontación del icono con su modelo, a la que nos hallamos abocados irremisiblemente desde el preciso instante en que el fantasma pasa a ser para nosotros <<cosa del pasado>>?

La imagen-personaje (I): la gran forma

Después de *Gertie...*, que como acabamos de ver supuso la sustitución del doble grafismo por un dibujo eminentemente realista, el paso siguiente para McCay consistió en la realización de un documental animado (*The Sinking of the Lusitania*, 1918) en el que nos parece identificar un decidido avance hacia la concepción del film animado como ilustración de una historia (en este caso, además, real). Ciertamente, no todo lo

¹² Si todas estas diferencias entre *Gertie* y el protagonista de *How a Mosquito...* no impiden que estos dos personajes produzcan en el espectador una sensación similar es porque, como ha señalado Michel Barrier, “McCay animó la hinchazón del enorme cuerpo del insecto, que se atiborraba de sangre, con una sutileza desarmante, no simplemente aumentado de tamaño, como un globo llenándose de agua, sino como si su cuerpo tuviera una cierta estructura, ahora distendida. McCay animó a su dinosaurio, *Gertie*, con la misma combinación de gran escala y sorprendente delicadeza (...)” (Barrier: 17).

que aparece en este cortometraje ilustra lo narrado (pues, por ejemplo, los peces que ven aproximarse el misil hacia el barco son una evidente invención del animador), pero todo cuanto en él no constituye una ilustración de la historia narrada es secundario, pues sirve solamente para hacer la trama algo más amena o verosímil. Cabe decir, entonces, que en su cuarta película McCay apuntó hacia una imagen-ilustración que, con todo, solo se desbloquearía tras la consolidación, no ya de la imagen-nombre, sino de la imagen-personaje. Dicho de otro modo: en *The Sinking...* se anuncia lo que solo la imagen-personaje hace posible, pero sin recurrir todavía a personajes propiamente dichos, motivo por el cual en este film se conservan los signos de peso, pero no los de personalidad. Cuando estas circunstancias se inviertan (en un sentido que en breve expondremos) cristalizará la imagen-personaje —lo que no tendrá lugar, no obstante, en la trayectoria de McCay, sino con la aparición de la primera gran estrella del cine de animación, a saber: el gato Félix.

En más de un sentido, Félix es la antítesis de Gertie: si el dinosaurio de McCay era por naturaleza pesado, un gato es en cambio una criatura extremadamente ágil; si Gertie no era antropomórfica, Félix sí que lo es —si bien no tanto al comienzo de su serie como a medida que esta avanzó—; si Gertie se comportaba como un animal amaestrado a las órdenes de McCay, Félix en cambio salva en ocasiones a su amo y, en la mayoría de sus films, incluso prescinde de este; por si todo ello fuera poco, Gertie tiene una personalidad muy variable, a la manera de los niños, en tanto que Félix posee rasgos de carácter identificables (que coexisten, sin embargo, con variaciones), a la manera de los adultos; y, finalmente, si en *Gertie...* lo real (el animador) y lo imaginario (el dinosaurio) interactuaban, Félix habita un universo enteramente imaginario (por animado), en el que solo muy ocasionalmente aparece su modelo, el cual proviene del cine de imagen real.

Cabe reconocer los rasgos que acabamos de atribuir a Félix (y, en particular, el último de ellos) en *Felix in Hollywood* (1923), película en la que el gato protagonista coincide con la versión animada de Charlot (es decir, no con Charles Chaplin, sino con el personaje de ficción creado por este), del que Félix constituye una suerte de adaptación animada —que, no obstante, solo funciona porque los movimientos de Charlot recuerdan ya a los de un personaje de dibujo animado¹³. Félix es, así, un

¹³ Esta afinidad entre la gestualidad de Charlot y la de los *cartoons* no proviene de una imitación estricta, sino de un interés de Chaplin por estos últimos que John Canemaker ha recogido en las siguientes líneas: “Chaplin supuestamente dijo una vez que envidiaba el perfecto *timing* de los chistes en los dibujos

personaje (animado) que se construye teniendo como modelo a otro personaje (no animado, sino real) cuyos gestos parecen remitir a los de otros personajes animados y con el que termina encontrándose (en un Hollywood animado). Todo ello tiene lugar porque su amo –un artista que pasa hambre– decide abandonar su arte y hacer cine, tras lo cual envía a su gato a conseguir dinero para pagar el viaje a Hollywood. Esto último resultaría abiertamente inverosímil si no fuese porque Félix, de una parte, tiene claros rasgos antropomórficos y una personalidad estable (caracterizada por el ingenio y por la predisposición a hacer lo que sea preciso para alcanzar sus objetivos) y, de otra, puede hasta cierto punto metamorfosearse (se transforma en maletín para viajar hasta Hollywood sin que su dueño se percate de ello) y deformarse (su cola se prolonga hasta permitirle alcanzar una pistola, por ejemplo), si bien estas metamorfosis y deformaciones no tienen nada de gratuito, sino que forman parte de una serie de acciones encaminadas hacia un fin y para cuya consecución el personaje es capaz de instrumentalizar incluso su propio cuerpo, bien en su totalidad, bien parcialmente – razón por la que aquí las denominaremos <<instrumentalizaciones>>.

Hemos visto que en la imagen-personaje la función de los signos genéticos es desempeñada, no ya por una descripción (simple o compleja) del proceso de producción de las figuras, sino por la escenificación del vínculo entre el personaje y su modelo (que adopta la forma de la imitación). Ahora bien, en lo que a los signos de composición se refiere, todavía no hemos ido lo bastante lejos, ya que no basta con advertir la presencia de las instrumentalizaciones –o sea, de las modificaciones de la figura mediante las cuales esta contribuye a la consecución de un propósito tan estable como los rasgos de la personalidad a ella ligada. Esa insuficiencia se explica porque, si el personaje no quiere aburrir, tendrá que ser de algún modo siempre el mismo (pues, de lo contrario, no sería reconocible), pero también siempre diferente; así, será siempre doble, predominando en cada caso o bien la identidad consigo mismo, o bien su capacidad de variación. *Felix in Hollywood* nos muestra a un protagonista activo, entregado a la realización de un proyecto consciente; al contrario, en *Woos Whoope* (1928) Félix se embriaga y, por ello, se convierte en el sujeto pasivo de las metamorfosis que presencia (y que tienen un tono muy distinto a las de *Le cauchemar du fantoche*, en las que la pasividad no estaba vinculada a la embriaguez, sino al sueño, y presuponía por tanto un

animados, atribuyéndolo al hecho de que los dibujos animados no necesitan respirar. Félix encuentra a sus problemas soluciones que estaban al alcance de Chaplin, quien, pese al mágico control que tenía sobre su maravilloso cuerpo, finalmente estaba limitado simplemente porque era parte del mundo físico. Félix, viva ilusión de un mundo artificial, no tiene limitaciones físicas (...)” (Canemaker: 102-103).

nexo muy distinto con las percepciones experimentadas por el cuerpo del protagonista). Solo se producen transiciones entre esas dos caras del mismo personaje cuando algo excepcional ocurre –así, por ejemplo, en la escena de *Dines and Pines* (1927) en la que un Félix hambriento, tras fracasar en su búsqueda de comida, termina engullendo basura, lo que le sume en un profundo sueño (¿un coma, quizá?) durante el cual no solamente presencia metamorfosis y deformaciones de las restantes figuras, sino también distorsiones alucinatorias de las mismas; así pues, incluso en circunstancias tan anómalas como las recién citadas, sigue siendo cierto que las instrumentalizaciones y las distorsiones son los signos de composición que se sobreponen (desde los puntos de vista de la actividad y de la pasividad, respectivamente) a la estabilización de las figuras (a la que ya aludimos al ocuparnos de la imagen-nombre).

¿Y qué diremos, todavía por relación a los films protagonizados por Félix, en lo que hace al vínculo que en ellos se establece entre los signos de composición y los movimientos? De nuevo en *Dines and Pines*, este personaje cae desde una gran altura y, tras impactar contra el suelo, se divide en múltiples pedazos (cada uno de los cuales es un pequeño Félix) que se refunden para dar lugar nuevamente al Félix inicial. Tenemos de ese modo lo que Dick Tomasovic ha llamado, refiriéndose justamente a este film, la “proliferación de lo mismo” (Tomasovic: 10), que es el signo de composición de aquella forma de la imagen-personaje en la que el icono imita a un modelo que es, a su vez, otro personaje de ficción. Ahora bien, ¿qué sucede cuando, invirtiendo este último requisito, el personaje no imita a otra figura imaginaria, sino a una persona real? Asistimos entonces al surgimiento, no ya de la primera gran estrella del *cartoon*, sino a la de la mayor superestrella de este subgénero cinematográfico, que –como es sabido– no es otra que el ratón Mickey.

La imagen-personaje (II): la pequeña forma

Para ocuparnos de Mickey, a diferencia de lo que hicimos al hablar de Félix, no nos centraremos en tres cortometrajes dispersos a lo largo de toda su filmografía, sino en los tres primeros films que protagonizó, todos ellos estrenados en 1928. Si el primero de ellos (titulado *Plane Crazy*) nos parece importante es porque en él este ratón se propone imitar, no ya a un personaje de ficción (Charlot), sino a una persona real (en esta ocasión, el célebre aviador Charles Lindberg). Es así porque Mickey aspira a desterritorializarse, o sea, a desbordar sus propios límites, que le mantienen apegado a la

tierra, impidiéndole surcar los cielos, y que terminarán por hacerle caer. Hay, entonces, un intento de desterritorialización en el impulso inicial de este personaje, que viene invariablemente seguido por una reterritorialización –motivo este que obsesionó a Disney¹⁴ y que es consecuencia, como en seguida veremos, de uno de los rasgos inherentes a su propuesta cinematográfica.

