

ILUSTRACIÓN Y (ANTI-)CARTOON



ESTUDIOS SOBRE CINE DE ANIMACIÓN CLÁSICO

Antonio Castilla Cerezo

Antonio Castilla Cerezo

Ilustración y (anti-)cartoon

Estudios sobre cine de animación clásico

Granada, 2023

COLECCIÓN
AISTHESIS
ESTÉTICA Y TEORÍA
DE LAS ARTES

20

Director

José Francisco Zúñiga García (Universidad de Granada)

Comité asesor

Carmen Rodríguez Martín (Universidad de Granada)

José García Leal (Universidad de Granada)

Sixto J. Castro (Universidad de Valladolid)

Alberto Ruiz de Samaniego (Universidad de Vigo)

Rafael Argullol (Universitat Pompeu Fabra)

José Luis Molinuevo (Universidad de Salamanca)

Jorge Juanes López (Universidad de Puebla, México)

Leopoldo La Rubia de Prado (Universidad de Granada)

ENVÍO DE PROPUESTAS DE PUBLICACIÓN

Las propuestas de publicación han de ser remitidas (en archivo adjunto de Word) a la siguiente dirección electrónica: libreriacomares@comares.com. Antes de aceptar una obra para su edición, ésta habrá de ser sometida a una revisión anónima por pares. Los autores conocerán el resultado de la evaluación previa en un plazo no superior a 90 días. Una vez aceptada la obra, Editorial Comares se pondrá en contacto con los autores para iniciar el proceso de edición.

Imagen de portada:

Fotograma de *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (Lotte Reiniger, 1926)

Maquetación y diseño de cubierta:

Virginia Vílchez Lomas

© Antonio Castilla Cerezo

© Editorial Comares, 2023

Polígono Juncaril • C/ Baza, parcela 208

18220 Albolote (Granada)

Tlf.: 958 465 382

www.comares.com • E-mail: libreriacomares@comares.com

facebook.com/Comares • twitter.com/comareseditor • instagram.com/editorialcomares

ISBN: 978-84-1369-685-0 • Depósito legal: Gr. 1823/2023

Impresión y encuadernación: COMARES

A Inés, como de costumbre, pero no por mera costumbre.

*Y a Berta, que nos ha nacido mientras yo escribía estas páginas...
cambiando de arriba abajo el significado de la palabra «costumbre».*

Sumario

PREFACIO.	1
-------------------	---

Preludio

LA IMAGEN-FANTASMA

LO UNO Y LO OTRO	7
DE LA FANTASMAGORÍA...	9
... AL DRAMA	12

Capítulo 1

LA IMAGEN-CARTOON

LA IMAGEN-NOMBRE	15
LAS LÁGRIMAS DE GERTIE	17
LA IMAGEN-PERSONAJE (1): LA GRAN FORMA	19
LA IMAGEN-PERSONAJE (2): LA PEQUEÑA FORMA	22
LA IMAGEN-SERIE.	25
LA IMAGEN-PALABRA	26
DE LA IMAGEN-CANCIÓN A LA IMAGEN-FÁBULA.	27
LA TEMATIZACIÓN DEL LÍMITE	30

Capítulo 2

LA IMAGEN ANTI-CARTOON

LA IMAGEN-SILUETA.	33
LA IMAGEN-POEMA.	35
LA IMAGEN-MÚSICA	36
LA IMAGEN-DANZA	38
LA IMAGEN-PINTURA	39
LA IMAGEN-CARNE	40
LA IMAGEN-TAXIDERMIA	41

Capítulo 3
EL «CANON DISNEY» Y SUS RIVALES

LOS DOCE PRINCIPIOS DEL «ESTILO DISNEY»	45
LA IMAGEN-CULTURA	51
LA IMAGEN-TRANSGRESIÓN	57
LA RÉPLICA DE DISNEY A LA «NUEVA OLA» DEL CARTOON	61
LA PROLONGACIÓN DE LA IMAGEN-CARTOON EN EL LARGOMETRAJE ANIMADO.	62
LA IMAGEN-FORMACIÓN	64
LA IMAGEN-EXPERIMENTO	66
«...INSECTOS COMO NOSOTROS»	68
UNA SUERTE DE PARÉNTESIS	69
LA IMAGEN-ESPECTÁCULO Y LA IMAGEN-NATURALEZA	70
EL REFUGIO EN LA PARODIA	72
LA IMAGEN-FÓRMULA	74
LA LIBERTAD COMO CAPRICHIO	76
LA IMAGEN-JUEGO	77
LO ABSOLUTO Y LAS PARTES	81
LA IMAGEN-INDUSTRIA	83

Capítulo 4
LA CRISIS DE LA IMAGEN-ILUSTRACIÓN

LA IMAGEN-PARADOJA	87
LA IMAGEN-DISEÑO	89
NATURALEZA Y PODER	93
DE LA DOSIFICACIÓN DEL COMPORTAMIENTO AMORAL...	96
... A LA IMAGEN-TÉCNICA	96
LA IMAGEN EXPERIMENTAL (1): LOS SIGNOS DE REDUCCIÓN Y LOS DE ESPONTANEIDAD	99
LA IMAGEN EXPERIMENTAL (2): LOS SIGNOS DE INTEGRACIÓN Y LOS DE SIMULTANEIDAD	101
LA IMAGEN-EMPATÍA	103
INCISO SOBRE KAREL ZEMAN	104
LA IMAGEN-SÍNTESES	105
EL CIERRE (EN FALSO) DE LA IMAGEN-ILUSTRACIÓN	107
LA IMAGEN-TRANSICIÓN (1): SISTEMAS DE ALEGORÍAS Y FONDOS METAFÓRICOS	110
LA IMAGEN EXPERIMENTAL (3): LOS SIGNOS DE EXTINCIÓN EN ESTADO PURO	112
LA IMAGEN-TRANSICIÓN (2): PLANOS DE INDISCERNIBILIDAD Y VECTORES DE DISTRIBUCIÓN	113
LA IMAGEN-TRANSICIÓN (3): LOS SIGNOS DE ESPACIALIDAD	115
TABLA DE LAS IMÁGENES Y DE LOS SIGNOS ESTUDIADOS EN ESTE VOLUMEN	119
ÍNDICE DE PELÍCULAS CITADAS	123

PREFACIO

En una escena de *El guardián de las palabras* (*The Pagemaster*, Joe Johnston, Pixote Hunt, 1994), 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 el título original del film alude) responde diciendo «Eres una ilustración» («*You're an Illustration*»). Como la transformación del niño no deja lugar a dudas, todo indica que su interlocutor no ha querido decir que Richard se haya convertido en una ilustración, sino que presupone una distinción entre dos formas de dibujo, una de las cuales es el *cartoon*, en tanto que para la otra ha reservado la palabra «ilustración».

