



POSIBLE PERIODIZACIÓN DE LA ANIMACIÓN. ENTRE LO CLÁSICO Y LO CONTEMPORÁNEO: TEX AVERY Y LA FUNDACIÓN DE LA MODERNIDAD

Datos del expositor o expositores

Apellido: Alonso

Nombre: Maria Alejandra

DNI: 27708542

Correo electrónico: paraalonso@yahoo.com.ar

Institución a la que pertenece: Área Transdepartamental de Crítica de Artes – IUNA.
Facultad de Ciencias Sociales – UBA

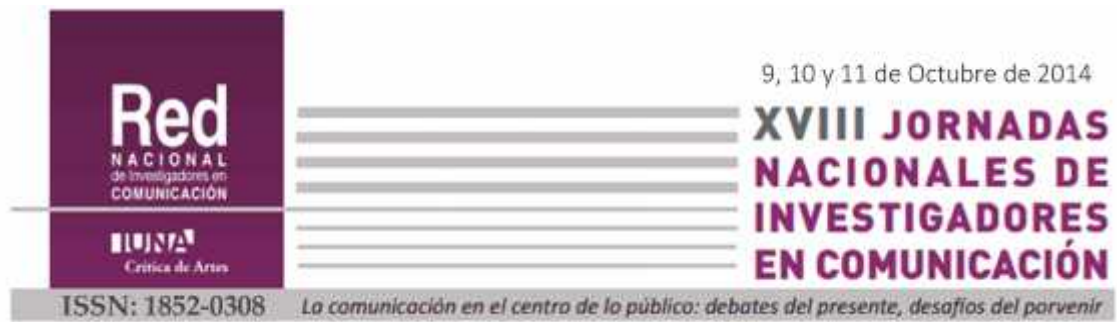
Área temática de interés

Discursos, lenguajes y textos

Resumen:

Diferentes historias del arte consideran las periodizaciones de manera homogénea para todos los lenguajes, y en muchos casos se toman como referente dominante la historia o los periodos del arte pictórico. En oposición a esta tendencia, consideramos necesario pensar -al menos de manera hipotética o como una primera aproximación- una periodización de la animación en la que se consideren sus procesos históricos vinculados con sus propias características. Nos proponemos reflexionar sobre los puntos de ruptura e innovaciones en la periodización de los lenguajes animados de manera similar a la planteada para la historia del arte en tanto visual o pictórico.

Este trabajo explora algunos momentos de la animación, considerando de manera central el periodo de transición entre el cine y la televisión como medio de comunicación dominante. Se destaca entre la década del 40 y del 50 un conjunto de dibujos animados que desde sus cualidades discursivas rompen con lo previsible, imponiendo fracturas y nuevas posibilidades en las maneras de decir del dibujo animado.



Desde el análisis discursivo se abordan operaciones de autorreferencia presentes en los dibujos animados del periodo mencionado que posteriormente serán replicadas, citadas, retomadas e incluso homenajeadas en múltiples animaciones televisivas y cinematográficas.

Génesis

Así como se desarrollan históricas del arte que plantean etapas en relación a diferentes cualidades que caracterizan un periodo en comparación con otros, podría pensarse para el cine en general, y la animación en particular, una periodización que considere sus propias características referenciales.

Si bien algunos autores narran la *Historia del arte* de manera unívoca para todos los lenguajes artísticos, habitualmente esta periodización toma como referente dominante la historia o los períodos del arte pictórico (Danto 2009; Huyssse 2006; Heinich y Schaeffer 2004) En oposición a esta tendencia, consideramos necesario pensar -al menos de manera hipotética o como una primera aproximación- una periodización de la animación en la que se consideren sus características particulares.

