

5. Temporalidades del dibujo animado

MÓNICA S. KIRCHHEIMER

Letra. Imagen. Sonido L.I.S. Ciudad mediatizada
Año IV, # 9, Primer semestre 2013
Buenos Aires ARG | Págs. 73 a 84

73

El trabajo analiza algunos mecanismos de construcción de temporalidad en la animación. Se privilegia al análisis de temporalidades vinculadas con el dispositivo propio de la animación por una parte, y con diferentes operaciones discursivas por otra. Así se indagan temporalidades manuales y mecánicas por una parte y temporalidades narrativas y no por otra. Estas temporalidades construidas suponen a su vez diferentes posiciones estéticas.

Palabras clave: Animación ~ Temporalidad ~ Narratividad ~ Figuración

The paper analyzes some temporary building mechanisms in animation. Priority is given to the analysis temporalities linked, on one hand, to animation's own devices, and, on the other, to discursive strategies. Therefore manual and mechanical temporalities investigate one hand and narrative and not narrative temporalities are researched. These temporalities built in turn imply different aesthetic positions.

Key words: Animation ~ Temporality ~ Narrative ~ Rethorics

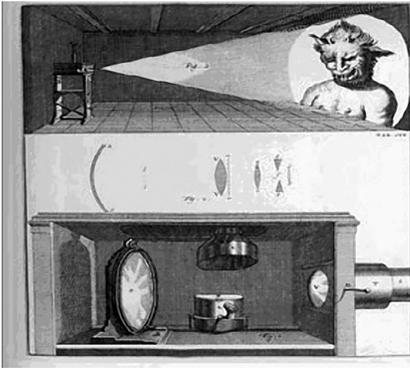
Tiempos 1. Los humanos/los mecánicos en el dispositivo. El predominio de la figuración

a. La manivela

Desde fines del siglo XVI y hasta comienzos del XX los “juguetes ópticos” pusieron al servicio de la espectación unas imágenes que se destinaron a la fascinación visual. La cámara oscura¹, entre otros usos más extendidos posteriormente y por todos conoci-

1 De León Margaritt (1947) señala que “Leonardo es el primero y único creador de la cámara oscura. Otros hasta llegan a considerarlo como padre del cinematógrafo; y seguramente no se equivocan en la ubicación, por cuanto el cine, frente a la verdad histórica y científica

dos, tuvo una función privilegiada como proyector de imágenes. Es decir, el invento permitió una proyección automática, o casi, de imágenes y con ello la posibilidad de la puesta en circulación de nuevas discursividades. Manejados en general por un operador, supusieron nuevos entretenimientos y pusieron en juego una temporalidad propia.



La Linterna Mágica de A. Kircher (1680) permitió la proyección de imágenes (el invento tuvo múltiples escalas) fijas y sucesivas. Estas eran imágenes únicas, podrían o no conformar relato², y su tiempo de proyección dependía del tiempo que el operador de la linterna las dejara frente al auditorio, o en un tiempo más extenso, el que permitiera la fuente luminosa que posibilitaba la proyección misma.

Imagen 1. Linterna Mágica.

Otros “juguetes” encontraron su lugar en ámbitos domésticos exclusivamente³, como son los casos de Taumatropo (John Ayrton Paris, 1824), el Caleidoscopio (David Brewster, 1816) o el Fenaquitoscopio (Joseph-Antoine Ferdinand, 1829), patentados en las primeras décadas del siglo XIX, cuyos diseños suponen un único sujeto, a la vez operador y espectador. En este mismo sentido, el Filoscopio —hoy “Cine Dedo”— (Henry William Short, 1898) se incorpora a fin de siglo en un espacio poblado de imágenes en movimiento.

74



Imagen 2. Taumatropo.