Cruz Delgado Sánchez ha caracterizado el tipo de cine de animación comúnmente vinculado a la primera de esas dos formas de dibujo en función de los nueve rasgos que siguen: en primer lugar, por su brevedad, ya que 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 largometraje de imagen real; tercero, por su público «heterogéneo, supuestamente familiar pero no necesariamente infantil»¹; cuarto, por sus argumentos, que (a causa de la reducida duración de este tipo de cintas) 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 pan-

¹ Delgado Sánchez, Cruz. *Tex Avery*, Madrid, Cátedra, 2014, p. 24.

tomima y un sentido de la narrativa eminentemente visual»²; sexto, por sus personajes principales, que 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»³ (pese a lo cual hubo también *cartoons* sin protagonista reconocible y con historia autoconclusiva, sin continuidad en el futuro); séptimo, porque si durante el período mudo del cine abundaron en estos cortometrajes los protagonistas humanos, muy pronto estos personajes fueron sustituidos por animales marcadamente antropomorfos; octavo, por cuanto, al ser producidos por grandes estudios, estos films constituyeron «un producto perfectamente integrado en la industria y que discurría por los mismos cauces comerciales que el resto de las producciones cinematográficas»⁴; noveno y último, porque al asumir dichas compañías la autoría de esas películas, «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»⁵.

Sobre la base de esta descripción de los rasgos principales del *cartoon*, formularemos a continuación la hipótesis fundamental de este trabajo, en los términos que siguen: tras el estreno (y fulgurante éxito planetario) de *Blancanieves y los siete enanitos* a finales de 1937, el *cartoon* pasó a ser secundario respecto a una «imagen-ilustración» que se define, ante todo, por la inversión de los rasgos del *cartoon* recién enunciados (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 esa imagen-ilustración, ni tampoco que después del estreno de dicho largometraje no se produjesen *cartoons* notables, sino solamente que tras el citado estreno la relación entre esas dos variantes del cine de animación experimentó una transformación decisiva.

A esta diferencia entre la imagen-*cartoon* y la imagen-ilustración hay que sumar otra que puede trazarse advirtiendo, de entrada, 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 consiguiente, años antes de que Émile Cohl proyectase sus primeras «Fantasmagorías». Marie-Thérèse Poncet ha resumido las diferencias

² *Tex Avery*, p. 25.

³ *Ibid.*

⁴ *Tex Avery*, p. 26.

⁵ *Ibid.*

básicas entre los estilos de dibujo de estos dos animadores como sigue: «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»⁶. Pensamos que, una vez asentada la aportación cinematográfica de Cohl, los dos rasgos más destacables de su estilo de dibujo —esto es, de una parte, lo infantil, que aspira a producir una conexión emocional con el espectador en la medida en que este fue o es todavía un niño; y, de otra, lo esquemático, que conlleva una renuncia deliberada (y no espontánea, contra lo que ocurre en los dibujos infantiles) a plasmar con detalle las figuras para ofrecer, en cambio, una versión simplificada de las mismas— se prolongaron por separado dando lugar, de una parte, al *cartoon* y, de otra, a un cine de animación que, o bien por renunciar al dibujo animado, o bien por su vocación experimental, se presentó ante el público como un contrapunto al estilo de animación mayoritario. Estas dos líneas se contrapusieron muy pronto en el tipo de cine que nos ocupará a lo largo de estas páginas, pese a lo cual mantuvieron (como suele suceder entre los opuestos) una afinidad subterránea (porque el adulto, a quien suele dirigirse la experimentación, conserva todavía, si no se ha endurecido por completo, cierta capacidad para devenir niño; pero también porque el niño contiene, como en potencia, algo del adulto que será) hasta el advenimiento del próximo gran salto —que, según hemos anticipado, tuvo lugar tras el estreno (y éxito mundial) de *Blancanieves*...—.

Basándonos en la hipótesis que acabamos de enunciar, aquí presupondremos que el cine de animación clásico se organizó (tras un momento primitivo, al que corresponde el cine de Cohl y a cuyo estudio reservaremos aquí un «Preludio») en torno a tres líneas (la imagen-*cartoon*, la imagen anti-*cartoon* y la imagen-ilustración), a las dos primeras de las cuales dedicaremos respectivamente los dos primeros capítulos de este trabajo⁷, en tanto que estudiaremos la tercera de ellas en los capítulos tercero y cuarto del mismo. Así, en el capítulo 3 examinaremos los principios del «estilo

⁶ Poncet, Marie-Thérèse. *L'Esthétique du dessin animé*, París, Nizet, 1952, p. 33. La traducción de esta cita, como la de todas las que en lo sucesivo extraeremos de textos no editados en castellano, es nuestra.