La animación tuvo a lo largo el tiempo una relación ambivalente con el otro cine, a veces *incluida*, a veces *dicotómica*, cada vez más *incluyente*. En los comienzos del cine, la animación y los trucos de captura directa experimentaron a la par los límites y posibilidades habilitados por los nuevos dispositivos.¹ A medida que se consolidaron las prácticas sociales vinculadas y los diferentes soportes técnicos se desarrollaron distintos modos de mostrar y contar. La diferencia más notoria entre los modos de representar el movimiento a partir de imágenes proyectadas es la establecida entre el sistema de registro fotográfico y las ilustraciones o dibujos más artesanales. En este periodo en que se consolida el cine como medio de comunicación masiva, también se consolida la diferencia entre el cine de acción en vivo y el cine de animación (o dibujado).²

¹ En un sentido similar Kirchheimer desarrolla una primera periodización de la animación cinematográfica en la que considera dos etapas pre-cinematográfica en las que considera la “Representación del movimiento *no mediatizado*” en un primer momento y “El “Desarrollos de la mediatización en la representación del movimiento, los artistas, la experimentación, la mecanización” como un segundo momento. (Kirchheimer 2009: 3-12)

² Este periodo se solapa con lo que Kirchheimer llama “El pasaje del artista a la industria. Este momento, si se quiere caprichoso (al igual que los anteriores) presenta un corte en lo que creo puede pensarse como industria. Necesariamente nos referimos a la industria cinematográfica, pero también a una industria del entretenimiento que es lógicamente previa al cine.” (Kirchheimer 2009:13)

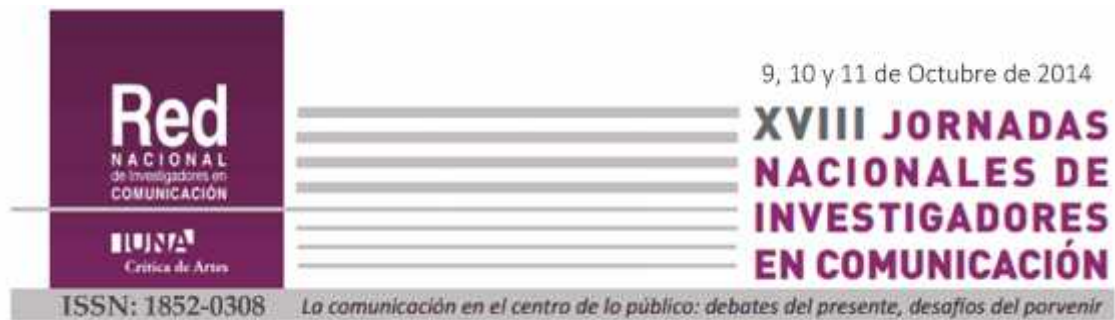


En la consolidación el cine de animación como dispositivo intervienen también la regularidad de géneros, estilos, verosímiles y prácticas sociales. Muchas de estas asociaciones van a pervivir en la trasposición de los lenguajes animados a otros medios y soportes, consolidándose como propios del dibujo animado o los lenguajes animados. En este sentido muchas veces se asocia a la animación con la clasificación genérica, funcionando por oposición a los lenguajes audiovisuales de captura como un género o macrogénero en el que no se advierten matices.³

Antes de Tex

El cine de dibujos animados está fuertemente asociado al nombre de Disney, su manera de pensar y producir dibujos animados acuñó un paradigma dominante durante muchas generaciones. En este sentido podemos postular un momento clásico del cine de animación asociado a las producciones clásicas de Disney (valga la tautología). El estilo Disney se caracteriza por una búsqueda realista en la representación del mundo, desde lo formal como desde lo kinético. Los personajes y los objetos de los largometrajes disneyanos tienen una relación mimética con el mundo empírico, al igual que los movimientos que estos realizan en la pantalla. Aunque sean objetos o animales antropomórficos, sus movimientos imitan el ritmo, la articulación y el desplazamiento de las acciones empíricas. La obsesión de este cine es la producción de un cine dibujado que logre emular al otro cine, al de captura; con la ventaja de poder representar de manera realista aquello que no existe en el mundo físico. (Teteras que bailan y cantan, escobas que acarrear baldes con agua, elefantes que hablan y vuelan, hadas mágicas, brujas que se transforman en dragones). Esta búsqueda de realismo o hasta hiperrealismo también se observa en el modo de componer las imágenes en movimiento simulando la presencia de una cámara que *filma*, en homologación al otro cine. Las composiciones visuales desde los encuadres y los seudo-movimientos de cámara que en