En las siguientes dos películas protagonizadas por Mickey es donde resultan más fácilmente identificables los signos de composición de la variante de la imagen-personaje que hemos vinculado a este ratón –y cuyos signos genéticos son, según hemos visto, las desterritorializaciones y las reterritorializaciones ligadas a la imitación de un modelo real por parte del icono. Así, en *The Gallopin' Gaucho* tenemos un Mickey mucho más humanizado que en su primera película, pues ahora va vestido y coquetea con su novia, e incluso lucha por ella, como un actor de imagen real. Es en el contexto de estos signos de humanización (que en *The Gallopin'...* conviven con las instrumentalizaciones) donde pensamos que cabe inscribir la doble operación detectada por Sánchez Ferlosio en el trabajo de Disney, de la que ahora sabemos que no puede tener lugar sino tras una serie de etapas (la imagen-fantasma, la imagen-nombre y una primera variedad de la imagen-personaje) cuyos signos característicos hemos tratado de identificar hasta aquí. Si estas humanizaciones (a las que no hay que confundir con los antropomorfismos señalados en *How a Mosquito Operates*, pues estos eran solamente rasgos externos del protagonista, mientras que aquellas afectan al comportamiento de los personajes) son consecuencia directa de la tendencia a la desterritorialización recién advertida en el dominio de los signos genéticos es porque el ser humano es, con diferencia, la criatura más dotada para la desterritorialización –por no hallarse ligada a un único hábitat natural, al que se limitaría a adaptarse–, pero también –y por este mismo motivo– para las más agresivas reterritorializaciones, los más bruscos repliegues, las más dolorosas caídas.

Ocupándonos ahora de las consecuencias de este proceso de desterritorialización-reterritorialización sobre los movimientos, observaremos en primer lugar que lo propio del ser humano no es únicamente actuar con vistas a un fin,

¹⁴ Encontramos esto mismo en otro cortometraje producido por Disney, esta vez no protagonizado por Mickey, titulado *The Flying Mouse* (David Hand, 1934). La gran diferencia entre esta producción y *Plane Crazy* reside no obstante en el hecho de que, en aquella, pese a la caída, se produce un efecto cómico (pues lo ocurrido no deja huella alguna en los personajes, de modo que no hay moraleja y se produce un retorno a la situación de partida), mientras que en *The Flying Mouse* el tono es dramático y el protagonista termina extrayendo una importante lección moral que le permite avanzar en su proceso de maduración.

instrumentalizándose tanto a sí mismo como a cuanto le rodea, sino también jugar –esto es, convertirlo todo en instrumento, y ello no en un sentido no utilitario, sino musical¹⁵. Si las instrumentalizaciones que encontramos en Félix nos remiten a la gran forma de la imagen-acción (es decir, al despliegue de una acción que pretende modificar un estado cosas), en *Steamboat Willie* nos hallamos, al contrario, en el dominio de la pequeña forma¹⁶ –o, lo que es igual, en aquella coyuntura en la que, ante una situación que el protagonista no puede modificar (la cabra que se ha comido la partitura), lo que resulta transformado es la acción de este personaje (Mickey pasa a hacer música con lo que se va encontrando), y ello no para alcanzar por otra vía un fin previamente determinado, sino por pura diversión. Si no cabe confundir esta actitud lúdica ni con la ingravidez de los fantasmas de Cohl, ni con la pesadez de Gertie, ni con los propósitos fijos de la versión apolínea del gato Félix es, de una parte, porque de los dos primeros se distingue en la medida en que con Mickey tenemos un personaje (y, por consiguiente, una personalidad estable) y, de otra, por cuanto en *Felix in Hollywood* la personalidad del protagonista es, como corresponde a la razón instrumental, eminentemente territorial (no en vano Félix quiere en este film ir a Hollywood, y no a cualquier otro sitio), en tanto que en *Steamboat Willie* se trata de mostrarnos a un protagonista que no tiene un único propósito invariable y que, como resultado de ello, no atiende exclusivamente a lo que le permitiría realizarlo. En otras palabras, si en *Felix in Hollywood* el problema era la necesidad (que fuerza a madurar, a pasar de la infancia al mundo adulto), en *Steamboat Willie* es en cambio el lujo o, si se quiere, la necesidad de disfrutar –o sea, de que el sujeto conserve algo de su infancia una vez integrado en el mundo adulto¹⁷. Cuando tiene lugar esta última inversión en el ámbito de las necesidades no tenemos tan solo signos de humanización, sino también (e, incluso, ante todo) signos de sincronización (como, por ejemplo, el escupitajo que hace sonar una campana), que son los que permiten ampliar el juego, desbordando los límites de lo visual para extenderse hasta el ámbito de lo sonoro y planteando, con ello, el problema de las relaciones entre

¹⁵ En diversos idiomas, como es sabido, la palabra que se utiliza para referirse a <<jugar>> significa también <<tocar (un instrumento)>>.

¹⁶ Para una exposición más detallada de la gran forma y la pequeña forma de la imagen-acción, véase Deleuze: 203-205 y 227.

¹⁷ No es de extrañar que Disney, al referirse a *Steamboat Willie*, observara lo que sigue: “Nos dimos cuenta de que no teníamos simplemente un juguete en forma de dibujo animado para divertir a los niños, teníamos un medio de expresión único que encantaba a familias enteras” (cit. en Beck. 79). En efecto, si hasta entonces los dibujos animados habían sido producidos básicamente para los niños, a partir de este cortometraje pasaron a estar dirigidos también a los adultos, no porque ya no fuesen infantiles, sino porque la infancia a la que apuntaban era aquella que el adulto puede –si es que puede y cuando puede– encontrar aún en sí mismo.

lo sonoro y lo visual¹⁸. En suma, a las desterritorializaciones y reterritorializaciones, que son los signos genéticos de la pequeña forma de la imagen-personaje (o, lo que es igual, de aquella variante de esta en la que el icono imita a un modelo no ya ficticio, sino real), se suman las humanizaciones y las sincronizaciones, que son sus signos de composición.

¹⁸ A esto es a lo que entendemos que René Jeanne y Charles Ford se refieren cuando afirman que *Steamboat Willie* es el film en el que por primera vez el ritmo de los movimientos visibles se establece “sobre el ritmo de la música que debe acompañar la proyección”, el cual “a menudo es muy diferente del de la naturaleza” (cit. en Bessy: 131), procedimiento este que constituyó el punto de partida de las <<Silly Symphonies>> –de las que en seguida hablaremos con más de detalle– y, más tarde incluso, de *Fantasia*.

Capítulo 3: Rumbo a la imagen-ilustración

La imagen-serie

Tras llevar a su culminación (con la creación del ratón Mickey) la imagen-personaje, Disney produjo la primera de sus <<Silly Symphonies>> (título de una serie de cortometrajes sin estrellas, formato que le permitió hacer experimentos para ampliar el horizonte de los dibujos animados), titulada *The Skeleton Dance* (1929). La imagen-serie inaugurada por este film resultaba, ante todo, de la inversión de las sincronizaciones (que, según hemos visto, constituyeron la principal innovación de *Steamboat Willie*), lo que es tanto como afirmar que en esa imagen ya no se trataba de sincronizar el sonido a lo visual sino, al contrario, lo visual a lo sonoro. Si el efecto de esta inversión de las relaciones entre dichas dos instancias es tan compleja como la establecida entre ellas en *Steamboat Willie* es porque, así como en este último cortometraje lo sonoro solo se sincronizaba con lo visual porque había sido previamente planificado para favorecer esa sincronización, así también en *The Skeleton...* las imágenes únicamente se adaptan a los ritmos y a las melodías de la música porque esta se compuso teniendo en mente las posibilidades de su visualización. Es por esto que en *The Skeleton...* se apunta hacia una suerte de sinestesia (que, con todo, no llega a alcanzarse propiamente, pues el tono general de dicho film está muy lejos de la imprevisibilidad radical que caracteriza a las experiencias sinestésicas) en virtud de la cual pudiera parecer que se está intentando retornar a un momento previo a la consolidación de la imagen-personaje, pero que en realidad no supone retroceso alguno dentro de la evolución histórica (ni tampoco del proceso de socialización) del que esta imagen constituye una fase. Decimos esto último porque, si bien es verdad que a través de la imitación de un modelo el niño se convierte en un pequeño adulto que, no obstante, necesitará en lo sucesivo conservar algo del carácter lúdico y de la espontaneidad característicos de la infancia (reforzándose con ello los dos aspectos principales de un ego correctamente integrado), con la imagen-serie se trata por el contrario de mostrar al niño que su ego es prescindible, pues el mundo (que, desde la perspectiva que aquí estamos adoptando, no es sino un enorme entramado de series)

continuará existiendo cuando él ya no esté. En este punto radica la principal diferencia entre el uso de las sinestesias que cabe reconocer en *The Skeleton Dance* y la que puede apreciarse en los films más relevantes de un buen número de cineastas experimentales (desde Leopold Survage hasta Alexandre Alexeïeff y Claire Parker, pasando por Oskar Fischinger, Walter Ruttmann, Mary Ellen Bute, Viking Eggeling etc.) que, al haber optado por la abstracción, tendieron a prescindir de la imagen-personaje hasta el extremo de invisibilizar incluso su ausencia, mientras que la primera <<Silly Symphony>> nos sume desde su inicio en un entorno plagado de alusiones a la muerte, reflejando de ese modo el elemento lúgubre que ya detectamos al hablar de *Un drame chez les fantoches*. No por ello hay que pensar que en *The Skeleton Dance* la diversión deje paso sin más a este aspecto tenebroso, ya que lo propio de este cortometraje consiste en transmutar esos contenidos lúgubres en algo divertido, empresa a la que contribuyen las reiteradas descomposiciones y recomposiciones de las figuras, pero también (y, acaso, aún más significativamente) el hecho de que en esta cinta los personajes no se limiten a desplazarse sobre un fondo de acuarela, sino que se produzcan efectos de tridimensionalidad mediante el empleo, no ya de las sombras proyectadas por los esqueletos (que producirían en la pantalla un estriado que hubiera distraído a los espectadores de la supeditación de lo visual a lo sonoro, decantando la atención de estos hacia el elemento visual del film), sino de “planos de avance y de retroceso frente a la cámara que rompen la monotonía del punto de vista” (Moins: 34). Así pues, las experimentaciones (o sea, los procesos de la *poiesis* que permanecen vinculados a aquellos entes cuya *praxis* no está del todo determinada) invierten la imitación (o *mimesis*) de un modelo real propia de la pequeña forma de la imagen-personaje, en tanto que las transmutaciones de lo lúgubre en divertido hacen eso mismo por relación a las humanizaciones (ya que los esqueletos carecen de rasgos en general) y las cuasi-sinestesias suponen la inversión de las sincronizaciones.