⁷ Estos dos primeros capítulos y el preludio que les antecede fueron presentados, en una forma sensiblemente distinta a la que aquí ofrecemos y bajo el título «La imagen-cartoon y su doble. El cine de animación antes de *Blancanieves* y *los siete enanitos*», a modo de trabajo final para la obtención del «Máster Universitario en Humanidades: Arte, Literatura y cultura contemporáneas» de la Universitat Oberta de Catalunya (UOC), institución en cuyo repositorio digital puede accederse a esta primera versión a través del siguiente URI: <http://hdl.handle.net/10609/139404>

Disney», su plasmación en los films que contribuyeron decisivamente a configurar el «canon Disney» y, finalmente, las principales tendencias que hasta 1950 quisieron rivalizar con el estilo (y, por lo tanto, con el canon) mencionado(s), en tanto que en el capítulo 4 analizaremos las derivas que el cine de animación adoptó desde el estreno de *Alicia en el país de las maravillas* y hasta el de *Hols, el príncipe del sol* (*Taiyō no ōji Horusu no Daibōken*, Isao Takahata, 1968)⁸. El motivo de esta partición en dos de nuestro tratamiento de la imagen-ilustración puede justificarse como sigue: hay quien afirma que todo el cine es animación, porque se basa en fotogramas inmóviles a partir de los cuales genera una ilusión de movimiento⁹; pero también quien, en el extremo contrario, sostiene que la animación no es cine, de modo que tampoco lo es el «cine de animación»¹⁰. Por su parte, Gilles Deleuze ha adoptado una posición intermedia entre esas dos opciones extremas al declarar que el cine de animación es cine en los mismos términos que el resto del séptimo arte, de modo que las imágenes y los signos del cine en general le son igualmente aplicables¹¹. Pues bien, nues-

⁸ Así pues, en este punto no coincidimos exactamente con Stéphane Le Roux, quien en *Isao Takahata, cinéaste en animation. Modernité du dessin animé* (París, Harmattan, 2016) ha ubicado en *Hols...* el inicio del cine de animación moderno, mientras que para nosotros es a la vez la culminación de una imagen que, pese a posibilitar el tránsito desde el clasicismo hasta la modernidad en el dibujo animado, permanece todavía del lado en algún sentido del cine de animación clásico.

⁹ Véase, por ejemplo, lo que parafraseando a Jean-Claude Carrière ha escrito Jaume Durán: «En realidad, el rodaje de un filme, la realización de una imagen, anula el movimiento, lo paraliza, y es posteriormente en la proyección donde se restituye. Una imagen tras otra, pues, y nos dejamos llevar. O dicho de otra manera, verdaderamente no hay ninguna diferencia de naturaleza entre el cine de animación y lo que entendemos por cine convencional. Y, además, podemos decir que todo filme es cine de animación» (Durán, Jaume. *El cine de animación norteamericano*, Barcelona, Editorial UOC, 2008, p. 7).

¹⁰ Tesis que ha argumentado Edoardo Bruno, en los siguientes términos: «Paradójicamente, se podría decir que el dibujo animado es el anticine. El cine retoma la acción a medida que se desarrolla, restituye la impresión del movimiento de los objetos y de las personas en movimiento, así como la inercia de las imágenes fijas, siguiendo el espacio y el tiempo de la narración; altera las reglas de la perspectiva, cambiando constantemente el punto de vista, asume la mirada de la cámara como una mirada colectiva, trayendo al primer plano elementos del fondo (...) y detalles antes desapercibidos. El dibujo del que de alguna manera deriva el «dibujo animado» condensa la acción en su detención, subraya la ausencia del movimiento específico, rompe el espacio y el tiempo, inmovilizando los gestos en el aire y deteniendo para siempre batallas épicas, caballos impetuosos, reverencias de damas y sonrisas de caballeros de corte» (Bruno, Edoardo. «L'anticinema filmico», en Bruno, Edoardo; Ghezzi, Enrico. *Walt Disney*, Venecia, La Biennale, 1985, p. 13).

¹¹ Cfr. Deleuze, Gilles. *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine 1*, Barcelona, Paidós, 1994, p. 18.

tra postura a este respecto es la siguiente: el cine de animación es cine, pero no todo el cine es animación y, además, este último tiene imágenes y signos propios, que no cabe identificar con los del cine en general. Prolongando esta última tesis, diremos que el cine de animación no es a nuestro juicio un género cinematográfico entre otros, más aún, que no es género cinematográfico alguno¹², y ello porque pueden realizarse películas animadas de cualquier género. En suma, el cine de animación es un híbrido (en la medida en que resulta del cruce entre el cine y la animación), pero no un híbrido cualquiera, pues conlleva la reduplicación del cine mismo. Esta singularidad del cine de animación, con todas las paradojas que la acompañan, es lo que justifica la división de nuestro análisis de la imagen-ilustración en dos capítulos, así como el hecho de que hayamos ubicado al comienzo del último de ellos ciertas consideraciones sobre la imagen-paradoja, que es la forma cinematográfica en la que nos parece que esa singularidad se vuelve por fin evidente.

¹² El que sí es un género cinematográfico es el cine de terror... que resulta también paradójico, no obstante, porque aspira a encerrar en sus límites un sentimiento que, en caso de experimentarse verdaderamente, haría imposible la recepción del cine. Para más detalles sobre esta circunstancia, complementaria de la que nos parece haber detectado en el cine de animación, cfr. Castilla Cerezo, Antonio. *La imagen-grito. Estudios sobre cine de terror*, Granada, Comares, 2019, pp. 1-4.

Preludio

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 quienes así se comportan 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 esta operación quiere exorcizarse—. Así, el tratamiento mediante el nombre propio, en principio respetuoso y dignificador (por conceder aparentemente al niño el rango de persona), resulta ser en realidad «un objetivador y despiadado precinto de control» mediante el que se inicia la acción del engranaje con el que la sociedad trata de defenderse de lo indeterminado —o, lo que es igual en este caso, de «aquello que cada nuevo nacimiento puede traer de posibilidad, de originalidad capaz de confundirla y desbordarla»¹³—. Se

¹³ Sánchez Ferlosio, Rafael. «Personas y animales en una fiesta de bautizo», en *Ensayos I. Altos estudios eclesiásticos*, Barcelona, Debate, 2015, p. 14.

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»¹⁴, o sea, al descubrimiento de lo que en nosotros hay de Otro, de naturaleza o, si se quiere, de animalidad propiamente humana.