³ Las críticas cinematográficas, especialmente las periodísticas, clasifican a los largometrajes como “animación”, sin definir si es ciencia ficción, drama, comedia, etc. A diferencia de las clasificaciones específicas con las que se describen los largometrajes del otro cine. En el mismo sentido muchas veces se asocia, especialmente en las grillas televisivas, la animación con el público infantil; sin dar cuenta de las variedades enunciativas, temáticas ni retóricas de estos textos.



el dibujo animado no dependen del lente ni del camarógrafo, sino del tamaño del dibujo y la relación entre un dibujo y el otro.

Esta búsqueda de realismo característica de los largometrajes de Disney no es tan marcada en sus cortometrajes, donde se permite mayores juegos exploratorios y búsquedas estéticas. Sin embargo mantiene un canon y un modo de producir que implica, entre otras cuestiones, el anonimato de los colectivos de trabajo que hay por detrás de cada producto. La falta de reconocimiento y la poca libertad para crear, sumadas a otros factores, provocaron la huelga de 1941 en los estudios Disney. Como resultado, una considerable cantidad de trabajadores abandonaron los estudios y se dedicaron a producir en otros espacios.

Tex Avery, Chuck Jones y Bob Clampett son algunos de los artistas que, liberados del canon Disney, comienzan a expandir sus propios estilos en nuevas producciones, en las que se puede identificar su autoría, su figura como directores. (Bendazzi 2003)

Después de Tex

Se podría pensar una línea del tiempo para la animación en la que Tex Avery figure como el fundador del dibujo animado moderno, aunque preferimos pecar de prudencia y pensar la fundación de la nueva etapa a partir de un conjunto de textos entre los cuales, obviamente, se incluyen varios trabajos dirigidos por este artista.⁴ Eso cortometrajes permiten identificar huellas de ese momento de transición la historia del dibujo animado y la animación.

Así como

“los comienzos de la modernidad pictórica a fines del siglo XIX europeo pueden verse como el principio de un resquebrajamiento de un horizonte de expectativas que, en cuanto a los comportamientos genéricos de la

⁴ La fundación, de un paradigma o de un estilo, es un proceso sin fundador. No tiene la unidad de un acto, de un acontecimiento ni de un lugar (Verón 1998: 27), y en el mismo sentido tampoco es atribuible a un sujeto empírico, sino más bien a un sujeto social colectivo, transitoriamente encarnado en algún hombre.

pintura, se había estabilizado a partir del hábito social; el posterior desarrollo de las vanguardias y neovanguardias va a traer una convulsión más profunda del sistema de clasificación de las artes a partir de la cual, por ejemplo con respecto a la actividad espectral, se enrarecen las posibilidades de reconocimiento genérico evidenciando una crisis que puede verse bajo la forma de una relación conflictiva de la recepción moderna con la tradición. Desde luego, la crisis moderna no está limitada a la producción y reconocimiento de géneros, sino que se vincula también con una reconfiguración en todos los niveles” (Moyinedo 2008b: 59⁵)

también es legítimo pensar puntos de ruptura e innovaciones en la periodización de los lenguajes animados de manera similar a la planteada para la historia del arte en tanto visual o pictórico. Es necesario tomar algunas precauciones y considera las particularidades del o los lenguajes sobre los que se está reflexionando.

Cabe mencionar -aunque parezca una obviedad- que si bien se observan coincidencias con el modo en que se oponen al periodo anterior, no son histórica ni temporalmente coincidentes las etapas de una y otra disciplina artística.