La imagen-palabra

Si en el tránsito desde *Steamboat Willie* hasta *The Skeleton Dance* tuvo lugar una inversión por la que se supeditó lo visual a lo sonoro –manteniéndose, sin embargo, la remisión mutua entre esos dos elementos (porque, según hemos visto, lo visual no depende de lo sonoro sin que lo sonoro se conciba, a su vez, a partir de lo visual)–, muy pronto esta interacción se decantó en favor del último de estos dos elementos. En efecto,

tras la introducción del sonido sincronizado, el siguiente gran avance en la evolución del *cartoon* consistió en la incorporación de la palabra hablada. El cortometraje que en este sentido nos parece más relevante es *Bimbo's Initiation* (Dave Fleischer, 1931), vigesimocuarta entrega de la serie <<Talkartoon>> (que desde su título nos avisa de que lo más importante en ella es el hecho de que sus personajes hablan), ante todo, porque en él resulta claro que la introducción del lenguaje hablado nos traslada a un nuevo tipo de vínculo entre lo visual y lo sonoro —en base al cual, dado que lo sonoro no se limita a sonar (sino que, además, significa) y como, a la vez, el elemento visual se halla supeditado al sonoro, los componentes visuales de la imagen también pasan a significar algo. Ahora bien, desde el preciso momento en el que lo visual significa —o sea, en cuanto tenemos simbolismo—, nos encontramos ante imágenes que aluden directamente a algo e indirectamente a otra cosa (de la que no tenemos noticia y que pertenece, por ello, al dominio de lo inconsciente). Este doble sentido de la imagen no se restringe a lo visual, sino que se extiende a los restantes elementos significativos del film y, en consecuencia, también a la palabra hablada, que pasa desde entonces a tener doble sentido. Es lo que sucede, por ejemplo, con la pregunta que los miembros de la sociedad iniciática dirigen reiteradamente al protagonista de *Bimbo's Initiation*: “¿Quieres ser un miembro?” (“Do you wanna be a Member?”), donde <<miembro>> significa a la vez <<integrante de esta sociedad iniciática>> y <<órgano sexual>>. Así, la iniciación no es solamente el rito de entrada a un grupo determinado, sino también el acceso a la madurez sexual, que supone un punto de no retorno en el proceso de socialización y, por consiguiente, en la integración en el mundo adulto, siendo a este paso a lo que Bimbo se resiste... hasta que accede a entrar por la puerta desde la que Betty Boop le dice “Ven dentro, muchachote” (“Come inside, big Boy”), empleando un tono que subraya las evidentes connotaciones sexuales de esta frase. Bimbo quiere negarse a ser sexual, a tener zonas erógenas estables, a territorializar su deseo, para seguir apegado al fantasma... pero termina cediendo, como no podía ser de otro modo, pues la renuncia a este último ha sido largamente preparada por la imagen-serie, la imagen-personaje y la imagen-nombre (y, antes incluso que todas ellas, por la transformación del fantasma en icono, esto es, por lo que en el Capítulo 1 dimos en llamar <<la imagen-fantasma>>).

De la imagen-canción a la imagen-fábula

Disney reaccionó a esta intensificación de la prioridad de lo sonoro añadiendo a sus cortometrajes un nuevo elemento visual (el color) y extendiendo los signos de humanización más allá del reino animal, es decir, hasta los vegetales e, incluso, hasta lo inorgánico. Esa ampliación del dominio de la animación a todo lo visible, que en *Flowers and Trees* (1932) se combinó por primera vez con el color, no fue sino un intento –condenado por principio al fracaso, pero no por ello del todo estéril– de restituir cierto equilibrio entre lo visual y lo sonoro.

La réplica de los hermanos Fleischer a esta propuesta, que no se hizo esperar, consistió en combinar el sonido con la palabra, elementos que ya se habían impuesto por separado al elemento visual (en *The Skeleton Dance* y *Bimbo's Initiation*, respectivamente), para producir con ello una nueva supeditación de este último, en la que lo visible desempeña de un modo u otro la función de ilustrar (esto es, de traducir a imagen) el ingrediente sonoro en cada caso determinante. Ese ingrediente podía ser, o bien el sonido (en el caso que nos ocupa, la música), o bien la palabra (esto es, la letra de la canción); pues bien, cuando ocurre lo primero la historia narrada por la letra de la canción es un pretexto para otra cosa –como, por ejemplo, en *Snow White* (Dave Fleischer, 1933), donde los ritmos son lo esencial, siendo la historia una mera excusa para escenificar el suplicio al que es sometida la madrastra; en cambio, cuando sucede lo segundo el elemento central es el mensaje, el cual adquiere la forma de una moraleja, obteniéndose así una imagen-fábula cuyo film paradigmático a comienzos de los años treinta fue *Three Little Pigs* (1933), cortometraje producido por Disney –quien, como vemos, no tardaba en hacer su propia versión de las estrategias que se diseñaban para competir con él– y dirigido (al igual que *Flowers and Trees*) por Burt Gillett.

Pese a contar con una canción que se hizo célebre, en *Three Little Pigs* se trata antes que nada de poner la imagen al servicio de una moraleja (que, a grandes rasgos, dice lo que sigue: si se quieren evitar las amenazas propias de la Gran Depresión, es preciso trabajar duro, construyendo sólidos muros), para lo cual Disney podría haberse limitado a mostrar el contraste entre un personaje disoluto y otro esforzado (recurriendo, por ejemplo, a la fábula de la cigarra y la hormiga). Si se decidió por la historia de los tres cerditos fue, en primer lugar, porque en ella la adversidad no es impersonal (como sí lo es, en cambio, la llegada del invierno en la fábula de la cigarra y la hormiga), sino que está dotada de caracteres mucho más reconocibles (los propios del lobo), cosa que contribuye a hacer mucho más intuitivo el mensaje que se quiere transmitir; y, segundo, porque los tres cerditos tienen exactamente el mismo aspecto, de modo que se

distinguen principalmente en función de su personalidad –lo que, como ha asegurado Chuck Jones, demostró que no era “el aspecto de un personaje (...) lo que definía su personalidad, sino su forma de moverse” (cit. en Solomon: 45). La imagen-personalidad (o, lo que es igual, la gran forma de la imagen-fábula) que deriva de ello puede entenderse también, no obstante, como el resultado de un desplazamiento introducido en los signos de la gran forma de la imagen-personaje, pues no únicamente los encuentros de la copia con el modelo son sustituidos en esta ocasión por el enfrentamiento contra la adversidad (representada por el lobo feroz), sino que, además, las instrumentalizaciones y las distorsiones dejan paso a las diferencias sutiles en el modo de vestir y, sobre todo, de moverse de los tres cerditos, al tiempo que las proliferaciones de lo mismo son reemplazadas por la semejanza anatómica –pero en modo alguno proliferante– de esos mismos protagonistas.

Una modificación similar, pero que en este caso afecta a la pequeña forma de la imagen-personaje (para generar, a su vez, una pequeña forma de la imagen-fábula), es la que nos parece identificar en *The Band Concert* (Walt Disney, Wilfred Jackson, 1935). En efecto, los protagonistas de este film no solo se ven obligados a ir sorteando las dificultades a medida que estas surgen, sin poder planificar previamente su defensa frente a ellas (aspecto este en el que *The Band...* se opone tan claramente a *Three Little Pigs* que lo primero que hace el tornado en aquel film es llevarse un muro por delante) sino que, además, Mickey es un director de orquesta, por lo que es el personaje que, más que ningún otro, quiere atenerse a lo previamente planificado, ensayado (contra lo que sucedía en *Steamboat Willie*), mientras que Donald le reemplaza como personaje que, deshaciéndose de toda limitación vinculada a una personalidad <<amable>>, atrae por ello mismo las simpatías del público¹⁹. No por este motivo hay en *The Band...* menos moraleja que en *Three Little Pigs*; simplemente, en lugar de reservar ese mensaje para el final, se lo ha extendido a lo largo de todo el cortometraje, durante el que se nos repite una y otra vez la misma consigna –susceptible, eso sí, de ser enunciada de múltiples maneras: *Show must go on*, sigue tocando, continúa pese a las adversidades, la tormenta pasará, etc. En suma, la centralidad de las funciones (que sustituyen a las desterritorializaciones y las reterritorializaciones como signos genéticos), de una parte,

¹⁹ En este sentido, nos parece pertinente recordar que Frank Nugent afirmó ya en 1941 (en uno de los párrafos introductorios a la transcripción de una conversación suya con Disney) que Mickey, al hacerse mayor, “engordó, adquirió un cuerpo flexible y sus rodillas y codos fueron menos angulares. Pero su mayor avance lo tuvo en el desarrollo de los guiones; empezó a representar comedias amables; (...) nunca fumó, ni bebió, ni dijo groserías” (Nugent: 63), mientras que “Donald no tuvo semejantes limitaciones; hasta podía ser diabólico. Y esto provocó que llegase a ser más popular” (Nugent: 63-64).

y la ausencia de límites personales (que reemplaza a las humanizaciones) y la dispersión de la moraleja (que ocupa el lugar que en la pequeña forma de la imagen-personaje se reservaba a las sincronizaciones), de otra, son los signos característicos de la pequeña forma de la imagen-fábula.

La tematización del límite

Una vez consolidadas tanto la imagen-serie como la imagen-palabra (así como la inclinación de esta, bien hacia la canción, bien hacia cualquiera de las dos variedades de la imagen-fábula que acabamos de revisar), pudiera parecer que el *cartoon* había alcanzado un límite que ya no le sería dado sobrepasar. Esto sucede porque, tras alcanzar el punto que hemos descrito al referirnos a *Three Little Pigs* y *The Band Concert*, bastaría con que la plasmación de la historia avanzase tan solo un paso más para que el *cartoon* se adentrase en los terrenos de la imagen-ilustración –cosa a la que, de todos modos, este tipo de cine se hallaba abocado en virtud de su evolución anterior (así como la socialización primaria tiene sentido únicamente por cuanto conduce al niño hacia una socialización secundaria que implica el tránsito desde las formas básicas de la adaptación hasta las del individuo dispuesto a involucrarse en su integración en un medio social dado²⁰). Y, sin embargo, esta entrada en la imagen-ilustración no tuvo lugar inmediatamente, sino que durante unos pocos años (entre 1935 y 1937, para ser exactos) el *cartoon* tematizó su propio límite, siguiendo para ello una secuencia que puede dividirse en las cinco –o seis, según se mire– fases que a continuación citamos:

En primer lugar, este tipo de cine cuestionó su propio límite temporal, sugiriendo su incomodidad creciente con las dificultades que el formato breve conllevaba a la hora de narrar una historia. Probablemente el cortometraje más indicativo a este respecto sea *Mickey's Service Station* (Ben Sharpsteen, 1935), película en la que Mickey, Donald y Goofy trabajan en un taller de reparación de automóviles al que llega un rudo cliente que, con malos modales, les obliga a reparar su coche en diez minutos (o sea, en el tiempo máximo de duración de un *cartoon*), lapso que es presentado en este caso como una imposición tiránica, y no como una ocasión para someter a prueba nuevas técnicas, ideas y recursos narrativos y expresivos.

