

LA ILUSTRACIÓN ANIMADA COMO ESPECTÁCULO. PELÍCULAS DE *DIBUJOS RELÁMPAGO*

Iria Cabrera Balbuena

*Escuela Superior Politécnica del Litoral
(Ecuador)*

Alejandro Ocaña Salinas

Universitat Politècnica de València

A finales del s. XIX se desarrollan las artes del espectáculo, cobrando fuerza las agrupadas dentro del teatro de variedades. La caricatura, de creciente popularidad y alcance gracias a la expansión de la prensa y los magazines, encuentra un lugar también como espectáculo en vivo, de la mano de los *dibujos relámpago*. Por otro lado, dentro del cine, el descubrimiento de la técnica de animación del paso de manivela permite a los cineastas crear trucos en la gran pantalla. La conjunción del uso de este recurso y los espectáculos de *dibujos relámpago* dan lugar a una serie de películas denominadas *de dibujos relámpago*, que sentarán las bases para la creación de los futuros dibujos animados. En el presente artículo se analizan este tipo de películas en relación con la ilustración y su conexión con los espectáculos de entretenimiento en el cambio de siglo.

At the end of the 19th century, the performing arts were developed along with variety shows that newly gaining strength. The caricature was growing in popularity and reach thanks to the expansion of the press and magazines, and also finds a place in live shows by lightning sketch drawings. On the other hand, within the cinema, the discovery of the stop-motion technique allows filmmakers to create tricks on the big screen. The combination of these techniques gives rise to a series of films called "lightning sketch films" which eventually lay the groundwork for the creation of future cartoons. These films are analysed in relation to illustration and its connection to entertainment at the turn of the century.

Palabras clave: Proto-cine, paso de manivela, vodevil, magia, caricatura.

DOI: <https://doi.org/10.4995/caa.2020.13272>

Introducción

El presente artículo propone establecer una relación entre la animación más primitiva y la ilustración. Planteamos el espectáculo como convergencia del arte de la ilustración y la animación en el cine de *dibujos relámpago*¹ desde el contexto del fin del siglo XIX, donde los avances tecnológicos hicieron posible el desarrollo del vodevil y que acabó desembocando en lo que conoceremos como cine. Proponemos el espectáculo como convergencia del arte de la ilustración y la animación en el cine de *dibujos*. Cabe destacar que este tema ha sido analizado por varios autores, siendo Donald Crafton el historiador de animación que más ahonda en ellos, pero no se ha ofrecido desde el punto de vista que añade a esta convergencia el paso de manivela del stop-motion más primitivo, técnica que surge a partir de la invención del cine y de manera accidental. En su etapa embrionaria, el stop-motion era utilizado como soporte y apoyo al cine de acción real para crear efectos especiales y trucos que imitaban a los realizados en los teatros europeos a finales del s. XIX. Paralelamente, surge el cómic en su forma actual, y la

caricatura se desarrolla ampliamente en revistas y prensa. La aparición de estos dibujos, caricaturas y tiras de cómic influyen en el cine, ya que muchos artistas e ilustradores comienzan a interesarse por el medio fílmico.

Partiendo de lecturas de Donald Crafton, Jürgen Osterhammel, John Canemaker y Thierry Smolderen entre otros, en este artículo se realiza un análisis del cine más primitivo y del surgimiento de la caricatura y la ilustración, así como del contexto y cómo éste influye en la creación de las primeras películas que sentarán las bases para los dibujos animados.

La estructura del presente texto se divide en dos partes centrales, pertenecientes la primera al desarrollo en el que se presenta el contexto en el que nace el cine y la ilustración y cómo éstos están unidos al espectáculo del vodevil. En la segunda parte se analiza la confluencia de la ilustración y el cine más primitivo —que proponemos como futura animación stop-motion— en las películas de dibujos relámpago, ejemplificando y explicando de qué se trata y cuáles son sus influencias.

01

La caricatura como *performance* y el *paso de manivela* como inicio del cine “espectacular”