De nuevo según Sánchez Ferlosio, en este contexto es donde inscribe su función el trabajo de Walt Disney, cuya operación fundamental consistiría, 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 derivarían las siguientes dos operaciones fundamentales: primero, 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, en consecuencia, para desconocerlos por principio, ya que no es posible conocer 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 enseña al infante a interiorizar la neutralización de la animalidad no humana. El problema de este modo de proceder radica en que, al neutralizar lo Otro, se anula toda verdadera posibilidad de comunicación, pues no cabe hablar de verdadera 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»¹⁵; resulta, entonces, que así como el presunto carácter dignificador y respetuoso del tratamiento por recurso al nombre propio ocultaba en rigor 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, concluye Sánchez Ferlosio, puede llamarse, contra toda evidencia de los sentidos físicos, «medios de comunicación social» al conjunto de instrumentos unilaterales que tienen por único objetivo «meternos en casa el mundo entero», lo que constituye el modo más eficaz

¹⁴ *Ensayos I. Altos estudios eclesiásticos*, p. 18.

¹⁵ *Ensayos I. Altos estudios eclesiásticos*, p. 24.

para que jamás accedamos al mundo, porque «el universo al alcance de la mano» ya no es tal universo»¹⁶.

Sin duda la tesis de Sánchez Ferlosio es muy potente, pero esto no significa que no debamos 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 dicho trabajo, cuya relevancia para la modalidad cinematográfica que nos proponemos estudiar aquí no necesita ser subrayada, es indisociable 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? Si para responder a este par de preguntas no basta con las observaciones de Sánchez Ferlosio a las que hasta aquí nos hemos remitido, es porque en ellas se trata únicamente de extraer las consecuencias de la doble operación recién descrita, en tanto que nosotros quisiéramos ahondar en sus presupuestos —tarea esta para la que nos remontaremos nada menos que hasta Platón—.

DE LA FANTASMAGORÍA...

En un diálogo de madurez titulado *Sofista*, este filósofo griego escribió 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 justamente aquello que solo puede ser lo que es —la Grandeza (la Idea de grande) no puede ser pequeña, ni la Pequeñez (la Idea de pequeño) puede ser grande—, no es posible que el mundo esté compuesto de Ideas, sino solo de copias —o sea, de realidades similares a las Ideas, pero en ningún caso idénticas a ellas—. A Platón no se le escapaba, sin embargo, el hecho de que en la naturaleza no hay únicamente copias, sino también apariencias que no se caracterizan ni por su absoluta estabilidad (contra lo que ocurre con las Ideas), ni por su semejanza (siempre relativa) con lo totalmente estable (como sucede con las copias), sino que se hallan atravesadas por una irresistible pulsión de cambio. Ahora bien, dado que Platón llama (en *Sofista* 236a-b) «modelos» a las Ideas, «iconos»¹⁷ a las copias y «fantasmas» a ese tipo de apariencias

¹⁶ *Ensayos I. Altos estudios eclesiásticos*, p. 25.

¹⁷ Aunque en su versión de este texto platónico N. L. Cordero ha optado por traducir *eikón* por «figura» (cfr. Platón. «Sofista», en *Diálogos V*, Madrid, Gredos, 2002, p. 381), aquí emplearemos para ello la palabra «icono», que deriva directamente del término empleado en este punto por el filósofo griego.

radicalmente inestables (las sombras y los reflejos, por ejemplo), y puesto que «icono» significa «imagen» en griego, habrá que decir que los fantasmas (en el sentido que hemos especificado) 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 no conocemos estrictamente 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 está entregado a una incesante pulsión de cambio y, de otro, porque el dibujo animado fue durante las primeras décadas de dicho siglo el medio técnico más eficiente para producir y reproducir el cambio continuo el dominio 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 ninguno de los restantes tramos de esa asimilación podría 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 dicha estabilidad no afecta únicamente a los diversos niveles formales del icono, sino también a sus desplazamientos —los cuales, como resultado de esa estabilización relativa, pasan a transmitir cierta sensación de peso—. Por contraste con esto, reconoceremos al fantasma por su predisposición, no solo a las metamorfosis¹⁸ (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

¹⁸ 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 buena 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 los siguientes términos: «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, Marcel. *Le langage des signes et autres essais sur le cinéma d'animation*, Montreal, Les 400 coups, 2006, p. 56).

y desplazamientos arbitrarios son, así, los signos de composición de la imagen-fantasma; pero, entonces, ¿cuáles serán sus signos genéticos —si es que asumimos, como Deleuze, que a cada imagen cinematográfica corresponden al menos un signo genético y dos signos de composición?¹⁹—.

Si en el cine de dibujos animados es fundacional esta cuestión relativa a los signos genéticos es porque en él, a diferencia de lo que ocurre en el llamado «cine de imagen real», deben ser generados artificialmente todos los componentes de la imagen. Este asunto resonaba 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, a continuación, extraer de dicha hoja tanto la botella como la copa, transformadas ahora en objetos reales —y 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 últimos a su condición de meros trazos sobre un papel) se desarrollan hasta el final del cortometraje, de modo que a lo largo del mismo la animación se reduce a una serie de elementales trucos de montaje. Si hay algo en dicha cinta que apunte en un sentido distinto al de este tipo de trucajes es lo que Stuart Blackton desarrolló en otro corto, titulado *Humorous Phases of Funny Faces* (1906), al inicio del cual vemos una mano que, tras dibujar el busto de un hombre, desaparece para que, inmediatamente después y junto a ese primer dibujo, una silueta femenina se trace sin intervención de mano visible alguna. Lo llamativo en este último hecho es que la silueta en cuestión no aparece de repente, sino que en la pantalla 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.), lo que nos parece que constituye el primer avance significativo hacia la consecución de un signo genético característico del dibujo animado (es decir,

¹⁹ En un trabajo anterior resumimos este punto diciendo que para Deleuze los signos de composición de una imagen cinematográfica son los elementos de la misma que tienden, de una parte, al movimiento y, de otra, a la estabilidad, en tanto que los signos genéticos son aquellos que muestran cómo surge en dicha imagen lo inmóvil a partir de lo móvil. En otras palabras, 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)» (*La imagen-grito. Estudios sobre cine de terror*, p. 11). Para una exposición más detallada, cfr. Deleuze, Gilles. *Cine II. Los signos del movimiento y el tiempo*, Buenos Aires, Cactus, 2011, pp. 176-198.

no compartido con las variedades del cine de animación exclusivamente basadas en el trucaje).