²⁰ Para una distinción más detallada entre estas dos etapas de la socialización, véase Simkin, Becerra: 124-125.

Acto seguido, el *cartoon* puso en cuestión el límite (igualmente ligado en más de un sentido al problema del tiempo) entre lo clásico y lo moderno, como sucede en *Music Land* (Wilfred Jackson, 1935), <<Silly Symphony>> en la que el jazz y lo sinfónico se contraponen, no únicamente en tanto que estilos musicales, sino también como colectividades que habitan sendas islas separadas por el mar de la discordia y, sobre todo, en tanto que estilos de grafismo –pese a lo cual, un saxofón (procedente de la isla del jazz) y una chica-violín (originaria de la isla sinfónica) se enamoran. Esta reinterpretación del drama de Romeo y Julieta sirvió a Disney para destilar la quintaesencia de su estilo edulcorado –ya que, pese a la inicial oposición entre lo serio y lo ligero, o entre la <<alta>> y la <<baja>> cultura, en este film termina por declararse un alto el fuego entre los dos bandos mencionados que deriva en una doble boda (la del saxofón y la chica-violín, por una parte, y la de la madre de esta y el padre de aquel, por otra), con la consiguiente fusión de estilos musicales e, incluso, visuales²¹, al tiempo que sobre el mar de la discordia se tiende el puente de la armonía...

Poco después se pasó de la reinterpretación a la adaptación con *Thru the Mirror* (David Hand, 1936), película en la que se alude abiertamente a *Alicia a través del espejo*, de Lewis Carroll (pues Mickey se queda dormido leyendo este libro, tras lo que atraviesa en sueños un espejo y empieza a interactuar con los objetos que encuentra al otro lado del mismo), siendo justamente el carácter explícito de esa alusión lo que le faltaba a la reinterpretación de una historia conocida por el gran público (que hemos ejemplificado por recurso a *Music Land*). Más allá de todo ello, sin embargo, lo que esta adaptación permitió a Disney fue extender la animación no únicamente hasta la totalidad de los seres naturales (cosa que ya había hecho, como hemos visto, en *Flowers and Threes*), sino también a las figuras simbólicas del inconsciente, si bien desligándolas de toda connotación sexual (contra lo que ocurría en *Bimbo's Initiation*).

Prolongando aún más su rivalidad con Disney, los hermanos Fleischer decidieron centrarse en la producción de cortometrajes protagonizados por Popeye el marino, personaje que existía desde 1929 en el cómic y a partir de 1933 en el cine, pero cuya condición de marinero fue aprovechada en los años centrales de la década de los treinta, primero, para llevar aún más lejos –introduciendo el “uso ingenuo y desinhibido de la fuerza” (Bendazzi: 93) en sus trifulcas por recurso a las celebérrimas espinacas–

²¹ Esta peculiaridad del estilo visual de *Music Land* –que, a nuestro parecer, remite al modo de proceder dialéctico– ha sido observada por Norman M. Klein, cuando escribe que “una vez que termina la boda, los dos estilos gráficos contrarios se convierten en uno. (...) Comienza el boato de la luna de miel, dibujado en un tercer estilo” (Klein: 117).

esa ausencia de límites que había hecho de Donald un personaje tan querido y, segundo, para adaptar historias provenientes de otras culturas (ampliando con ello la animación comercial hasta dominios narrativos ajenos al canon occidental, en lugar de limitarse a extenderla por los reinos animales, vegetales e, incluso, onírico-paradójicos, como hasta entonces había hecho Disney). Esta última inclinación fue el germen de una serie iniciada con *Popeye the Sailor Meets Sinbad the Sailor* (Dave Fleischer, 1936), cuya principal aportación reside en el trabajo con los fondos. En efecto, si la imagen-serie comenzó (con *The Skeleton Dance*) introduciendo un mundo lúgubre, pero a fin de cuentas poco poblado, los Fleischer optaron en cambio por saturar los fondos con una exótica y abigarrada fauna (compuesta por dragones, monos, serpientes, etc.), para lo cual fue preciso reforzar la impresión de profundidad creando una “maqueta instalada sobre una mesa circular móvil, dotada de un soporte para colocar los acetatos dibujados” (Costa: 39).

La réplica de Disney ante esta última innovación fue doble: de una parte, regresó a su propio cuestionamiento de los límites del *cartoon* para advertir la posibilidad de concebir el tiempo de una forma no meramente cronológica –en *Clock Cleaners* (Ben Sharpsteen, 1937), donde no se trata ya ni de reemplazar la reinterpretación por la adaptación, ni de fusionar lo viejo y lo nuevo, ni menos aún de señalar el límite temporal del *cartoon* como una coerción cada vez más difícilmente soportable, sino de problematizar el límite (y, por consiguiente, la diferencia) entre la concepción clásica y la concepción moderna del tiempo mismo²²; y, de otra, a modo de réplica a *Popeye the Sailor...*, incorporó en *The Old Mill* (Wilfred Jackson, 1937) la cámara multiplano, que produce el efecto de profundidad no mediante el movimiento horizontal de los fondos, sino a través de un desplazamiento en vertical que aproxima al espectador hacia la imagen, permitiéndole incluso experimentar la sensación de adentrarse en ella. Esta última innovación era el ingrediente que faltaba para culminar exitosamente la transición desde el predominio de la imagen-*cartoon* hasta el de la imagen-ilustración, ya que permite, por mencionar tan solo su aplicación más reconocible, mostrarnos un libro abierto para, a continuación, introducir en una de sus ilustraciones la cámara (y,

²² Esto se materializa en *Clock Cleaners*, principalmente, en el hecho de que Mickey, Donald y Goofy no tienen que reparar un automóvil (como en *Mickey's Service Station*), sino que deben limpiar un gigantesco reloj (o sea, un objeto ligado al tiempo), tarea durante la cual se les aparece, primero, una escultura que representa a Cronos (esto es, un anciano con una guadaña en la mano y un reloj de arena colgando del cinturón) y, poco después, una reproducción a pequeña escala de la estatua de la libertad, figuras que en este film operan a modo de símbolos de lo antiguo y de lo moderno, respectivamente.

con ella, la mirada del espectador) para, una vez <<dentro>> de ese dibujo, hacer que los componentes de la imagen se animen, dando inicio con ello propiamente al film.

SEGUNDA SECCIÓN: LA IMAGEN ANTI-CARTOON

Capítulo 4: de la imagen-silueta a la imagen-danza

La imagen-silueta

Durante las primeras décadas del siglo XX el elemento previo a la socialización siguió manifestándose en el cine de animación más allá de la imagen-fantasma. Lo hizo en un conjunto muy heterogéneo de películas que tenían como rasgo común su rechazo al *cartoon* (por la visión <<trivial>> de la existencia que les parecía identificar en este) y cuyo objeto no era tanto la adaptación de lo Otro a lo Uno como la apertura de órdenes de experiencia ajenos a dicha adaptación. Por ello, lo esencial de estos films no era su carácter de experimento (es decir, de trabajo cuyos resultados serían susceptibles de ser rentabilizados por producciones sucesivas), sino de experiencia irreductible a los intereses económicos de la industria de la animación. Esta contraposición entre experimento y experiencia²³ es hasta tal punto relevante para entender la cristalización del estilo cinematográfico de Disney entre finales de los años treinta y mediados de la década de los cuarenta del pasado siglo que bien puede decirse que para que dicha cristalización tuviera lugar fue preciso, no solo que el *cartoon* evolucionase en el sentido que hemos descrito en los capítulos precedentes, sino también que las principales aportaciones del cine de animación que intentaron retener de modo significativo eso que aquí hemos dado en llamar <<experiencia>> (y cuyas primeras variedades intentaremos revisar brevemente en el presente capítulo) fuesen reconducidas hacia una imagen-experimento que, a su vez, sería reabsorbida más adelante por el mencionado estilo (proceso que revisaremos de modo igualmente conciso en el capítulo 5).

El primer gran ejemplo de imagen anti-*cartoon* al que aludiremos está ligado al más antiguo largometraje de animación conservado, *Las aventuras del príncipe Achmed*

²³ Para una exposición más detallada de esta contraposición, véase Agamben: 7-25.

(*Die Abenteuer des Prinzen Achmed*, Lotte Reiniger, 1926), el cual no es sino la versión más extensa de un procedimiento que su directora había empleado ya en un formato más breve (como, por ejemplo, en *Aschenputtel* o *Dornröschen*, ambos cortometrajes de 1922) y que consiste en animar siluetas recortables para adaptar fábulas. En relación a esta peculiar variante del cine de animación conviene observar ante todo que, como las siluetas recortadas carecen de rasgos, en este tipo de films la expresividad proviene del movimiento del conjunto, lo que desde el punto de vista técnico se traduce en la supresión de los primeros planos y, por consiguiente, también de los tránsitos desde estos últimos hasta los planos medios y generales. Para conjurar el peligro de aburrir al que la película se expone de ese modo²⁴ fue necesario, en primer lugar, sincronizar perfectamente la música y las imágenes, haciendo de estas una suerte de danza, y, segundo, integrar en el film (eminentemente narrativo y figurativo por deseo expreso de su directora) procedimientos experimentales como, por ejemplo, la animación con arena –para las intervenciones del genio de la lámpara de Aladino– o la máquina de cortar cera –en las apariciones fantasmales del prólogo.