Algunos de estos desarrollos y juegos ópticos habilitaron una espectación familiar,

(...) germen atávico de la proyección, arranca de aquel trozo de papel, colocado detrás de un agujero, en el que se reflejan objetos externos en sus colores naturales. Leonardo bien merecería ser el padre del cine. La universalidad de su genio es título que trasciende todo justificativo, para que pudiera asumir esa paternidad, ya que su espíritu versátil y versado en todas las artes y todas las ciencias, también le ha permitido ser padre y precursor de muchas otras máquinas, inventos e ideas, que han beneficiado a la humanidad entera.” (34)

2 KRACAUER (1960) retoma una descripción de Sadoul al respecto y señala que “Las proyecciones de la linterna mágica se dedicaban a temas religiosos, novelas de Walter Scott y dramas de Shakespeare” (56)

3 A lo largo del tiempo las diversas versiones de la Linterna Mágica permitieron que este dispositivo se utilizara en espacios de reunión social como espectáculo de feria, reuniones de espiritismo —asociado con las fantasmagorías—, o como entretenimiento familiar de escala doméstica y privada, y por lo tanto de una espectación más de índole “individual”.

no ya individual, como es el caso del Praxinoscopio (Émile Reynaud, 1877) o el Zootropo (William George Horne, 1834), de los que se produjeron infinidad de formas y escalas.



Imagen 3. Praxinoscopio.

75

Todos estos dispositivos⁴ habilitaron modalidades diversas de dibujos animados. Dibujos articulados en secuencias de movimientos simples que permitieron (gracias a la persistencia retiniana) percibir continuidad de movimiento. Las diversas posiciones estáticas que componen cada uno de los dibujos que serán animados tienen ya la impronta cinematográfica que permite la construcción de un movimiento continuo. Ahora bien, este movimiento, y sobre todo su fluidez dependen de la velocidad que el operador/espectador imprima sobre cada uno de los aparatos. En este sentido, el andar del caballo visto en el Praxinoscopio puede ser de trote o galope.

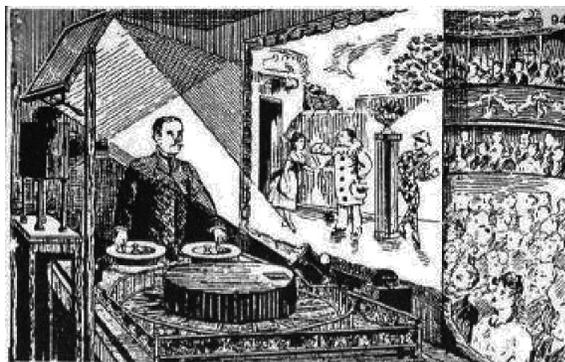


Imagen 4. Teatro Óptico.

Sin embargo, no todos estos dispositivos fueron de espectación individual o doméstico. Entre los ya señalados encontramos las distintas linternas mágicas como espacios de espectáculo social. Pero hay uno que introdujo un rasgo fundamental para nuestros intereses, la narrativa⁵, y supuso –desde el punto de vista de historia de los medios aquí adoptado– una condición de posibilidad directa para las primeras exhibiciones de las vistas de los Hermanos Lumière. Este fue el espectáculo que Reynaud presentaba en

4 Entendemos dispositivo como la articulación de un conjunto de técnicas que habilita un conjunto de posibilidades discursivas a la vez que excluye otras, poniendo en disponibilidad social un conjunto de potencialidades discursivas. (cfr. FERNÁNDEZ, J. L., 1994 y TRAVERSA, O., 2001).

5 Si bien en los otros dispositivos se encuentran fragmentos narrativos o protorelatos, no hay presencia plena de narratividad.

el Museo Grévin de París regularmente desde que en 1888 con su Teatro Óptico. Allí se exhibieron pequeñas historias, *Pantomimas Luminosas*, las que sin dudas constituyen el origen de la espectación cinematográfica. Según refiere GIANNI RONDOLINO “el espectáculo constaba de tres «films» proyectados en una pantalla grande que ocupaba todo el escenario de la sala y acompañados de música compuesta para la ocasión por Gastón Paulin.” (1998: 243)⁶.

Los dispositivos aquí reseñados instalan un nuevo lenguaje (una nueva combinatoria de materias de la expresión⁷), el de dibujos animados. Este se diferencia del cine de acción en vivo en que en la animación el movimiento no es reproducido —es decir, el movimiento no estuvo presente en algún lugar y ha sido capturado, descompuesto en la captura y es recompuesto en la proyección—, sino creado en la proyección misma como efecto de la sucesión de las imágenes. Por esto es que puede afirmarse que hay dibujo animado en las proyecciones de Reynaud (e incluso en los juguetes ópticos previos) dado que la proyección de imágenes animadas es posible sin cámara. Tal vez por esto Rondolino afirme que la obra de Reynaud