Nuestra hipótesis considera como fundantes de la modernidad en la animación los textos que en el momento de transición entre la hegemónica del cine y el nacimiento de la televisión como medio de comunicación masiva encontraron maneras de cuestionar y reafirmar la animación como lenguaje, dando cuenta de sus restricciones y posibilidades desde la puesta en evidencia del propio dispositivo.⁶

Estos cortometrajes de las décadas del 40 y 50, cinematográficos y luego transpuestos a la pantalla chica, inauguraron una nueva manera de circulación de los cortometrajes

⁵ El texto también se divulgó como Moyinedo, S. (2008) “Determinaciones discursivas de la circulación artística”. Tesis correspondiente al Magister en Estética y Teoría del Arte, Facultad de Bellas Artes, UNLP. Caps. II y III; sin embargo en esta segunda versión no cotamos con la notación de pagina general por lo que optamos citar el otro trabajo para mayor precisión.

⁶ Nuestra hipótesis postula que los textos fundacionales de la modernidad en la animación son también un punto de inflexión para el desarrollo de la etapa posterior, la cual rearticula la relación entre los dos cines, colocando a la animación en el lugar incluyente y al cine de acción en vivo como incluido, pero ese desarrollo sobre la contemporaneidad deberá quedar en suspenso hasta la próxima escritura.



animados, no sólo desde el nuevo medio en el que se asientan sino desde una manera dicotómica de enunciación, en la que el verosímil realista pierde vigencia.⁷

Los cortometrajes de Tex Avery incorporaron diferentes operaciones a partir de las cuales se evidencia el dispositivo y se tensan los límites del lenguaje y su verosímil. Recurrentes miradas a cámara, figuras metapasmáticas hiperbólicas, personajes que reflexionan sobre el género en que se inserta el propio dibujo, recurrencia en los motivos temáticos característicos, la bilocación o el *efecto Droopy*, entre otros.

Si bien protagoniza solo cinco cortometrajes entre 1944 y 1946, Screwy Squirrel es un personaje paradigmático del *cartoon* moderno. El exceso de locura característico de la Ardilla Loca (o Ardilla Roja) supera incluso al del Pato Lucas. El cortometraje *The Screwy Truant* (Tex Avery 1945) incluye muchas de las operaciones textuales propias de los dibujos animados de Avery, incorporando además juegos paratextuales que profundizan la mirada crítica y autorreflexiva sobre el dispositivo, el lenguaje y el género.

Entendemos por paratexto a aquellos elementos periféricos del texto que sirven como referencia contextual. Los componentes paratextuales insertos en el texto como los títulos o los capítulos en un libro conforman el peritexto.⁸ En los cortometrajes animados (aunque también en otros lenguajes audiovisuales) el peritexto está conformado por las placas al inicio y al final del audiovisual, que indican el comienzo y el final, los nombres de los sujetos involucrados en el proceso de producción (Director, compositor musical, camarógrafo, locutor), en algunos casos los elementos del peritexto

⁷ En cierta medida estas reflexiones nos enfrentan a la idea de que “el cine nace moderno”, dado que surge en un periodo considerado la modernidad para “las otras artes” (Albera 2009: 13). Pensamos que la mecanización y la contemporaneidad con el modernismo pictórico no son suficientes para postular al cine como moderno de manera homogénea a lo largo de su historia, ni mucho menos extender este supuesto a la animación.

⁸ “Un elemento de paratexto, si es un mensaje materializado, tiene necesariamente un *emplazamiento* que podemos situar por referencia al texto mismo: alrededor del texto, en el espacio del volumen, como título o prefacio y a veces inserto en los intersticios del texto, como los títulos de capítulos o ciertas notas. Llamaré *peritexto* a esta primera categoría espacial, ciertamente la más típica.” (Genette 2001:10)

también pueden incluirse en el desarrollo del audiovisual, apareciendo como una voz en off o texto escrito que ancla algún dato específico y referente (año, ciudad, relación con hechos reales).