Pero, además, en este tipo de imagen las metamorfosis quedan reservadas al personaje que tiene poderes mágicos (el hechicero que se metamorfosea primero en murciélago y luego en canguro); así, por contraste con las metamorfosis que encontramos en los filmes de Cohl (las cuales eran preconscientes) y las que hallamos en los cortometrajes de Messmer (en las que intervenía en cambio la consciencia), diremos que las metamorfosis de las películas de Reiniger son supra-conscientes. Con esta última denominación queremos subrayar el hecho de que, además de la subordinación de la metamorfosis a un fin práctico (que, según vimos, era indisociable del tránsito desde la imagen-fantasma hasta la imagen-personaje), en Reiniger se justifican las metamorfosis por recurso a lo extraordinario, a lo sobrenatural. Para resumir las principales aportaciones cinematográficas de esta directora diremos, entonces, que la supeditación de lo experimental a lo narrativo y la justificación de las metamorfosis por recurso a lo sobrenatural son los dos signos de composición que atraviesan la parte más significativa de su filmografía –a los que hay que añadir, a modo de signo genético, las siluetas de papel, que parecen sombras y no cuerpos (y remiten,

²⁴ Que el deseo de conjurar este peligro –y no el mero afán de experimentación– fue el motivo principal por el que Reiniger y su equipo idearon algunas de sus más ocurrentes aportaciones en este film ha sido apuntado, por ejemplo, por Donald Crafton en las líneas que siguen: “Conscientes del riesgo de aburrimiento que amenazaba con producir una hora (cinco carretes) de siluetas en movimiento, Reiniger, Koch, Ruttman y Bartosch idearon muchos efectos de fondo ingeniosos para distraer al espectador” (Crafton, 1984: 245).

por consiguiente, a una dimensión espiritual), siendo este último aspecto de su obra el motivo por el que el recurso a lo sobrenatural encaja con la estética de sus films, pero también la razón por la que los personajes más evidentemente espirituales de sus películas carecen de silueta (como ocurre, paradigmáticamente, con el genio de la lámpara maravillosa, que se aparece en forma de nube).

La imagen-poema

Según acabamos de ver, el cine de Reiniger tiende a descorporeizar, a sustituir el cuerpo por la sombra. Tal vez por ello hay en la propuesta de esta directora cierto idealismo que, no obstante, anda todavía mezclado con un gran número de elementos heterogéneos, y que se manifestaría mucho más pura y directamente en el trabajo de uno de sus colaboradores, Berthold Bartosch, quien en 1932 estrenó *L'Idée*. Tal y como indica el título de este film, en él no se trata de plasmar tal o cual idea, sino la idea sin más –o, también, la idea de Idea–, simbolizada aquí por una mujer desnuda. Bartosch, quien comenzó este film en 1929 adaptando un libro de imágenes creado a comienzos de los años veinte por Franz Maserel, comparó las dificultades de esta adaptación “con las que encuentra el traductor cuando se le encarga traducir un poema” (Moins: 49), o sea, cuando debe desarrollar una operación en la que la literalidad está prohibida, pero en la que hay que permanecer sin embargo fiel al mensaje. Si esto no es contradictorio con el hecho de que Bartosch comenzara su andadura cinematográfica colaborando con Reiniger (directora eminentemente narrativa) es porque para esta se trataba de hacer poesía *en* la narrativa, en tanto que Bartosch aspiraba a hacer poesía al margen de toda narración. Logró esto último recurriendo, ante todo, a imágenes metafóricas (atiéndase a este respecto, no solo a la mujer desnuda que representa a la Idea, sino también, por ejemplo, a la escena en la que el empresario ve a la Tierra girar en torno a una moneda de oro, que ocupa el lugar del sol) como signos genéticos, así como a una suerte de aura que torna borrosos los contornos de determinadas figuras (y, en particular, de la Idea misma²⁵) y a un montaje que no opera mediante gestos fluidos, sino a través de la

²⁵ En este sentido resulta indicativa la escena de esta película en la que la Idea, convertida en dibujo del que se imprimen múltiples copias, pierde esa indefinición (esto es, dicha <<aura>>) que la vuelve inasible) para pasar a tener un contorno definido –lo que nos remite a la célebre tesis de Walter Benjamin según la cual “en la época de la reproductibilidad técnica, lo que queda dañado en la obra de arte (...) es su aura” (Benjamin: 14), es decir, el hecho, inaprehensible en sí mismo, de que esa obra es el lugar de “la aparición irreplicable de una lejanía por cercana que ésta pueda hallarse” (Benjamin: 16).

alternancia de movimientos discontinuos y escenas estáticas, que invitan a la contemplación, desde el punto de vista de la composición.

La imagen-música

Con Reiniger y Bartosch se consolidó en el cine de animación un camino que se prolongaría en los cortometrajes dirigidos por Alexandre Alexeïeff (a menudo firmados conjuntamente con su esposa y colaboradora, Claire Parker). Este cineasta rompió decididamente con el carácter ligero y jocosos del *cartoon*, que le parecía una grotesca simplificación de la vida, para producir una imagen seria, cuyo principal referente era *L'Idée*²⁶, si bien Alexeïeff insistía aún más que Bartosch en resaltar el diálogo entre la animación y la música, hasta el punto de hallar una suerte de fundamento para el mismo en sus propias experiencias sinestésicas de infancia²⁷. A fin de liberar este diálogo de las supeditaciones a las que vimos que le sometió el *cartoon* de la primera mitad de los años treinta, Alexeïeff sustituyó el dibujo por una pantalla de agujas que podían empujarse hacia dentro o hacia fuera; de este modo, la producción de sombras permitía generar grises, degradados y otros muchos efectos que daban a la imagen un aspecto no lineal, sino modelado y tridimensional. Más que esto, sin embargo, lo que quisiéramos resaltar aquí es que en cortometrajes como *Une nuit sur le mont chauve*, Alexeïeff y Parker intentaron traducir a imágenes animadas no un poema, sino un poema sinfónico, mostrando con ello la evolución a la que nos venimos refiriendo, y que cabe resumir como sigue: si en Reiniger la silueta (entre otros recursos) se pone al servicio de la narración (pero asumiendo que la buena narrativa se escribe pensando en la poesía) y en Bartosch se reemplaza el componente narrativo por el elemento poético (al entender que la buena poesía contiene su propia música), en Alexeïeff es la música misma la que adquiere el protagonismo, suscitando en el orden visual todo tipo de apariciones fantasmagóricas que, pese a desplegarse al margen de una narración, no tienen la arbitrariedad del dibujo (contra lo que observamos al hablar de *Fantasmagorie*), sino la gravedad de las sombras, las cuales no deben en modo alguno confundirse con las siluetas de Reiniger, ya que estas tienen siempre un contorno bien definido. La línea

²⁶ Para una exposición más detallada de la influencia de este film de Bartosch sobre Alexeïeff, véase el texto escrito por este último, titulado "About Bertold Bartosch", en Russett, Starr: 85-86.

²⁷ Según Pascal Vimenet, el contenido de *Une nuit sur le mont chauve* "procede de una experiencia sinestésica que Alexeïeff ha descrito y que él enlaza con su infancia, cuando su madre tocaba el piano mientras que él permanecía en la oscuridad de su cuarto" (Vimenet: 27).

marca un territorio, en tanto que la sombra desterritorializa, quiebra la definición; luces y sombras son, así, los elementos que intervienen en la composición de la imagen, y que se articulan mediante un montaje que renuncia a toda planificación previa, al tiempo que las sinestesias más extremas, completamente liberadas de toda subordinación a lo narrativo, constituyen los signos genéticos. No es de extrañar, así, que Disney (cuya operación fundamental, según dijimos al hablar de Mickey, consiste en desterritorializar primero para reterritorializar más tarde) terminase *Fantasia* con su particular versión del mismo tema musical elegido por Alexeïeff y Parker en *Une nuit...*, lo que le permitió reconducir lo pictórico a lo lineal²⁸ y, de ese modo, reinventar el dibujo animado *mainstream* –que se alimenta, desde entonces, no solo de sus propios logros (a diferencia de *Blancanieves...*, que se nutría de las innovaciones puestas a prueba en diversas <<Silly Symphonies>>), sino también de los experimentos que proceden de las imágenes que pretenden oponérsele. Si hay cierto proceder dialéctico en la consolidación del cine de animación clásico (quedará para el cine de animación moderno la tarea de desprenderse de toda dialéctica, y para el contemporáneo la de desarrollar un uso no dialéctico de la negación) es en la medida en que, de una parte, *Blancanieves...* recoge las principales aportaciones del *cartoon* y elabora con ellas la primera gran síntesis parcial de la historia de este subgénero cinematográfico y, de otra, *Fantasia* reúne a su vez esa síntesis parcial con las aportaciones provenientes de la imagen anti-*cartoon*, reterritorializando a esta y contribuyendo con ello decisivamente a la consolidación de un modelo para el cine de animación comercial que, como es bien sabido, ha devenido canónico.

La imagen-danza

Años antes de *Fantasia*, no obstante, tuvo lugar un retorno a la linealidad del dibujo por el cual, rehuyendo el carácter sombrío de la propuesta de Alexeïeff, se reivindicó la alegría de vivir. Se produjo entonces una imagen-danza (por entender que la música no es sino la danza del sonido, de manera que, si nos invita a danzar, es porque es ya en sí misma una forma de danza) cuyo film fundacional es *La Joie de vivre* (Anthony Gross y Courtland Hector Hoppin, 1934). Si se nos pregunta cómo puede esta

²⁸ Tomamos esta contraposición entre lo lineal y lo pictórico de Heinrich Wölfflin, quien hizo de ella acaso la distinción más importante de su teoría del arte. Para una exposición más detallada en este sentido, véase Wölfflin: 37-39.

alegría surgir de lo profundamente sombrío (o sea, de la oscuridad de *Une nuit sur le mont chauve*), responderemos –nietzscheanamente– diciendo que ninguna verdadera alegría puede surgir sino después de soportar la prueba de lo terrible, ningún auténtico disfrute de las superficies puede tener lugar más que tras la experiencia del vértigo de las profundidades. Esa restauración de las superficies lleva a la película de Gross y de Hoppin a recuperar el dibujo animado, que en dicho cortometraje no conlleva en modo alguno un regreso al tono y a los recursos del *cartoon*, sino que enlaza con los orígenes mismos de la imagen anti-cartoon iniciada por Reiniger²⁹, ahora poniéndose al servicio de un poema rítmico, danzado, con una banda sonora escrita para la ocasión (al revés de lo que sucedía en el film de Alexeïeff y Parker) y pensada hasta el último detalle para favorecer la danza que quiere trasladarse a la pantalla –y que no surge por oposición a la oscuridad de Alexeïeff, sino asumiendo a esta última sin remitirla, con todo, a ninguna síntesis ulterior. Como la imagen-danza es necesariamente dual (apolíneo y dionisiaco, día y noche, etc.), diremos que los signos de dualidad (como, por ejemplo, el hecho de que las jóvenes que bailan a lo largo del film sean dos, una morena y otra rubia) son sus signos genéticos, mientras que los signos de composición de la misma remiten, por una parte, al dibujo (del que se toma la capacidad de reterritorialización) y, por otra, a la música (de la que se retiene en cambio su tendencia a la desterritorialización), alcanzándose por esta vía un equilibrio que tiene algo de milagroso (como, tal vez, toda forma lograda de equilibrio) entre las dos palabras que conforman la expresión <<dibujo animado>>.