No obstante, 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 dicha mano se retira, entregándose desde entonces la figura a una serie de metamorfosis continuas y de desplazamientos arbitrarios. Como para que esto último ocurra es preciso que esa figura 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 básicos de este tipo de imagen.

... AL DRAMA

Pasando ahora a ocuparnos de los otros dos cortometrajes realizados por Cohl en 1908, comprobaremos que en el tránsito desde *Fantasmagorie* hasta estos 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 que soportan pasivamente el impacto de las traslaciones y de las metamorfosis ajenas (siendo este, a nuestro modo de ver, 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 pasivo y sufriente)—.

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 a la vigilia. Es así como pasamos del dominio del terror al de la conciencia, lo que se manifiesta sobre 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 en esta escena culmina cabe hacer una lectura teológica que resumiremos diciendo lo que 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 recu-

perar esa inocencia —de donde se sigue la estructura del drama, que se divide necesariamente en tres fases fundamentales (planteamiento, nudo y desenlace o, también, 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 agudamente 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»²⁰— que este se esforzará por disimular, pero que, tras insinuarse aquí y allá de múltiples modos, terminará por desvelarse, como más adelante veremos.

Antes de abandonar este sucinto examen de la imagen-fantasma conviene 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 narración²¹), fue preciso que el fantasma se estabilizase en cierto grado, dando lugar con ello a un personaje que, por encontrarse expuesto a constantes cambios, sería reconocible únicamente por su nombre —y de ahí, tal vez, las dos versiones que se conservan del título del segundo de los films de Cohl aludidos, una de las cuales alude a «la pesadilla del fantoche», mientras que la otra podría traducirse como «la pesadilla de Fantoche» (con *de* en lugar de *del* y con *F* mayúscula al comienzo de la palabra «Fantoche», por designar ahora a un personaje con el espesor suficiente como para recibir un nombre²²)—. El trayecto que conduce desde

²⁰ Didi-Huberman, Georges. *Ante la imagen. Pregunta formulada a los fines de una historia del arte*, Murcia, Cendeac, 2010, pp. 281-282.

²¹ Al sostener que esto ya sucede en *Un drame chez les fantoches* y que, por ello, la palabra «drame» es significativa en el título de este film, suscribimos la opinión manifestada por Donald Crafton cuando, en relación al mismo, escribe que «Los eventos se desarrollan tan rápidamente como en *Fantasmagorie*, pero como el título indica, esta película tiene algo parecido a una trama» (Crafton, Donald. *Emile Cohl, Caricature, and Film*, Princeton, Princeton University Press, 1990, p. 139).

²² Diciendo esto último 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 como sigue: «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 fantoche* (...) y *Drame chez les fantoches* [sic]. Cohl da un nombre a su personaje, el *fantoche*, inmediatamente reconocible por sus características típicas de (...)»

la fantasmagoría al drama pasa, pues, por el personaje y, antes incluso, por la estabilización primaria que supone el nombre, en un proceso que puede ser descrito, o bien a la manera de Sánchez Ferlosio —esto es, como una imposición exterior de la estabilidad cuyo objeto no es otro que dominar la potencia de cambio inherente al fantasma para generar a una criatura que en lo sucesivo pueda denominarse «humana»—, o bien a la de Spinoza —es decir, declarando que la arbitrariedad propia de la imagen-fantasma no es la verdadera libertad (porque esta es indisociable del despliegue de una necesidad interior, proceso en virtud del cual lo que se realiza es justamente la propia naturaleza²³) y entendiendo, en consecuencia, la supeditación de la plasticidad del dibujo animado a algo lingüístico (es decir, a una historia o a una narración), no ya como un falseamiento de las potencias del fantasma, sino como una operación a través de la cual esas mismas potencias tienen ocasión de actualizarse—.

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, Fabia. *I sogno e i segni. Il linguaggio del cinema d'animazione. Le origini*, Milán, CUEM, 2008, pp. 165-166).

²³ 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, Baruj. *Ética demostrada según el orden geométrico*, Madrid, Trotta, 2000, p. 40).

**TABLA DE LAS IMÁGENES
Y DE LOS SIGNOS ESTUDIADOS EN ESTE VOLUMEN¹⁵⁶**

La imagen-fantasma

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

La imagen-cartoon

Variedad	Signos genéticos	Signos de composición
Imagen-nombre	Signos de complejidad	Signos de estabilización relativa 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-sinestias
Imagen-palabra	Símbolos	Resistencias a la territorilización Renuncias al fantasma

¹⁵⁶ Hemos dividido esta tabla en tres bloques principales, correspondientes respectivamente a la imagen-cartoon, la imagen anti-cartoon y la imagen-ilustración. En cada una de ellos 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 tres bloques precedentes, sino que es una suerte de «grado cero» anterior a la distinción entre ellos.

Variedad	Signos genéticos	Signos de composición
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

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	Sinestias	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

La imagen-ilustración

Variedad	Signos genéticos	Signos de composición
Imagen-cultura	Convergencias entre el estilo gráfico realista y el caricaturesco	Ocultaciones Relaciones simbólicas
Imagen-transgresión	Exageraciones	(Im)posibilidades Alegorías del control
Imagen-formación	Interiorizaciones del conflicto	Guiños a la imagen real Pasos intermedios
Imagen-experimento	Tríadas visuales y/o sonoras	Aperturas del proyecto Cierre de tratos entre la alta y la baja cultura
Imagen-espectáculo	Plausibles-imposibles	Amplificaciones del cartoon Justificaciones
Imagen-naturaleza	Signos de contingencia y signos de necesidad	Prioridad del grafismo realista en las figuras Simplificación de los fondos