El cortometraje *The Screwy Truant* provoca un quiebre del horizonte de previsibilidad propio de los paratextos del cortometraje, aun del género *cartoon*.⁹ Algunas placas típicas del principio y el final están sutilmente modificadas como así también el protagonista interrumpe el relato audiovisual para poner en escena la placa del título provocando una reflexión sobre los contenidos, el género y el lenguaje.



Captura de video, placas de presentación

Estas tres imágenes del comienzo se ajustan a lo previsible en un audiovisual, sin embargo introducen un quiebre sutil para la animación. La productora en la primera placa, y el título, el año y el director en la segunda, seguido por otros artistas involucrados en el proceso productivo es lo previsible para este tipo de discursos.¹⁰ El quiebre en este cortometraje animado se produce de manera sutil desde el elemento paratextual que presenta a Screwy Squirrel como a un actor, como la estrella que protagoniza la película. El personaje animado se construye desde esta sutileza como un sujeto empírico, con existencia física por fuera del texto. Este pequeño gesto habilita todo lo que sucede luego en el desarrollo de la historia.

⁹ Los *cartoons* se caracterizan por sus relatos frustrados, a partir de la promesa de una transformación que no se concreta o se resuelve como degradación o empeoramiento de la situación inicial. Habitualmente están protagonizados por dos personajes dicotómicos con objetivos enfrenados a lo largo de la narración. (Alonso 2013)

¹⁰ Steimberg retoma el concepto "horizonte de expectativa" acuñado por Bajtín para referirse a las condiciones de previsibilidad que instituyen los géneros en su recurrencia histórica. (Steimberg 1998:41).

A partir de este gesto, que puede pasar inadvertido al comienzo del cortometraje, se abre un juego que gira en torno de los límites y posibilidades del lenguaje animado en relación al cine de acción en vivo, esa distancia entre lo que sucede en pantalla y el detrás de cámara, en el cual se puede acceder a los sujetos empíricos que representan los papeles o personajes en cada escena. Pecando de obviedad, debemos decir que esto es solo un juego retórico (y enunciativo) en la animación, ya que tanto el personaje de la primera enunciación, como aquel que juega a salirse del libreto y mirar a cámara son igual de *dibujados*, ninguno *es ni existe* por fuera de esa animación.

Al comienzo del capítulo (luego de los títulos), el primer plano general muestra un edificio y personajes que van hacia él, la cámara¹¹ se acerca hasta hacer un primer plano de la fachada del edificio, que resulta ser una escuela, en el que se puede leer: “Screwy Squirrel en Little ~~Red~~ school house; Technicolor red has gone to war”.



Captura de video, minuto 0:30

Estos carteles intradieгéticos podrían funcionar de otro modo, sin embargo la tachadura sobre Red y el siguiente cartel como sobrepuesto que da cuenta de ese cambio, en explícito diálogo con la siguiente secuencia operan como peritextos. Además este

¹¹ Como mencionamos anteriormente, los juegos de cámara y montaje propios del cine de acción en vivo no se utilizan del mismo modo en la animación, sin embargo la descripción de los textos animados se desarrolla a partir de la utilización metafórica de los elementos equivalentes. Se entiende que técnicamente el *zoom*, el *paneo* y el *traveling* no se producen del mismo modo en la animación, sin embargo construyen efectos similares que habilitan la utilización de los descriptores del otro lenguaje.

supuesto título de la caricatura no coincide con el propuesto desde el elemento paratextual estándar, la placa del comienzo. A continuación la cámara realiza un paneo que se detiene frente al protagonista, Screwly Squirrel, quien mirando a cámara desafía que no irá a la escuela ya que es un buen día para pescar. Aparece Dog Meathead, el personaje que perseguirá a la ardilla durante todo el episodio con incansables intentos por atraparla para que vuelva a la escuela.

Continúa la historia hasta que interrumpen el relato los personajes del cuento popular *Caperucita Roja*; frente a este desvío Screwly Squirrel detiene al lobo, se estira hacia arriba y baja, como si fuera una cortina, las placas del comienzo del cortometraje en las que se explicitaba el título de la historia y su protagonista:



Captura de video, minuto 03:04



Captura de video, minuto 03:09

Frente a los carteles la ardilla lee y argumenta sobre lo que provoca el desvío. El lobo parece aceptarlo y desaparece de la escena. Sin embargo la historia de la ardilla continúa en el contexto del cuento popular: va a la casa de la abuela, se disfraza y se mete en la cama,...