(...) aunque valiosa y artísticamente fascinante, no influyó de modo directo en el desarrollo posterior de la animación, sea porque la técnica rudimentaria y enteramente manual de Reynaud se sustituyó por las nuevas técnicas reproductivas del cinematógrafo (...) sea porque sus films desaparecieron incluso antes de que naciera el auténtico cine de animación o porque sus únicos espectadores fueron los frequentadores del Museo Grévin de 1892 a 1900. Sin embargo, se le considera, aunque sea indirectamente, el inventor del dibujo animado, el hombre que supo dotar al movimiento creado ilusoriamente del significado y del valor de una obra de arte.” (250)

76

Contrariamente a la opinión de Rondolino, Carmona afirma que

Durante centenares de años el público se había entusiasmado con espectáculos mecánicamente proyectados. Antes incluso de la fotografía grupos de espectadores se habían sentado en salas oscuras para ver sombras chinescas o imágenes proyectadas sobre una pantalla. Uno de los artilugios que permitían esta situación era la linterna mágica. (53)

6 Así, el programa de exhibición, con horario, en el que los espectadores se sitúan conjuntamente delante de la pantalla para observar las historias que allí se proyectan estabiliza la práctica social que después heredará el cine.

7 De acuerdo con lo planteado por CHRISTIAN METZ, la materia de la expresión es la naturaleza física del significante. Esta naturaleza en el caso del cine se compone de cinco materialidades (imagen móvil y múltiple, trazados gráficos, sonido fónico grabado, sonido musical grabado y ruidos). El autor entiende que esa combinatoria es la que constituye la especificidad del lenguaje cinematográfico, mientras que otros lenguajes presentan con este solapamientos, superposiciones, relaciones de inclusión/exclusión, etc. Es de suma utilidad la postulación de Metz en la medida en que brega por el desarrollo de un análisis transtingüístico del cine y sirve como modelo para el análisis de otros lenguajes complejos.

Desde la perspectiva que aquí se adopta las Pantomimas Luminosas de Reynaud, así como las narraciones y juegos visuales que iniciará Méliès —ya hacia 1896— son también cine. La historia del cine ubica a Méliès⁸ como padre del cine narrativo, pero no hace justicia con la figura de Reynaud como un realizador que establece buena parte de las condiciones de posibilidad que habilitarán el medio cinematográfico. Claro que el dispositivo utilizado por Méliès implica la captura fotográfica de las imágenes —que se establecerá como materia del cine— y que en el caso de Reynaud no sucede. Por lo que se constituye en un medio de comunicación. Lo que diferencia radicalmente las animaciones de Méliès de las de Reynaud es el carácter automático del dispositivo en el caso del primero y del carácter “manual” del dispositivo operado por el segundo, siendo ambos son destinados al “gran público”. En todos los casos, el funcionamiento de los dispositivos aquí analizados es manual.

Este punto de partida le da a la historia de la animación una vida extensísima y presenta alguno de los elementos que nos habilitan a pensar en la conformación de la animación como lenguaje, y que se retomarán luego con el cinematógrafo:

- 77
- a) *proyección de imágenes;*
 - b) *creación de movimiento en la proyección;*
 - c) *un espacio social de espectación;*
 - d) *construcción de una secuencialidad, si no de narrativa.*
 - e) *Unicidad en la emisión y multiplicidad en la recepción.*

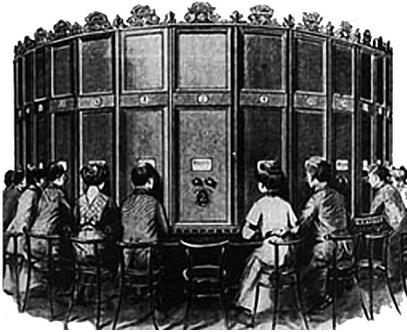
El otro aspecto que es necesario abordar es el carácter figurativo de las imágenes que se ofrecieron. No sería extraño pensar la posibilidad de imágenes abstractas en movimiento, pero esto no ocurrirá hasta entrado el siglo XX y de la mano de cines experimentales (con excepción del caleidoscopio). Todos los dispositivos no solo presentaron dibujos figurativos, sino que insistieron fuertemente en la constancia de la forma, esto es en un juego de figuras reconocibles en las que se mantuvieron constante el tamaño, los colores, los fondos, etc. Lo que “se mueve” también se mantiene constante, el movimiento antes un desplazamiento que una transformación o deformación. De hecho, fueron populares las figuras saltando la soga o en los diferentes juegos de personajes corriendo.

b. Tiempos mecánicos

Estos diferentes desarrollos encontrarán también un correlato habilitado por la fotografía, como el Kinetoscopio (Edison, 1891), o el Fasmatrope (Henry Renno Heyl, 1870). Ambos proyectan imágenes fotográficas en movimiento. Ambos fueron desarrollos que encontraron un uso comercial en ferias. Estos juegos de feria permitieron también una recepción individual a cambio de unas monedas.