Variedad	Signos genéticos	Signos de composición
Imagen-fórmula	Personalidades bien definidas	Situaciones de base Restituciones de la justicia
Imagen-juego	Théorosignos	Poietosignos Pragmatosignos
Imagen-industria	Signos de comercialidad	Dosificaciones Transfiguraciones
Imagen-paradoja	Tránsitos asimétricos	Signos de simultaneidad de las series opuestas Signos de alternancia de los términos de una misma serie
Imagen-diseño	Limitaciones de la animación	Escisiones de lo visual y de lo sonoro Articulaciones de lo visual y de lo sonoro
Imagen-técnica	Condiciones	Restricciones Impulsos
Imagen experimental	Signos de extinción en estado puro	Signos de reducción y de espontaneidad Signos de integración y de simultaneidad
Imagen-empatía	Intersecciones	Paréntesis Incisos
Imagen-síntesis	Contrastes entre los personajes caricaturescos y los realistas	Visibilizaciones de los trazos Homogeneizaciones estilísticas de las figuras y de los fondos
Imagen-transición	Signos de espacialidad	Sistemas de alegorías y fondos metafóricos Planos de indiscernibilidad y vectores de distribución

ÍNDICE DE PELÍCULAS CITADAS¹⁵⁷

- Alicia (Neco z Alenky*, Jan Svankmajer, 1987): 89
- Alicia en el país de las maravillas (Alice in Wonderland*, Clyde Geromini, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, 1950): 4, 83, 87, 88, 91, 94, 96, 103, 104, 113
- All this and Rabbit Stew* (Tex Avery, 1941): 60
- Animales y los bandidos, Los (Zvířátka a petrovští*, Jirí Trnka, 1946): 78
- Año checo, El (Spalicek*, Jirí Trnka, 1947): 81
- Aschenputtel* (Lotte Reiniger, 1922): 34
- Aventuras del príncipe Achmed, Las (Abenteuer des Prinzen Achmed, Die*, Lotte Reiniger, 1926): 34
- Bajaja* [AKA *El príncipe Bajaja*] (*íd.*, Jirí Trnka, 1950): 81
- Bambi (íd.*, David Hand, 1942): 71, 72, 98
- Band Concert, The* (Wilfred Jackson, 1935): 29, 30
- Barbe-Bleue* (René Bertrand, Jean Painlevé, 1936): 40, 41
- Bella durmiente, La (Sleeping Beauty*, Clyde Geronimi, 1960): 103, 105, 106
- Big Broadcast of '38, The* (George Pal, 1938): 40
- Bimbo's Initiation* (Dave Fleischer, 1931): 26, 27, 31, 57
- Blancanieves y los siete enanitos (Snow White and the Seven Dwarfs*, David Hand, 1937): 2, 3, 16, 38, 45, 51, 54, 55, 56, 57, 62, 63, 64, 65, 66, 68, 73, 83, 84, 85, 87, 88, 96, 105, 106, 117
- Blinkity Blank* (Norman McLaren, 1955): 99, 100

¹⁵⁷ Las siguientes referencias incluyen en cursiva el título tanto en castellano como en el idioma original del film (haciendo constar «*íd.*» como versión original del mismo en los casos en que ambas versiones coinciden) cuando se trata, o bien de cortometrajes orientales, o bien de largometrajes y de series de televisión, sea cual sea su procedencia. En el caso de los cortometrajes occidentales, se incluye (igualmente en cursiva) solo el título original.

- Blitz Wolf* (Tex Avery, 1942): 59, 73
- Blue Cat Blues* (William Hanna, Joseph Barbera, 1956): 75
- Book Revue* (Bob Clampett, 1946): 74
- Brave Little Taylor* (Bill Roberts, 1938): 61
- Caballito jorobado, El* (Konyok Gorbunok; Ivan Ivanov-Vano, 1947): 81, 94
- Caballito jorobado, El* (Konyok Gorbunok; Ivan Ivanov-Vano, 1975): 83
- Canción de cuna* (Ukolébavka, Hermína Tyrlová, 1947): 79
- Cat Concerto, The* (William Hanna, Joseph Barbera, 1947): 75
- Cat That Hated People, The* (Tex Avery, 1947): 60, 74
- Cauchemar de fantoche, Le* [AKA *Le cauchemar du Fantoche*] (Émile Cohl, 1908): 12, 13, 21
- Cenicienta, La* (*Cinderella*, Clyde Geronimi, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, 1950): 76, 83, 84, 85, 87, 90, 96, 103, 105, 113
- 101 dálmatas* (*One Hundred and One Dalmatians*, Wolfgang Reitherman, Clyde Geronimi, Hamilton Luske, 1961): 105, 106
- Clock Cleaners* (Ben Sharpsteen, 1937): 32
- Coal Black and de Sebben Dwarfs* (Bob Clampett, 1943): 73
- Colour Box, A* (Len Lye, 1936): 26, 39
- Copa más, Una* (*O sklenicku vic*, Bretislav Pojar, 1954): 81
- Corny Concerto, A* (Bob Clampett, 1943): 73
- Cuento del zorro, El* (*Roman de Renard, Le*, Wladyslaw Starewicz, Irene Starewicz, 1937): 41
- Dama y el vagabundo, La* (*Lady and the Tramp*, Wilfred Jackson, Clyde Geronimi, Hamilton Luske, 1955): 97, 98, 105, 106
- Dines and Pines* (Otto Messmer, 1927): 21, 22
- Dirigible robado, El* (*Ukradená vzducholoď*, Karel Zeman, 1967): 104
- Doncella de nieve, La* (*Snegúroschka*; Ivan Ivanov-Vano, Aleksandra Snezhko-Blótskaya, 1952): 94
- ¿Dónde está mamá?* (*Xiao ke dou zhaomama*, Te Wei, 1960): 71
- Dornröschen* (Lotte Reiniger, 1922): 34
- Dover Boys, The* (Chuck Jones, 1942): 73
- Drame chez les fantoches, Un* (Émile Cohl, 1908): 12, 13, 25
- Duck Amuck* (Chuck Jones, 1953): 60
- Dumb-Hounded* (Tex Avery, 1943): 60
- Dumbo* (Ben Sharpstein, 1941): 70, 71, 72, 73, 90
- Enchanted Drawing, The* (J. Stuart Blackton, 1900): 11
- 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): 37, 38, 66, 67, 68, 69, 70, 73, 76
- Fantasia 2000* (*Fantasia 2000*, Eric Goldberg, James Algar, Gaëtan Brizzi, Paul Brizzi, Hendel Butoy, Francis Glebas, Pixote Hunt, Don Hahn, 1999): 67
- Fantasmagorie* (Émile Cohl, 1908): 12, 13, 16, 37
- Fantástico Sr. fox* (*Fantastic Mr. Fox*, Wes Anderson, 2009): 42
- Felix in Hollywood* (Otto Messmer, 1923): 20, 21, 24
- Ferdinand the Bull* (Dick Rickard, 1938): 61
- Flauta del boyero, La* (*Mu di*, Te Wei, Qian Jiajun, 1963): 71