Luego de innumerables trucos con los que escapa del perro que la persigue Screwly Squirrel vuelve a bajar una placa, aunque en esta ocasión se lee: "The end".



Captura de video, minuto 06:10

Frente a este abrupto desenlace el Dog Meathead atrapa a la ardilla y mientras la aprieta entre sus manos le cuestiona su abruta decisión de finalizar el capítulo como así también el motivo por el cual no va a la escuela, la ardilla remata que está enferma y se brota de lunares rojos, al igual que las palabras “The end” y obviamente el perro.

A modo de profecía

En el caso analizado el uso de los elementos paratextuales en el desarrollo textual:

- Cuestiona los límites entre texto y paratexto, al incluidos en el desarrollo narrativo los elementos paratextuales como la placa de títulos y de clausura *The end*, característicos de los dibujos animados.
- Desafía el horizonte de expectativas del *cartoon* como género.
- Evidencia las diferencia entre el lenguaje cinematográfico y el animado. Al salirse del *libreto* y mirar a cámara, o dialogar con otro personaje ajeno al guión, Screwy Squirrel se vuelve un oxímoron que reflexiona sobre los límites del propio lenguaje.

Si bien los cortometrajes animados no son obras de arte en el sentido tradicional, el caso analizado cuestiona y reflexiona sobre los límites de su propio lenguaje de manera contestataria al paradigma dominante de su época. El quiebre de la previsibilidad desde



los elementos paratextuales rompe también con las reglas y los horizontes de expectativas en la totalidad del discurso; se aleja del *cartoon* clásico evidenciando las reglas del género de la mano del personaje protagonista, quien se sale del libreto para leer la placa de títulos en medio del relato, reflexionando sobre la pertinencia o no de la introducción de personajes ajenos a la historia. Este gesto que permite a un personaje dibujado jugar a ser un actor obliga a reflexionar sobre la relación de semejanzas y diferencias entre el cine de acción en vivo y el cine de animación.

Este cortometraje en conjunto con otros similares de su época funcionan como obras de arte, dado que marcaron cambios en el modo de hacer y ver dibujos animados. Modificaron el sistema de relaciones entre los textos del mismo lenguaje como así también con otros tipos de discursos. Dejaron una huella en la manera de desplegar autorreferencialidad o la autocrítica incluida en la propia obra. En el mismo sentido la crítica y la teoría sobre animación también los considera paradigmáticos, haciendo referencia a ellos cuando debe explicar o ejemplificar las antípodas del modelo Disney.¹²

“El sentido es un efecto al que puede accederse analíticamente observando esos juegos de relaciones entre materialidades; una configuración material puede ser observada en un momento dado como formando parte de un determinado juego de relaciones, y en un momento posterior observada como formando parte de otro juego de relaciones.” (Moyinedo 2008b:55) La autorreferencia y los otros gestos que evidencian el dispositivo, el lenguaje, o el género en que se emplaza la obra no funcionan en la animación de la misma manera en todas las épocas. En el periodo exploratorio las operaciones de metalenguaje experimentaban sobre el lenguaje, en el periodo moderno las mismas operaciones funcionan como autocrítica o reflexión de los límites del

¹² “Desde el punto de vista del análisis, la obra de arte trasciende su manifestación material. La transparente vida artística del espectador –y del artista– se opaca, presentándose a los ojos del analista como la vinculación entre conjuntos de operaciones que determinan la circulación social de algo como obra de arte. En términos veronianos, podría decirse que existe una diferencia entre la dimensión textual y la dimensión discursiva de la obra de arte y que, en nuestro caso, el espectador se enfrenta a un texto y el analista a un discurso.” (Moyinedo 2008b:56)



lenguaje y los géneros en que se emplazan. En la contemporaneidad parecerían reafirmar la identidad del lenguajes a partir de sus motivos cristalizados, dado que la exposición del dispositivo es actualmente un motivo propio del dibujo animado, pero también del estilo de época. En la modernidad esto producía un efecto casi de vanguardia, cuestionando límites, oponiéndose al paradigma dominante y quebrando el realismo dogmático de los dibujos animados de Disney. Actualmente hasta los largometrajes de esta productora incorporan gestos de autorreferencia y metalenguaje.