8 Los *films* de Méliès inician otros caminos de la animación distintos del dibujo animado. Estamos en presencia del origen de las técnicas que van a definir técnicas como el *stop motion* o cámara detenida, la *pixilación*, los efectos visuales/efectos especiales, el juego entre lo “dibujado” y lo “fotografiado”.

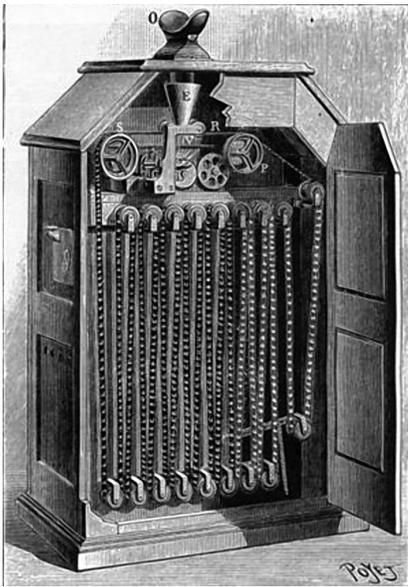
Imagen 5. Fasmatropo.



Estas secuencias fotográficas tenían sus antecedentes en la búsqueda de la descomposición del movimiento realizadas por Jules Marey con el Fusil Fotográfico o de Jules Janssen, quien desarrolló el Revólver Fotográfico en 1874. Ambos dispositivos permitieron la captura automática y seriada. En el caso de Marey de 12 imágenes por segundo sobre una misma placa, mientras que el invento de Janssen registra 48 imágenes sobre un disco 25 cm de diámetro.

Tanto el Kinetoscopio⁹ como el Fasmatrope se diferencian de aparatos como la Linterna Mágica o el Teatro Óptico¹⁰ en que son dispositivos automáticos. Si bien la visualización sigue siendo individual, ya no hay un operador físico en el momento de la proyección.

78



Esto supuso desafíos múltiples como la incorporación, en el caso del desarrollo de Edison, de las perforaciones a los lados de la cinta que garantizara el pasaje continuo de la cinta a aproximadamente 40 fotogramas por segundo, ya que previo a esto, el estiramiento propio del “rodaje” hacía que la cinta se estirara y la velocidad de pasaje no reprodujera el movimiento de la manera deseada, o que sencillamente se rompiera.

Imagen 6. Kinetoscopio.

9 Es interesante la nota que desarrolla IRA KONIGSBERG (2004) en el que se afirma que el desarrollo del Kinetoscopio fue pensado por Edison como un acompañamiento visual para su fonógrafo. Su sincronización fue difícil, por lo que se abandonó la pretensión de sincronización de imagen y sonido por un tiempo. (283)

10 Actualmente existen imágenes en movimiento que recuperan los mismos principios de los juguetes ópticos del Siglo XIX: los “libro-dedo”, los dispositivos de visualización de fotografías estereoscópicas, por ejemplo.

No faltó mucho para que el cinematógrafo hiciera su aparición pública. Este nuevo invento, que organizó la secuencialidad mostrada en 16 fotogramas por segundo y estabilizó el ancho de la cinta que se impuso en las exhibiciones comerciales hasta la realización digital (35mm). Las vistas con las que en 1894 comenzaron las exhibiciones suponían una reproducción de escenas de la vida social. El invento de los hermanos Lumière se extendió rápidamente y de acuerdo con IRA KONIGSBERG (2004) para 1898 tenían dos salas y un catálogo de más de 1000 largometrajes.