- Flowers and Trees* (Burt Gillett, 1932): 27, 28, 31
- Flying Mouse, The* (David Hand, 1934): 22
- Free Radicals* (Len Lye, 1958): 99
- Fuebrer's Face, Der* (Jack Kinney, 1942): 73
- Fun and Fancy Free* [AKA *Las aventuras de Bongo con Mickey y las judías mágicas*; AKA *Bongo: Diversión y fantasía*] (*id.*, Jack Kinney, Hamilton Luske, Bill Roberts, William Morgan, 1947): 76, 77
- Gallopín' Gaucho, The* (Ub Iwerks, 1928): 23
- Gerald McBoing-Boing* (Robert Cannon, 1951): 73, 90, 91, 92
- Gertie, the Dinosaur* (Winsor McCay, 1914): 16, 17, 18, 19, 20
- Great Piggy Bank Robbery, The* (Bob Clampett, 1946): 74
- Guardián de las palabras, El* (*The Page-master*, Joe Johnston, Pixote Hunt, 1944):
- Heaven and Earth Magic* (*id.*, Harry Smith, 1962):
- Hermanos Dinamita, Los* (*I Fratelli Dinamite*, Nino Pagot, Toni Pagot, 1949):
- Historias de una calle* (*Aru Machi Kado no Monogatari*, Eiichi Yamamoto, Yusako Sakamoto, 1962): 72
- Hófejbér* [AKA *Blancanieves*] (*id.*, József Nepp, 1984): 54
- Hole, The* (John Hubley, Faith Elliot, 1962): 93
- Hols, el príncipe del sol* (*Taiyō no ōji Horusu no Daibōken*, Isao Takahata, 1968): 4, 115, 117
- Hormiga Fernanda, La* [AKA *La hormiga Fernando*] (*Ferda Mravenec*, Hermína Tyrlová, 1943): 78, 79
- How a Mosquito Operates* (Winsor McCay, 1912): 17, 18, 23
- Humorous Phases of Funny Faces* (James Stuart Blackton, 1906): 11, 12
- Icarus Montgolfier Wright* (Osmond Evans, 1962): 112
- Idée, L'* (Bertold Bartosch, 1932): 26, 35, 36, 40
- Invencción diabólica, Una* (*Vinalez zbazg*, Karel Zeman, 1958): 104
- Jerky Turkey* (Tex Avery, 1945): 60
- Jeux des anges, Les* (Walerian Borowczyk, 1964): 112
- Joie de vivre, La* (Anthony Gross, Hector Hoppin, 1934): 38, 99
- Kimba, el león blanco* [Serie de TV] (*Jungle Taitei*, Eiichi Yamamoto, 1965-1978): 72
- King-Size Canary* (Tex Avery, 1947): 59, 75
- Leyenda de Sleepy Hollow y el Señor Sapo, La* (*The Adventures of Ichabod and Mr. Toad*, Clyde Geronimi, Jack Kinney, James Algar, 1949): 76
- Libro de la selva, El* (*The Jungle Book*, Wolfgang Reitherman, 1967): 110, 114
- Little Nemo* (Winsor McCay, 1911): 15, 16, 17, 18, 63
- Lonesome Ghosts* (Burt Gillet, 1937): 57, 58
- Lonesome Lenny* (Tex Avery, 1946): 59
- Malice in Wonderland* (Vince Collins, 1982): 89
- Man and His Dog Out For Air, A* (Robert Breer, 1957): 100, 101
- Mariage de Babylas* (Władysław Starewicz, 1937): 40
- Melody Time* [AKA *Tiempo de melodía*; AKA *Ritmo y melodía*] (Clyde

- Geronimi, Jack Kinney, Hamilton Luske, Wilfred Jackson, 1948): 76
- Merlín, el Encantador (The Sword in the Stone*, Wolfgang Reitherman, 1963): 107, 109, 110, 116
- Mickey's Service Station* (Ben Sharpsteen, 1935): 30, 32
- Mirror Animations* (Harry Smith, 1957): 102
- Moonbird* (John Hubley, Faith Elliot, 1959): 92
- Mother Goose goes Hollywood* (Wilfred Jackson, 1938): 62
- Mouse in Manhattan* (William Hanna, Joseph Barbera, 1945): 75
- Mouse Trouble* (William Hanna, Joseph Barbera, 1944): 75
- Moving Day* (Ben Sharpsteen, 1938): 62
- Music Land* (Wilfred Jackson, 1935): 30
- Música, maestro (Make Mine Music*, Jack Kinney, Clyde Geronimi, Hamilton Luske, Joshua Meador, 1946): 76
- Neighbours* (Norman McLaren, 1952): 99
- Nuit sur le mont chauve, Une* (Alexandre Alexeieff, Claire Parker, 1933): 37, 38, 39
- Old Mill, The* (Wilfred Jackson, Graham Heid, 1937): 32
- Ornament des Verliebten Herzeus, Das* (Lotte Reiniger, 1919): 38
- Pastora y el desbollinador, La (La bergère et le ramoneur*; Paul Grilmault, 1952): 94, 95
- Paul Bunyan* (Les Clarck, 1958): 92
- Peace on Earth* (Hugh Harman, 1939): 62
- Peter Pan (id., Hamilton Luske, Wilfred Jackson, Clyde Geronimi)*: 96, 97
- Pinocho (id., Hamilton Luske, Wilfred Jackson, Ben Sharpsteen, Bill Roberts, Norm Ferguson, T. Hee, Jack Kinney, 1940)*: 64, 65, 66, 68, 69, 76, 77, 78, 96
- Plane Crazy* (Ub Iwerks, Walt Disney, 1928): 22, 70
- Pointer, The* (Clyde Geromini, 1939): 61
- Popeye the Sailor Meets Sinbad the Sailor* (Dave Fleischer, Willard Bowsky, 1936): 31, 32
- Porky in Wackyland* (Bob Clampett, 1938): 58, 60
- Princesa del abanico de hierro, La (Thieshan gongzhu*, Wan Laiming, Wan Guchan, 1941): 70
- Rabbit Seasoning* (Chuck Jones, 1952): 91
- Rebelión de los juguetes, La (Vzpoura Hraček*, Hermína Tyrlová, 1946): 79, 80
- Rebelión en la granja (Animal Farm*; John Halas, Joy Batchelor, 1954): 95
- Red Hot Riding Hood* (Tex Avery, 1943): 61
- Re-entry* (Jordan Belson, 1964): 102
- Reina de las nieves, La (Snezhnaya Koroleva*; Lev Atamánov, 1957): 103, 104
- Rey León, El (The Lion King*, Rob Minkoff, Roger Allers, 1994): 72
- Rey y el ruiseñor, El (Le roi et l'oiseau*, Paul Grimault, 1980): 94
- Rooty Toot Toot* (John Hubley, 1952): 91, 92
- Rosa de Bagdad, La (La rosa di Bagdad*, Anton Gino Domegnini, 1949): 77
- Ruiseñor del emperador, El (Cisaruv slavík*; Jirí Trnka, Milos Makovec, 1949): 80, 81