Los gestos presentes en la animación de la década del 40 plantearon muchas de las operaciones que luego se asentaron en otros lenguajes artísticos. Podemos considerar este periodo como el periodo moderno de la animación, a partir del cual se plantean gestos metadiscursivos y de metalenguaje que luego se cristalizan a partir de los 90 en la animación en general. Podemos incluso postular que la animación contemporánea se diferencia de la anterior no por oposición, sino por cristalización o naturalización de muchos de sus operatorias retóricas y juegos de lenguajes. Este cambio implica un cambio semántico de esos gestos u operaciones que antes tensaban o cuestionaban los límites del lenguaje. Lejos de ponerlo en dudas, actualmente refuerzan su identidad y particularidades como lenguaje. Aunque estas conjeturas apresuradas sobre la animación contemporánea y los juegos de autorreferencia plantean la necesidad de una reflexión analítica más profunda.

Bibliografía

- Albera, François (2009) *La vanguardia en el cine*, Buenos Aires, Manantial.
- Alonso, Maria (2013) “Dime quién eres y te diré con quién andabas... *Spin off*, relaciones interdiscursivas evidentes entre dibujos animados”, en *Animación. Encuentros de lenguajes, géneros, figuras*. Buenos Aires, Imago Mundi. En prensa.
- Bendazzi, Giannalberto (2003) “Las tres décadas siguientes” en *Cartoons 110 años de cine de animación*, Madrid, Ocho y medio.
- Danto, A. (2009) “Introducción: moderno, posmoderno, contemporáneo” y Cap. III: “Narrativas maestras y principios críticos” en: *Después del fin del arte*. Barcelona, Paidós.
- Genette, Gerard (2001) *Umbrales*. México, Siglo XXI.
- Heinich, N. y Schaeffer, J-M. (2004) “Las fronteras del arte contemporáneo: entre esencialismo y constructivismo” en *Art, creation, fiction. Entre philosophie et sociologie*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon.
- Huyssen, Andreas (2006) *Después de la gran división*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo editora.
- Kirchheimer, Mónica (2009) “Temporalidades del dibujo animado cinematográfico”, Posadas, VII Congreso Nacional y II Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Semiótica, en prensa.
- Verón, Eliseo. 1987. “Fundaciones y textos de fundación”. En: 1987. *La semiosis social*. Buenos Aires, Gedisa.
- Moyinedo, Sergio. (2008a) “Determinaciones discursivas de la circulación artística”. Tesis correspondiente al Magister en Estética y Teoría del Arte, Facultad de Bellas Artes, UNLP. Caps. II y III.
- (2008b) “Aspectos discursivos de la circulación artística” en *Ensayos. Historia y teoría del arte*, Bogotá DC, Universidad Nacional de Colombia, N° 15 p 54-82
- Steimberg, Oscar [1993(1998)] "La cuestión de los géneros en los estudios llamados de comunicación" en *Semiótica de los medios masivos. El pasaje a los medios de los géneros populares*, Buenos Aires, Atuel-Colección del Círculo (segunda edición).

Filmografía - Ficha técnica

The Screwy Truant
1945
Duración 06:43



Director: Tex Avery.

Escritor: Heck Allen

Voces: Wally Maher, Dick Nelson

<http://www.youtube.com/watch?v=8jnXB3UXSSU>

http://www.dailymotion.com/video/x3r79l_tex-avery-mgm-1945-the-screwy-truan_fun