Otra incorporación técnica que interesa señalar es la del sonido sincronizado¹¹, la que llega hacia finales de la década del 20 y vuelve a impactar en la manera en que los *films* serán percibidos por su audiencia. Se sabe que incluso en los momentos previos a la sincronización, el espectáculo cinematográfico contaba con sonido musical interpretado en vivo en la sala, por lo que nunca fue “mudo”. La gran diferencia que nos interesa señalar es que este desarrollo supuso un nuevo cambio de paso de la velocidad de las imágenes proyectadas, ya que ahora es necesario acelerar a 24 fotogramas por segundo para que los diálogos estuvieran en sincro. La figuración ancla en el reconocimiento de la voz fónica y la posibilidad de identificación de la fuente de esos sonidos. Esto es el sincro entre el movimiento de la boca del actor y sus sonidos. De este modo, una vez más la figuración es la que se impone en las modalidades de representación discursiva. Recordemos que esto se consigue aun con dos grabaciones diferentes, la de la banda sonora por un lado y la banda de imagen por otra. Será en los años '30 cuando se perfeccione el método de grabación óptica del sonido, esto es la banda sonora en *film*¹². Un dato curioso. Los hermanos Fleisher (creadores de *Betty Boop*) habían introducido tempranamente una voluntad musical en sus cortos, a través de la serie de “*Sing along*” que incorporaban un tema musical, en la que la letra se mostraba y un círculo las pintaba a medida que la canción avanza, e iba marcando como karaoke lo que correspondía cantar. La “*bouncing ball*” fue introducida para 1924.

79

En el ámbito de la animación, uno de los saltos “técnicos” introducidos por Disney es la incorporación del sonido en el propio *film* animado. Esta introducción implicó la creación de un sistema de marcación de los dibujos que permitiera la sincronización con la banda sonora (un compás cada dos fotogramas).¹³

Cada doce fotogramas hacíamos una señal en la película con tinta china. Cuando la señal pasaba por el proyector, pro-

11 *El cantor de jazz* (*The Jazz Singer*, Warner Bros. 1927) fue la primera película con diálogos sonoros que utilizó el sistema sonoro “Vitaphone” (grabación de sonido sobre un disco).

12 Así explica KONIGSBERG (1987) el nuevo sistema de grabación sonora “La grabación de sonido óptico empleaba tanto el método de densidad variable como el método de área variable: en el primer caso, la luz modulada por las ondas sonoras se registra en la película con varios grados de intensidad, mientras que, en el segundo, la luz se registra con anchuras diversas (los sistemas modernos de área variable registran la luz bilateralmente con perfiles simétricos en ambos lados de la banda horizontal). El proyector reproduce el sonido óptico cuando la banda sonora pasa entre una lámpara y una célula fotoeléctrica: la salida eléctrica de la célula que queda convertida en ondas sonoras viene determinada por la cantidad de luz que la banda de sonido deja pasar. Los proyectores estaban equipados para reproducir cualquiera de esos dos tipos de banda óptica.” (512)

13 La aparición de la banda sonora cambiará radicalmente al cine, que se estabiliza en una proyección de 24 fotogramas por segundo, lo que permite la reproducción sin distorsión del sonido ambiente.

ducía un destello blanco en la pantalla. Y si el director de la orquesta se fijaba en ese destello y lo empleaba como un sustituto visual del tic-tac de un metrónomo, podía seguir el compás. (palabras de Walt Disney citadas en FONTE Y MATAIX 2005:57)

El camino del *film* sonoro transformó buena parte del modo de producción y de la estética disneyana, la que ahora presenta nuevas *Silly Symphonies* estructuradas alrededor de tema musicales.¹⁴ Con esta técnica Disney estrena en 1928 *Steamboat Willie*, corto que marca también el nacimiento de su personaje emblema, Mickey.

Otro de los elementos que se introdujo en el período fue el color. En el caso de Disney se trató del Tecnicolor, un sistema de tres bandas de color que permitía conseguir colores “relistas o naturales” —a diferencia de otros sistemas previos—, a la vez que habilitaba el diseño de colores acorde con la función satírica y exagerada del *cartoon*.¹⁵ El corto con el que se iniciará la era del color es *Flowers and trees* (1932). Según señala TELOTTE (2008), en el corto se observa la manera en que el estudio Disney rápidamente experimentó

usos del color altamente atmosféricos e incluso simbólicos (48), que serán el complemento adecuado para la construcción de una estética naturalista propia del cine animado dominante hacia 1950.

80



Imagen 7. Fotograma de *Flowers and trees*.