- Saltarian va a la ciudad* (*Mr. Bug Goes to Town*, Dave Fleischer, Shamus Culhane, 1941): 68, 98
- Saludos amigos* (*id.*, Jack Kinney, Norm Ferguson, Wilfred Jackson, Hamilton Luske, Bill Roberts, 1942): 76
- Screewy Truant, The* (Tex Avery, 1945): 59, 61
- Sculpteur moderne* (Segundo de Chomón, 1908): 41
- Shamadi* (Jordan Belson, 1965): 102
- Sinking of the Lusitania, The* (Winsor McCay, 1918): 19
- Skeleton Dance, The* (Walt Disney, 1929): 25, 26, 27, 29, 32
- Shooting of Dan Mc Goo, The* (Tex Avery, 1945): 59
- Snow White* (Dave Fleischer, 1933): 28
- Steamboat Willie* (Walt Disney, Ub Iwerks, 1928): 23, 24, 25, 26, 90
- Submarino amarillo, El* (*Yellow Submarine*, George Dunning, 1968): 104, 113, 114, 117
- Sueño de una noche de verano, El* (*Sen noci svatojanske*, Jirí Trnka, 1959): 81
- Superman* (Dave Fleischer, 1941): 70, 72
- Symphonie Diagonale* (Viking Eggeling, 1924): 40
- Teatro del señor y la señora Kabal* (*Tbéâtre de M. et Mme. Kabal*, Walerian Borowczyk, 1967): 112, 117
- Tell-Tale Heart, The* (Ted Parmelee, 1953): 92
- Three Little Pigs* (Burt Gillet, 1933): 28, 29, 30, 73
- Thru the Mirror* [AKA *Through the Mirror*] (David Hand, 1936): 31
- Toot, Whistle, Plunk and Boom* (Ward Kimball, Charles A. Nichols, 1953): 73, 92
- Tres caballeros, Los* (*The Three Caballeros*, Jack Kinney, Norm Ferguson, Clyde Geronimi, Bill Roberts, Harold Young, 1944): 76
- Tristeza de Belladona, La* (*Kanashimi no Belladona*, Eiichi Yamamoto, 1973): 114
- Viajes de Gulliver, Los* (*Gulliver's Travels*, Dave Fleischer, 1939): 62, 63, 68
- Viejas leyendas checas* (*Staré povesti české*, Jirí Trnka, 1953): 80
- Wild Hare, A* (Tex Avery, 1940): 60
- Woody Woodpecker* (Walter Lantz, 1941): 69
- Woos Whoope* (Otto Messmer, 1928): 21

COLECCIÓN
A I S T H E S I S
ESTÉTICA Y TEORÍA DE LAS ARTES

Este volumen recorre el primer tramo de un proyecto que, tomado en su conjunto, se propone complementar una investigación anterior, recogida en *La imagen-grito. Estudios sobre cine de terror*, texto publicado en esta misma colección. Si allí se pensó que el cine de terror constituía un esfuerzo por poner límites a cierto rasgo aterrador que sería inherente al cine mismo, ahora en cambio se pretende iniciar una exploración de las relaciones entre el séptimo arte y la animación, que serían necesariamente paradójicas porque, de entrada, aquél constituye una variante de esta, al tiempo que intenta adueñarse de ella, transformándola en una suerte de meta-género desde el que recrear los géneros restantes. Esta tensión se concreta en una serie de imágenes y de signos cinematográficos (por hablar en los términos empleados por Gilles Deleuze, quien sigue siendo aquí una inspiración) que constituyen la clave desde la que aquí se propone comprender la evolución del cine de animación clásico, cuya etapa de predominio se extiende, por lo menos, hasta finales de los años sesenta del pasado siglo. En las páginas que componen este libro, esas imágenes y sus correspondientes signos se agrupan en los cuatro bloques que siguen: en primer lugar, en el cartoon, con su visión ágil y desenfadada de la existencia; a continuación, en el cine de animación experimental, que se contrapone al cartoon en más de un punto; acto seguido, en la corriente mayoritaria del cine de animación clásico, marcada por la centralidad de la figura de Walt Disney y a la que aquí se ha vinculado una instancia que se ha dado en llamar «imagen-ilustración»; y, finalmente, en la puesta en cuestión de esa corriente mayoritaria, que prefiguraría el advenimiento del cine de animación moderno.



COMARES
editorial

ISBN 978-84-1369-685-0



9 788413 696850