²⁹ Esta directora admitió en el siguiente pasaje que su estilo se forjó en el intento de representar una danza: “Hice mi primera película con siluetas el 12 de diciembre de 1919. Era una especie de *pas de deux* con dos figuras y un decorado móvil, que acompañaba los estados de ánimo de los protagonistas. Se llamaba *Das Ornament des Verliebten Herzeus*” (cit. en Bendazzi: 33). Así, aunque *La joie de vivre* es un cortometraje de dibujos animados (y emplea, por lo tanto, una técnica de la que Reiniger se alejó), al llevar a su culminación la imagen-danza no únicamente no renunció a lo esencial de la imagen anti-*cartoon* inaugurada por esta cineasta alemana, sino que halló incluso la manera de introducir este ingrediente esencial en un terreno hasta entonces dominado exclusivamente por el *cartoon*.

Capítulo 5: de la imagen-pintura a la imagen-taxidermia

La imagen-pintura

Si al referirnos a *Une nuit sur le mont chauve* nos planteamos el problema de lo pictórico, pero sin abordar el de la pintura propiamente dicha, ahora al contrario nos encontraremos directamente con esta; pero si cuando aludimos a lo pictórico sin recurrir para ello a la pintura (o, lo que es igual, al hablar de la pantalla de espinas empleada por Alexeïeff y Parker) lo confiamos todo a los juegos de la sombra y de la luz, en cambio ahora, al adentrarnos por vez primera en la pintura propiamente dicha, atenderemos al color. Esta centralidad del color es lo que plasma muy evidentemente *A Colour Box*, de Len Lye (1936), film en el que por primera vez en la historia de la animación cinematográfica se prescindió de la cámara, ya que Lye pintó directamente sobre los fotogramas. En efecto, este film es una sucesión de flujos de color a los que acompaña una música igualmente fluida, de manera que, aunque la película es ante todo visual, ambos elementos se alimentan mutuamente, contribuyendo a producir un mismo efecto, hasta volverse necesarios el uno para el otro³⁰. Se trata, en fin, de desprenderse de toda historia –como observa Philippe Moins cuando observa que en esta cinta la pantalla “parece considerarse como una superficie, y no como una <<ventana>> sobre un mundo de ilusión perspectivista en el que debe contarse una historia, aunque sea abstracta” (Moins: 49). Sin duda, otros habían empleado ya la abstracción en la animación cinematográfica, pero en todos esos otros casos podía entreverse aún una concepción de lo plástico que privilegiaba, o bien la luz (como en los <<Lichtspiel>> –literalmente, <<juegos de luz>>– dirigidos por Walter Ruttmann), o bien en función de la música (como ocurre con Viktor Eggeling, quien tituló por ello *Symphonie Diagonale* a su más célebre film), nunca al color. Ahora bien, a diferencia de la luz, que puede decirnos todavía algo susceptible de ser integrado en una narración (si es de noche o de día, si nos hallamos en un país septentrional o en uno meridional, etc.), y de la música, que es

³⁰ Así lo declaró este cineasta en dos entrevistas concedidas a la revista *Film Culture* en el verano de 1963 y la primavera de 1967, en la primera de las cuales declaró que, para él, el film es ante todo visual, y que solo tras haber resuelto esa parte busca “un sonido con el mismo tipo de tempo o ritmo que quiero” (Russett, Starr: 67), en tanto que en la segunda observó que, a pesar de ello, sus films se verían terribles sin sonido, porque “están hechos para el sonido, con sonido” (Russett, Starr: 67-68).

capaz de transportarnos en un instante hasta una escena determinada (como sucede en el poema sinfónico), el color es particularmente apto para suprimir todo elemento narrativo y/o histórico. Por todo ello diremos que, si bien los flujos de color son los signos genéticos de la imagen-pintura que este film ejemplifica acaso mejor que ningún otro, los flujos sonoros y las superficies son, por su parte, los signos de composición de ese mismo tipo de imagen.

La imagen-carne

Así como Lye realizó un tipo de películas estrictamente complementarias de las de Alexeïeff (pues, si en los cortometrajes de este era la música –y, por consiguiente, un elemento sonoro– lo que pasaba a primer plano, en cambio en los de aquel era el color – es decir, un elemento visual– el que cobraba protagonismo), así también René Bertrand y Jean Painlevé lograron producir un complementario estricto de *L'Idée* con su *Barbe-Bleue* (1936). En efecto, si en la película de Bartosch se ponía el acento (incluso desde el título mismo) en la idea, a Bertrand y Painlevé les interesó, aún no la marioneta (como más tarde a George Pal o al mismo Starewicz), sino la materia no del todo formada, susceptible de ser modelada una y otra vez y, por lo tanto, capaz de retener, no solo cierto grado de plasticidad, sino también las huellas de su proceso de modelado. Desde luego, no es que *Barbe-Bleue* sea el primer cortometraje de stop-motion en el que se modelan las figuras, pues esta técnica fue empleada ya en 1908 por Segundo de Chomón en *Sculpteur moderne* (1908); lo que verdaderamente distingue al film de Bertrand y de Painlevé es que pone en relación la sensación de fisicidad que la plastilina es capaz de aportar a la imagen con el insaciable apetito sexual de su protagonista³¹, instalándose así en el extremo opuesto a –pero también, en cierto modo, en la opción complementaria de– la propuesta de Bartosch. Por otra parte, las figuras de Bertrand y de Painlevé no recuerdan a las estilizadas siluetas de Reiniger, pero tampoco al efecto taxidérmico alcanzado por Starewicz; en lugar de eso, les distingue la crudeza de la carne y la sangre, que es justamente lo que se suprime en el animal disecado. Si es legítimo pensar que de este modo los directores de *Barbe-Bleue* pretendieron ilustrar en dicho film una historia tremendamente carnal, no es menos cierto que esa ilustración

³¹ Este carácter sexual de *Barbe-Bleue*, perceptible bajo la apariencia naif de ese film, es lo Pascal Vimenet ha advertido, por ejemplo, en la barba del protagonista, de la que destaca “su rigidez, su erección permanente (...). Característica que lo convierte en el verdadero símbolo de la virilidad” (Vimenet: 140).

tiene también mucho de experimento (incluso en el sentido científico del término, pues no en vano Painlevé es recordado sobre todo por sus documentales científicos), siendo acaso esta tendencia a lo carnal lo que bloqueó cualquier intento por parte de Disney de rentabilizar las principales contribuciones de ese tipo de imagen –es decir, sus signos característicos, que son las huellas y los signos de plasticidad (desde la perspectiva de la composición), y los signos de crudeza (desde el punto de vista genético)–, que no serían asimiladas (al igual que las de Len Lye) hasta el advenimiento del cine de animación moderno.

La imagen-taxidermia

Es de este modo como llegamos al punto que casi al comienzo del presente capítulo nos propusimos alcanzar, y que no es otro, como se recordará, que la principal contribución de Ladislav Starewicz al cine de animación, plasmada principalmente en el primer largometraje realizado mediante la técnica del stop-motion –es decir, *El cuento del zorro (Le roman de Renard, Ladislav Starewicz, 1937)*. Si el tipo de imagen que en este film alcanza su plenitud supone una estricta inversión de las siluetas de Reiniger es porque mientras que en estas se prescindía de los rasgos particulares contenidos por el contorno de cada figura, en cambio en Starewicz, como en los animales disecados por los taxidermistas, sucede todo lo contrario. Ahora bien, en esa imagen-taxidermia no solo culmina la inversión de la tendencia a la supresión de lo corpóreo que identificamos en Reiniger, sino también, en cierto sentido, la de los caracteres principales de las películas de Cohl a las que nos hemos referido en el Capítulo 1 (porque si en estas fantasmagorías se ponía de manifiesto por primera vez la potencia metamórfica de los dibujos animados, en cambio en los fetiches de Starewicz dicha potencia se reduce a su mínima expresión). Los muñecos de este director de origen ruso quieren ser semejantes a los actores de carne y hueso (no en vano son extremadamente realistas) y a la vez diferenciarse de ellos (ya que sus movimientos no tienen la naturalidad propia del ser vivo, de modo que suscitan en el espectador una extraña incomodidad). Es así porque, si (como apuntamos casi al inicio del Capítulo 1) el icono es la imagen <<buena>> (esto es, la <<buena copia>> a la que hace referencia el platonismo), en cambio el simulacro (o, también, la <<mala copia>>) tiene las siguientes dos versiones extremas: de una parte, aquella en virtud de la cual se renuncia a la semejanza para entregar la figura al flujo de las continuas metamorfosis –pero a

sabiendas de que este, debido a su (cuanto menos, aparente) arbitrariedad, no puede proporcionar la verdadera libertad a los personajes—, en cuyo caso obtendremos la imagen-fantasma; y, de otra, aquella en la que, ofreciendo resistencia a las metamorfosis, se aspira a la semejanza, si bien teniendo siempre presente que esta, en la medida en que solo afecta a la apariencia externa de las figuras, produce un paradójico efecto de desemejanza que proviene del contraste entre el aspecto antropomórfico de los personajes y sus movimientos no completamente humanizados, aspecto que parece remitir a un fondo instintivo puramente animal que se opondría a la completa humanización —y que Wes Anderson ha sabido plasmar, a nuestro juicio ejemplarmente, en aquellas escenas de *Fantástico Sr. Fox* (2009) en las que los zorros antropomórficos, que durante la mayor parte de este largometraje actúan como educados seres humanos, abandonan sus modales civilizados a la hora de comer, circunstancia en la que por unos instantes se comportan como salvajes depredadores. En fin, la imagen-taxidermia que atraviesa de un extremo a otro la filmografía de Starewicz tiene como signos genéticos a los signos de (in)humanidad (esto es, a la inadecuación entre el realismo de las figuras y la desemejanza de los movimientos de estas con respecto a los de los animales y los seres humanos reales), mientras que las estabilizaciones rigurosas (contrapuestas a las metamorfosis) y los rasgos de organicidad vital (que derivan de la apariencia taxidérmica de las figuras aquí empleadas) son, por su parte, los signos de composición de dicho tipo de imagen³².