Será Disney, una vez más, quien realice una proyección animada que durará algo más de una hora¹⁶. Para que esto sucediera, Disney tuvo claro que era necesario crear instrumentos que permitiesen una atracción similar (cuando no mayor) a la que ejerce sobre el público el cine de acción en vivo. El salto al largometraje se produce cuando se han aceitado algunos dispositivos que hacen posible pensar el pasaje de la animación como artesanado a la animación como industria: ahora no es necesario dibujarlo todo, gracias al acetato pueden reemplazarse sólo los elementos que adquieren movimiento en la escena, dejando el fondo quieto o bien, desplazándolo. Esta técnica implicó tanto un abaratamiento de los costos, como una reducción del trabajo necesario para cada

14 Al respecto ver J. P. TELOTTE 2008.

15 Ver Telotte, *ibid.*

16 Será en 1938 cuando se produzca el otro salto definitivo del período: el largometraje animado, sonoro, color de la mano de *Snow White*. Esta afirmación deja de lado los largometrajes argentinos *EL apóstol* (1917) que tuvo una duración de setenta minutos de Quirino Cristiani, quien también tiene el récord de haber estrenado el primer largometraje animado sonoro en 1931 con *Peludópolis*.

animación. Menos dibujos, y mayor juego de los elementos que adquieren movimiento, a la vez que permitió desarrollar mayor precisión en los movimientos representados (generando menos “saltos” en la imagen)¹⁷.

El predominio de la figuración insiste en una suerte de “domesticación” de la animación cinematográfica, una vez que el largometraje dibujado hace su estreno. Los cortos que se caracterizaron por el juego con el *non-sense*, el *slaptick*, la inclinación al surrealismo y la potencialidad de que todo suceda, mientras que los largometraje animados se volverán hacia la imitación del cine de acción en vivo con el largometraje.

Tanto el cine animado como el de acción en vivo realizó en las primeras décadas del siglo XX un esfuerzo técnico que buscó reponer una particular figuración de los cuerpos parlantes, figuración “normal” (según la cual los personajes en la pantalla suenan como “humanos”) invisibilizada por la naturalización de estos medios de comunicación y de sus dispositivos frente a otras posibilidades.

Tiempos 2. Los narrativos/los no narrativos. El predominio de la figuración

81

Hasta aquí observamos que la velocidad de la sucesión de imágenes se estabiliza en una que permitió no solo la continuidad del movimiento, sino, especialmente, articular un movimiento fluido acompañado de sonido fónico, tal como se percibe en la vida cotidiana.¹⁸ Hay también otras temporalidades, no ya las estrictamente vinculadas con la sucesión de las imágenes habilitada por el dispositivo, sino la temporalidad propia de una organización discursiva.

Teniendo en cuenta que la animación tiene una potencialidad particular, la de no estar atada más que a la posibilidad plástica del dibujo¹⁹, es curioso como se “amoldó” a un tipo de representación figurativa y narrativa. Sin embargo, otras formas de la animación nos permitirán pensar cómo se construye la temporalidad en cada caso. Hay animaciones no narrativas ni figurativas, en ellas la temporalidad se presenta como un *fluir en presente*. Si bien esta nominación es un contrasentido, hay una temporalidad del dispositivo, y de la construcción de movimiento mismo que lleva consigo la animación. En el caso de las animaciones no figurativas y no narrativas los tiempos discursivos vuelven sobre aquello que es su posibilidad discursiva: ser dibujos que se transforman. En estos casos el devenir se construye sólo por la cantidad y la combina-

17 No interesa desarrollar aquí todos los cambios técnicos que fueron introducidos en la historia de la animación. Baste con señalar que la invención de la cámara multiplano permitió la construcción de una estética realista que domina el cine comercial animado hasta nuestros días.

18 El cine “mudo” acompañado de música en vivo posibilitó diversos juegos entre la banda de imagen y la musicalización de esas imágenes que funcionaba, más allá de que los silentes fueron entonces los actores.

19 En este caso estamos pensando exclusivamente en técnicas animadas en las que lo fotográfico ocupa solo un lugar menor, y no en las que la captura fotográfica es central como el *stop motion* o la pixilación. Centramos nuestra reflexión en las animaciones cinematográficas más extendidas, esto es el dibujo animado.

ción de imágenes sucesivas. Así, el tiempo puede expandirse o contraerse de acuerdo con los movimientos de las imágenes en pantalla. Por ejemplo, en *Dots* de Mc Laren (1940) pueden encontrarse aceleraciones o ralentizaciones del tiempo en función de las mutaciones de los elementos en pantalla, del cambio de color de los elementos, de su reunión o separación, imprimen una temporalidad que se aleja como efecto de sentido de la temporalidad mecánica del dispositivo. Estas temporalidades están cargadas de intensidad, pausa, ritmo, etc.

En este punto parece necesario aclarar que la animación no necesariamente debe ser proyectada a la velocidad de 24 fotogramas por segundo. Podrían incorporarse más fotogramas o quitarse algunos modificando así su propia temporalidad. En este sentido, en los textos no narrativos la temporalidad depende sólo de juegos formales tanto visuales como sonoros. Así pueden pensarse tiempos musicales como los que proponen Viking Eggeling y Oskar Fischinger en las décadas del '20 y '30 del siglo XX. Esta temporalidad perceptible o *subjetiva* si se quiere difiere mucho de la temporalidad *objetiva* de las acciones. En estos juegos de la temporalidad, generalmente asociados a la experimentación y la vanguardia, se nos presenta de frente la operatoria de lenguaje, que es la que habilita una construcción textual específica. Esta temporalidad puede pensarse en un extremo opuesto a la de las acciones. No obstante, aparecen posiciones intermedias, las que mantienen la narración como estructura pero expanden transformaciones de las imágenes que permiten temporalidades diversas, más allá de la narración. Los cortos de la UPA son un ejemplo de estos procedimientos.

82

Las animaciones narrativas, por su parte, logran invisibilizar la temporalidad propia del dispositivo, la que cede a la figuración necesaria para el relato y el ritmo que imponen las peripecias. No importa, para lo que estamos observando, de qué clase es la narración, sino la manera en que resulta debilitada en textos narrativos la significación habilitada por el dispositivo de animación mismo. En este sentido, compartimos la afirmación de FERRO (1998), quien afirma que “la capacidad narrativa puede ser pensada (...) como una modalidad privilegiada de la referencia. Pero mientras que la función designativa del lenguaje refiere a objetos o sujetos en un determinado estado, la narración refiere al cambio de un estado a otro, la mutación, el devenir, la transformación.” (57) Así, la temporalidad de la transformación del relato gana la escena.

Con la presencia del relato, se impondrán las cualidades de los personajes, el tipo de vínculo causal que desarrollen, etc., antes que la de la imagen misma. Y en este privilegio de operatorias que acentúan la narratividad, lo que está en juego es una duración más parecida a la del cine de acción en vivo. Todos los elementos del lenguaje se pondrán a disposición de la narración. La musicalización construye climas psicológicos, acompaña la construcción de situaciones ambientales, el lenguaje verbal ocupa el centro de los sonidos, y los dibujos se vuelven convencionales.

La animación en tanto que potencialidad cede todo su protagonismo en favor de la historia. Desde el primer largometraje disneyano, en los *films* animados estrenados comercialmente la fascinación está dada por el parecido de esas imágenes en las que el mundo dibujado se parece al mundo “real”, que el movimiento tiene la fluidez que habilitan técnicas asociadas como la rotoscopía, y la profundidad de los espacios se parece a la que percibimos a diario.

Así, los dibujos animados y animaciones de vanguardia hacen jugar de manera diferencial las variables de la temporalidad del lenguaje con la del relato, mientras que los textos “de género” refuerzan la vinculación de las temporalidades que acercan la animación al cine “tradicional”. Tradicionalidad reforzada por la narración, la que se construye sobre elementos “conocidos”, previsibles, verosímiles. Estos dos partidos presentes en el dibujo animado son tan fuertes que permitirán el emplazamiento de los *films* en espacios estéticos muy diferentes. En el caso de los largometrajes que acentúan su duración narrativa, se desenvuelven en el espacio del entretenimiento, y es en este espacio que la animación viene “compitiendo” con el cine de acción en vivo²⁰.

Los casos en los que la búsqueda narrativa se “mide” fuera del cine de animación son los que construyen la animación de entretenimiento contemporánea, con una duración propia de las acciones, mientras que el cine de animación no narrativo parece generar espacios, sólo por contraste, en los que el lenguaje se vuelve sobre sí mismo (siguiendo la definición de función poética de JAKOBSON, 1960). Esta significación no está necesariamente “prevista” por el dispositivo, pero lo exhibe y propone el goce de sus posibilidades. Sus textos recaen necesariamente en el espacio del arte.