³² Fernando de Felipe ha condensado todos estos rasgos fundamentales del cine de Starewicz en el siguiente fragmento que, pese a su extensión, citamos de manera casi íntegra: “Si, como dicen los clásicos, lo que diferencia al hombre del animal es la experiencia de la muerte, parece normal que nos seduzca (y nos incomode a la vez) ese embalsamado mundo *contra-natura* reconstituido en su plenitud por el artista a partir de despojos redivivos. Además, que dicha resurrección implique la transubstanciación de la bestia en hombre, nos enfrenta no ya a un brillante taxidermista aficionado al cine, sino a un demiurgo poseedor de un oscuro sentido del humor. (...) Vehículos de las más bajas pasiones, víctimas de la más dolorosa y contundente de las violencias, los grotescos protagonistas del cine de Starewicz nos hacen olvidar continuamente que nos encontramos frente a muñecos rellenos de esparto y alambre, y nos retrotraen a esa sensación palpitante y viscosa, húmeda y caliente que llamamos vida (orgánica). (...) Al contrario de lo que ocurre en el territorio del *cartoon*, donde el dibujo permite el desarrollo en toda su fantasía de las metamorfosis y las deformaciones humorísticas de los personajes, en el cine de Starewicz ese tipo de *gag* visual apenas aparece representado. Sus protagonistas permanecen rigurosamente <<estables>>, inalterables en su cartesiana fisicidad. Dicho de otro modo: no se comportan como <<dibujos animados>>. Su tensión, como sabemos, es otra” (De Felipe: 24-25).

- CONCLUSIONES

A lo largo de estas páginas hemos intentado identificar los principales tipos de imágenes y de signos correspondientes al cine de animación de un período, por así decir, primitivo (pero no por ello falto de variedad y sofisticación) del cine de animación. El primer resultado de este trabajo es, así, la relación de esas imágenes y de esos signos –que, para no hacer en exceso prolijo el presente apartado de conclusiones, hemos sistematizado en la tabla que adjuntamos como anexo–, más allá de la cual pensamos, sin embargo, que es también preciso retener cierto número de puntos a los que hemos llegado durante el mismo, y que a continuación recordaremos brevemente.

En primer lugar, hemos visto que durante la evolución de la imagen-fantasma (la cual es previa a la escisión entre la imagen-*cartoon* y la imagen anti-*cartoon*) se prefigura el tramo inicial de la evolución del *cartoon* (es decir, el que conduce al dibujo animado desde la imagen-nombre hasta la imagen-personaje). Es así porque en el tránsito desde *Fantasmagorie* hasta *Un drame chez les fantoches* se introduce no solo un nombre (al menos, posible) para un personaje o un determinado tipo de personajes, sino también la estructura del drama –y, con ello, el elemento lúgubre que, al desarrollarse en lo que hemos denominado <<la imagen-serie>>, dio inicio a la segunda fase del desarrollo de la imagen-*cartoon*.

A continuación, hemos constatado que, si bien al hablar de la imagen-fantasma nos bastó con atender a los tres primeros cortometrajes dirigidos por Émile Cohl, en cambio el primer tramo de la evolución del *cartoon* es más complejo, ya que nos lleva desde la imagen-nombre (cuyo cineasta por antonomasia es Winsor McCay) hasta las dos variantes (a las que hemos llamado –siguiendo en este punto el vocabulario acuñado por Gilles Deleuze para referirse a las dos variantes de la imagen-acción– la <<gran forma>> y la <<pequeña forma>>) de la imagen-personaje, cuyos films más representativos fueron protagonizados respectivamente por el gato Félix y el ratón Mickey.

Tercero: si en la sucesión de los primeros films de McCay cabe entrever el desarrollo de un procedimiento dialéctico (porque en ellos se pasa de la preponderancia del nombre y de la vinculación estrecha con el cómic –en *Little Nemo*– a la completa

ausencia de estos dos componentes –en *How a Mosquito Operates*– para, en un tercer momento, sintetizar elementos provenientes de esas dos opciones antitéticas –en *Gertie, the Dinosaur*), dicho de proceder puede reconocerse igualmente, no solo en algunos de los cortometrajes de los hermanos Fleischer (quienes, por ejemplo, en *Snow White* sintetizaron los recursos que se habían impuesto previamente por separado al ingrediente visual de la animación –a saber, el sonido y la palabra), sino también en los producidos durante los años centrales de la década de los años treinta del pasado siglo por Disney. Este, optando por hacer prevalecer el mensaje sobre los ritmos, generó en primer lugar un desplazamiento de la imagen-personaje por el que se dio lugar tanto a la gran forma como a la pequeña forma de la imagen-fábula para, casi inmediatamente después, explorar los límites del *cartoon* –evidenciando desde entonces el carácter dialéctico de su avance, no solo en cortometrajes como *Music Land* sino, sobre todo, en esa gran síntesis de las aportaciones del *cartoon* precedente que es *Blancanieves y los siete enanitos*.

En cuarto lugar, la imagen anti-*cartoon* pasó de un rechazo expreso del dibujo animado (con las figuras recortadas de Reiniger) a una recuperación no narrativa del mismo (con *La joie de vivre*) pasando por la exploración (seria y, por consiguiente, contraria al tono habitual del *cartoon*) de los vínculos que pueden establecerse entre la animación, de una parte, y la poesía y la música, de otra. Con ello tomó impulso otro tipo de cine de animación que serviría de vehículo a la expresión, no ya de las fases de la socialización primaria, sino de aquel aspecto de los individuos humanos que aspira a no socializarse por completo.

Quinto y último, y para resistirse ahora a la rentabilización de sus hallazgos por parte del cine de animación *mainstream*, la imagen anti-*cartoon* produjo una variante antinarrativa, ante todo, por recurso a la pintura. No obstante, al mismo tiempo otras modalidades irreductibles al *cartoon*, en lugar de conformarse con el recurso a la bidimensionalidad, optaron por emplear figuras tridimensionales, no ya para escapar a la narración, sino para renovar el dominio de las estructuras narrativas.

- LÍNEAS DE FUTURO

No quisiéramos terminar este trabajo sin añadir unas pocas observaciones a propósito de los principales sentidos en los que pensamos que sería posible prolongarlo, los tres primeros de los cuales se corresponden con los tres tipos fundamentales de imágenes que a lo largo del mismo se han mencionado, esto es, con la imagen-ilustración, la imagen-*cartoon* y la imagen anti-*cartoon*.

Por relación a la primera de esas tres líneas nos parece oportuno observar aquí que la consolidación del estilo cinematográfico de Disney se produjo justo después del período que hemos revisado en este trabajo –y ello como resultado de una enorme articulación de los elementos previamente desplegados tanto en la imagen-*cartoon* como en la imagen anti-*cartoon*. Así, por ejemplo, *Blancanieves...* se aprovechó del doble grafismo introducido en el dibujo animado por McCay, pero también del trabajo con los movimientos como definitorios de la personalidad de los personajes desarrollado en *Three Little Pigs* y, por descontado, de la cámara multiplano empleada por vez primera en *The Old Mill*. Por su parte, *Fantasia* constituyó el intento de reforzar ese mismo estilo reconduciendo hacia este, no solo los recursos que Disney había puesto a prueba en sus <<Silly Symphonies>>, sino también determinadas aportaciones procedentes de la imagen anti-*cartoon*.

Por su parte, y como anunciamos en la introducción a estas páginas, el éxito de la imagen-ilustración llevó a redefinir el *cartoon*. Para entender hasta qué punto esa pudo ser la pretensión del mismo Disney desde finales de 1937 es preciso recordar que a finales de ese mismo año, solo unos pocos días después del estreno de *Blancanieves...*, se proyectó por vez primera *Lonesome Ghost*, cortometraje protagonizado por Mickey, Donald y Goofy en el que las características de los fantasmas que ocupan una destartalada casa invierten punto por punto los rasgos que hemos observado en las <<fantasmagorías>> de Cohl.

Y, tercero, pensamos que una investigación más avanzada el estudio de la evolución de la imagen anti-*cartoon* tras el año 1937 debería atender especialmente a la manera en que, con su recuperación de elementos irreductibles a toda síntesis dialéctica, dicha imagen contribuyó a prefigurar nada menos que el cine de animación moderno.

Finalmente, quisiéramos añadir a las tres anteriores una cuarta línea posible de investigación, la cual atendería, no ya a las relaciones que el cine de animación del período estudiado mantiene con films posteriores de su mismo <<género>>, sino a sus vínculos problemáticos (tanto desde un punto de vista artístico como desde una perspectiva industrial) con el cine en general.