83 Casi puede decirse que es una confrontación de estéticas que tiene más de cincuenta años. Desde los años 1950 el partido se juega entre dos poéticas contrapuestas: las de la productora Disney (realista, imitativa de un cine “mayor”) y UPA (en la que el privilegio está centrado en contrastes, *non sense*, dislocaciones de imágenes y sonidos, no correlación entre forma y color, etc.). Es exagerado, sí, pero este duelo entre una búsqueda realista y una que pone de manifiesto el carácter construido del dibujo como dibujo se mantiene como una fuerza irrefrenable. Es cierto, ambos juegan en el espacio del entretenimiento, y lamentablemente no hay ya espacio en las salas cinematográficas para la experimentación con las formas mismas como lo hicieron los movimientos de vanguardia. Pero este entretenimiento recae sobre elementos diferentes: el propio lenguaje (UPA y se podría incluir también a Warner) a través de la aparición y desaparición de elementos en pantalla, la deformación como regla constitutiva o la transparencia narrativa que deja (no por falta de trabajo y detalle, sino todo lo contrario) la potencialidad estética de la animación en segundo plano, para soportar especialmente la esteticidad narrativa. En este sentido, la búsqueda en los *films* animados contemporáneos es la misma que guió de Disney para estrenar *Blanca Nieves* en 1938: competir con el “cine de verdad”.

20 Esta competencia es tal hasta el punto en que se han mezclado de manera tal que es imposible distinguirlos: tanto por la búsqueda de realismo presente en la animación (pensemos en la “obligatoriedad” de presentar actualmente *films* 3D y del tipo de imágenes ofrecidas en las que lo que se destaca es el pelaje, el brillo, etc.); como por la articulación y sobreimpresión de cine de acción en vivo y cine animado (300 es el caso de mayor mixtura entre ambos).

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BENDAZZI, G. (2003) *Cartoons. 110 años de cine de animación*. Madrid, Ocho y medio.
- CARMONA, R. (1998) "De los orígenes de la fotografía a la factoría de Edison. El nacimiento del cine en los Estados Unidos", en Talens y Zunzunegui (coords.). *Historia General del Cine. Vol I. Orígenes del Cine*. Madrid, Cátedra.
- DE LEÓN MARGARIT, T. (1947) *Historia y Filosofía del Cine*. Editorial Impulso, Buenos Aires.
- FERNÁNDEZ, J. L. (1994) *Los lenguajes de la radio*. Buenos Aires, Atuel.
- FERRO R. (1998) "¿Historia o ficción? La violencia en el orden del referente y en el proceso de escritura. Las novelas de la guerra silenciosa, de Manuel Scorza", en *ICIPUS, Revista Andina de Letras*. (8/ 1998) Ecuador. Corporación Editora Nacional.
- FONTE, J. Y MATAIX O. (2000): *Walt Disney. El universo animado de los largometrajes. (1937-1967)*. Madrid, T&B Editores, 2005.
- JAKOBSON, R. (1985) *Ensayos de lingüística general*. Barcelona, Planeta Agostini.
- KRACAUER, S. (1960) *Teoría del Cine. La redención de la realidad física*. Barcelona. Paidós. 1989.
- KONIGSBERG, I. (1987) *Diccionario técnico Akal de cine*. Madrid, Akal, 2004.
- MANRUPE, R. (2004) *Breve historia del dibujo animado en Argentina*. Buenos Aires, Libros del Rojas.
- METZ, CH. (1974) "El estudio semiológico del lenguaje cinematográfico", en *Revista Lenguajes* N° 2, Buenos Aires, Nueva Visión.
- RONDOLINO, G. (1998) "El cine de animación", en Talens y Zunzunegui (Coord.) *Historia General del Cine. Vol. III Europa 1908-1918*. Madrid, Cátedra.
- TELOTTE, J. P (2008) *The Mouse Machine. Disney and technology*. Urbana and Chicago, University of Illinois Press.
- TRAVERSA, O. (2001) "Aproximaciones a la noción de dispositivo", en *Revista Signo y Señal* N° 12, Instituto de Lingüística, FFyL UBA.