- BIBLIOGRAFÍA

- Abati, F. (2008), *Il linguaggio del cinema d'animazione. Le origini*, Milán: CUEM.
- Agamben, G. (2003), *Infancia e historia*, Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Barrier, M. (1999), *Hollywood Cartoons. American Animation in its Golden Age*, Oxford: Oxford University Press.
- Beck, J. (1996), *Les 50 meilleurs cartoons américains*, París: Dreamland.
- Bendazzi, G. (2003), *Cartoon. 110 años de animación*, Madrid: Ocho y medio.
- Benjamin, W. (2008) “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica <Primera redacción>”, en *Obras, libro I / vol. 2*, Madrid: Abada, pp. 11-47.
- Berger, P. L., Luckmann, Th. (2003), *La construcción social de la realidad*, Buenos Aires: Amorrortu.
- Bessy, M. (1970), *Walt Disney*, París: Seghers.
- Canemaker, J. (1991), *Felix. The Twisted Tale of the World's Most Famous Cat*, Nueva York: Pantheon Books.
- Castilla Cerezo, A. (2018), *La imagen-grito. Estudios sobre cine de terror*, Granada: Comares.
- Costa, J. (2010), *Películas clave del cine de animación*, Barcelona: Robinbook.
- Crafton, D. (1984), *Before Mickey. The Animated Films 1898-1928*, Massachusetts: The MITT Press.
- (1990), *Emile Cohl, Caricature, and Film*, Princenton: Princenton University Press.
- De Felipe, F. (2000), *Ladislaw Starewicz*, Sitges: Festival Internacional de Cinema de Sitges – Mostra de Cinema d'Animació Animat.
- Deleuze, G. (1994), *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I*, Barcelona: Paidós.
- (2011), *Cine II. Los signos del movimiento y el tiempo*, Buenos Aires: Cactus.
- Delgado Sánchez, C. (2014), *Tex Avery*, Madrid: Cátedra.
- Didi-Huberman, G. (2010), *Ante la imagen. Pregunta formulada a los fines de una historia del arte*, Murcia: Cendeac.
- Jean, M. (2006), *Le langage des signes et autres essais sur le cinéma d'animation*, Montreal: Les 400 coups.

- Klein, N. L. (1993), *7 minutes. The Life and Death of the American Animated Cartoon*, Londres / Nueva York: Verso.
- Maltin, L. (1980), *Of Mice and Magic. A History of American Animated Cartoons*, Nueva York: New American Library / Plume.
- Moins, Ph. “Skeleton Dance – La Danse macabre”, “L’Idée” y “A Colour Box” (2016), en Kawa-Topor, X., Moins PH. (eds.), *Le cinéma d’animation en 100 films*, Nantes: Capricci Editions, pp. 30-34, 35-39 y 48-49.
- Nugent, F. (2017), “Ese ratón de un millón de dólares”, en VV.AA., *Conversaciones con Walt Disney. Todo el niño ha sido niño*, Almería: Confluencias, pp. 59-66.
- Platón (2002), “Sofista”, en *Diálogos V*, Madrid: Gredos, pp. 331-482.
- Poncet, M.-T. (1952), *L’esthétique du dessin animé*, París: Nizet.
- Russett, R., Starr, C. (1976), *Experimental Animation. Origins of a New Art*, Nueva York: Da Capo Press.
- Sánchez Ferlosio, R. (2015), “Personas y animales en una fiesta de bautizo”, en *Ensayos I. Altos estudios eclesiásticos*, Barcelona: Debate, pp. 5-27.
- Simkin, H., Becerra, G. (2013), “El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial”, en *Ciencia, Docencia y Tecnología*, vol. XXIV, núm. 47, Universidad Nacional de Entre Ríos, pp. 119-142.
- Solomon, Ch. (2020) “Un lugar de fantasía: el estudio de la avenida Hyperion (1926-1940)”, en Kothenschulte, D. (ed.), *Los archivos de Walt Disney. Sus películas de animación 1921-1968*, Colonia: Taschen, pp. 34-48.
- Spinoza, B. (2000), *Ética demostrada según el orden geométrico*, Madrid: Trotta.
- Tomasovic, D. (2006), *Le corps en abîme: essai sur la figurine et le cinéma d’animation*, Pertuis: Rouge Profond.
- Viminet, P. (2015), *Un abécédaire de la fantasmagorie. Prélude*, París: L’Harmattan.
- Wölfflin, H. (2009), *Conceptos fundamentales de la historia del arte*, Madrid, Espasa Calpe.

- ANEXOS

I. ÍNDICE DE PELÍCULAS CITADAS³³

Aschenputtel (Lotte Reiniger, 1922): 40

Aventuras del príncipe Achmed, Las (*Abenteuer des Prinzen Achmed, Die*, Lotte Reiniger, 1926): 39-40

Band Concert, The (Wilfred Jackson, 1935): 34, 35

Barbe-Bleue (René Bertrand, Jean Painlevé, 1936): 46

Bimbo's Initiation (Dave Fleischer, 1931): 22, 23, 36

Blancanieves y los siete enanitos (*Snow White and the Seven Dwarfs*, David Hand, 1937): 2, 3, 7, 8, 20, 43, 50, 51

Cauchemar de fantoche, Le [AKA *Le cauchemar du Fantoche*] (Émile Cohl, 1908): 16, 17, 25

Clock Cleaners (Ben Sharpsteen, 1937): 37

Colour Box, A (Len Lye, 1936): 45

Cuento del zorro, El (*Roman de Renard, Le*, Wladyslaw Starewicz, Irene Starewicz, 1937): 47

Dines and Pines (Otto Messmer, 1927): 26

Dornröschen (Lotte Reiniger, 1922): 40

Drame chez les fantoches, Un (Émile Cohl, 1908): 16, 17, 31, 49

Enchanted Drawing, The (J. Stuart Blackton, 1900): 15

³³ Las siguientes referencias incluyen en cursiva el título tanto en castellano como en el idioma original del film cuando se trata de largometrajes. En el caso de los cortometrajes, se incluye (igualmente en cursiva) únicamente el título original.

Fantasia (*Fantasia*, James Algar, Samuel Armstrong, Ford Beebe Jr., Norman Ferguson, Jim Handley, T. Hee, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Bill Roberts, Paul Satterfield, Ben Sharpsteen, 1940): 29, 43, 51

Fantasmagorie (Émile Cohl, 1908): 15, 16, 17, 20, 42, 49

Fantástico Sr. fox (*Fantastic Mr. Fox*, Wes Anderson, 2009): 48

Felix in Hollywood (Otto Messmer, 1923): 24, 25, 28

Flowers and Trees (Burt Gillett, 1932): 33, 36

Flying Mouse, The (David Hand, 1934): 27

Gallopín' Gaucho, The (Ub Iwerks, 1928): 27

Gertie, the Dinosaur (Winsor McCay, 1914): 19, 21, 22, 23, 24, 50

Guardián de las palabras, El (*The Pagemaster*, Joe Johnston, Pixote Hunt, 1944): 6

How a Mosquito Operates (Winsor McCay, 1912): 21, 22, 23, 27, 50

Humorous Phases of Funny Faces (James Stuart Blackton, 1906): 15.

Idée, L' (Bertold Bartosch, 1932): 41, 42, 46

Joie de vivre, La (Anthony Gross, Hector Hoppin, 1934): 43, 44, 50

Little Nemo (Winsor McCay, 1911): 19, 20, 21, 22, 49

Lonesome Ghosts (Burt Gillett, 1937): 51

Mickey's Service Station (Ben Sharpsteen, 1935): 35, 37

Music Land (Wilfred Jackson, 1935): 36, 50

Nuit sur le mont chauve, Une (Alexandre Alexeieff, Claire Parker, 1933): 42, 44, 45

Old Mill, The (Wilfred Jackson, Graham Heid, 1937): 37, 51

Ornament des Verliebten Herzeus, Das (Lotte Reiniger, 1919): 44

Plane Crazy (Ub Iwerks, Walt Disney, 1928): 26, 27

Popeye the Sailor Meets Sinbad the Sailor (Dave Fleischer, Willard Bowsky, 1936): 37

Sculpteur moderne (Segundo de Chomón, 1908): 46

Sinking of the Lusitania, The (Winsor McCay, 1918): 23, 24

Skeleton Dance, The (Walt Disney, 1929): 30, 31, 33, 37

Snow White (Dave Fleischer, 1933): 33, 50

Steamboat Willie (Walt Disney, Ub Iwerks, 1928): 28, 29, 30, 31, 34

Symphonie Diagonale (Viking Eggeling, 1924): 45

Three Little Pigs (Burt Gillet, 1933): 33, 34, 35, 36, 51

Thru the Mirror [AKA *Through the Mirror*] (David Hand, 1936): 36

Woos Whoope (Otto Messmer, 1928): 25

II. Tabla de las imágenes y de los signos estudiados en este trabajo³⁴

Variedad	Signos genéticos	Signos de composición
Imagen-fantasma	Signos de estilización	Metamorfosis constantes Desplazamientos arbitrarios

La imagen-cartoon

Variedad	Signos genéticos	Signos de composición
Imagen-nombre	Signos de complejidad	Estabilizaciones relativas Signos de pe(r)so(nalidad)
Imagen-personaje (gran forma)	Encuentros entre el modelo (ficticio) y la copia	Instrumentalizaciones Proliferaciones de lo mismo
Imagen-personaje (pequeña forma)	Desterritorializaciones y reterritorializaciones	Humanizaciones Sincronizaciones
Imagen-serie	Experimentaciones	Transmutaciones Cuasi-sinestesias
Imagen-palabra	Símbolos	Resistencias a la territorialización Renuncias al fantasma
Imagen-fábula (gran forma)	Centralidad de la moraleja (por enfrentamiento con la adversidad)	Diferencias sutiles Semejanzas anatómicas
Imagen-fábula (pequeña forma)	Funciones	Ausencia de límites personales Dispersión de la moraleja

³⁴ Hemos dividido esta tabla en dos bloques centrales, correspondientes a la imagen-cartoon y a la imagen anti-cartoon, respectivamente. En cada una de estas dos imágenes hemos distinguido cierto número de variedades, cada una de las cuales se define por un signo genético y dos signos de composición. Antes, sin embargo, hemos ubicado a la imagen-fantasma, que no tiene más variedad que sí misma y no pertenece en rigor a ninguno de los dos bloques precedentes, sino que es una suerte de <<grado cero>> anterior a la distinción (y a la contraposición) entre ambos.

La imagen anti-cartoon

Variedad	Signos genéticos	Signos de composición
Imagen-silueta	Siluetas (semejantes a sombras)	Supeditaciones de lo experimental a lo narrativo Justificaciones de las metamorfosis
Imagen-poesía	Metáforas	Auras Alternancias (entre movimientos discontinuos y secuencias estáticas)
Imagen-música	Sinestesias	Luces y sombras Montaje no planificado
Imagen-danza	Signos de dualidad	Reterritorializaciones plásticas Desterritorializaciones musicales
Imagen-pintura	Flujos de color	Flujos sonoros Superficies
Imagen-carne	Signos de crudeza	Huellas Signos de plasticidad
Imagen-taxidermia	Signos de (in)humanidad	Estabilizaciones rigurosas Rasgos de organicidad vital