Durante el s. XIX, la ilustración y específicamente la caricatura viven un período de auge y desarrollo. La caricatura encuentra un medio de difusión principalmente a través de magazines, prensa y revistas periódicas, de gran crecimiento durante este período, gracias a los avances en las tecnologías de impresión, así como en la mayor conectividad y posibilidades de distribución, debido al avance en la tecnología de los medios de transporte, principalmente por el gran crecimiento del ferrocarril como medio de conexión. Hacia el fin de siglo, muchas de estas publicaciones estaban orientadas al gran público y su objetivo era proporcionar entretenimiento. Los magazines habían evolucionado, pasando de ser un espacio de difusión y discusión de ideas, a ofrecer un contenido más liviano, apuntando a un público más amplio, acorde al desarrollo de las sociedades. Bajo este esquema editorial, la caricatura humorística no política crece en popularidad (Harvey, 2009: 28). Es así como, en las últimas décadas del s. XIX, el arte de la caricatura se diversifica, integrándose a la oferta del teatro de variedades. La caricatura se transforma y se vuelve un espectáculo. En estas actuaciones, que recibieron el nombre de *lightning cartoon*, o *dibujos relámpago*, el dibujante ejecuta un dibujo en vivo frente a una audiencia. Al transformar su soporte, desde la publicación impresa al escenario, la caricatura debe asimismo

modificar sus elementos. Ya no sólo es el dibujo el que se ofrece al público, sino que la habilidad y velocidad del dibujante son las que captan la atención de aquél. Incluso, muchos espectáculos agregan elementos de teatralidad con el objetivo de hacer más atractivas sus presentaciones. Estos elementos abarcan desde la comunicación con la audiencia, dando pistas respecto del personaje que está siendo dibujado, o retratar personajes populares y figuras locales, hasta caracterizar al dibujante como algún personaje exótico de nombre extranjero, proveniente de algún lugar apartado del mundo, como África o el lejano oriente, y en los que el dibujante debía transformarse para realizar el espectáculo.

El *dibujo relámpago* representa una nueva forma de entender el arte, y encarna fielmente la modernidad en las ciudades: a pesar de estar centrada en el dibujo, es una presentación en donde el arte se ha vuelto espectáculo y entretenimiento, en el cual es más importante la experiencia vivida por el espectador que el *dibujo* y depende para su ejecución correcta de una serie de elementos propios de las ciudades y la sociedad industrial, como una buena conectividad intra e interurbana que permitiese al artista realizar su espectáculo en varios teatros durante la jornada. Es una forma de arte adecuada al ritmo y movimiento de la ciudad, cuyo fin es



Fig. 1. Fotograma de la película *The Enchanted Drawing* (James Stuart Blackton, 1900).

entretener y sorprender, alejándose de los ideales del *romanticismo*.

Un aspecto interesante, mencionado asimismo por Cook (2015: 48-56) es la relación de inmediatez entre lo dibujado, el artista y el público, así como la relación que se establece entre la velocidad de producción del dibujo, acelerada hasta el máximo (*lightning speed*) y la velocidad de percepción, la cual es ralentizada, debido a que el público solo puede ir decodificando el dibujo de forma progresiva a medida que el dibujante trabaja sobre él. Esta ralentización de la percepción constituía una parte central en el espectáculo de caricaturas relámpago, anticipando lo que ocurrirá con la *performance* cinematográfica. “In emphasising, rather than eliding, the temporal disjunction between construction, presentation, and perception in its performance, the lightning cartoon anticipated the temporal dislocation of cinematic performance” (ídem).²

Donald Crafton (1982: 48) define este tipo de espectáculos como un salón de entretenimiento victoriano en el que el artista realizaba un monólogo ilustrado que fue llevado al escenario del vodevil a finales del s. XIX. La convergencia entre estas actuaciones y el naciente fenómeno del cine de animación parece inevitable, y es en el teatro de variedades en donde la conjunción de estas manifestaciones tendrá lugar.

Así como la caricatura se transformó en espectáculo para llegar al teatro, el cine, que ha nacido como un espectáculo, comienza a generar narrativas de ficción, moviéndose hacia la fantasía. Una de las primeras herramientas (o la primera) utilizadas para imbuir de fantasía a las películas es la técnica conocida como *paso de manivela*. Esta técnica consiste en parar la cámara de cine, realizar una sustitución en el plano y reiniciarla. Es el antecedente a la animación stop-motion. El descubrimiento de esta técnica se le atribuye al ilusionista francés Georges Méliès, aunque no se considera su inventor. Méliès utiliza este sistema como recurso para realizar los trucos de magia que él solía representar en el teatro Robert Houdin. Estas películas todavía no tienen pretensiones de ser animaciones netamente realizadas en stop-motion pero sí que utilizan el truco de sustitución. Las primeras muestras realizadas utilizando este recurso, reproducen, al inicio, trucos de magia como en la película *El conjuro* (*The conjourer*, Georges Méliès, 1899) pero pronto veremos a los prestidigitadores ocupar el papel de ilustradores, dotando de vida líneas dibujadas en una pizarra como en *El dibujo encantado* (*The Enchanted Drawing*, James Stuart Blackton, 1900).

El *paso de manivela* ayuda a que en el cine se puedan realizar trucajes, de tal manera que asistimos a decapitaciones, desapariciones repentinas y

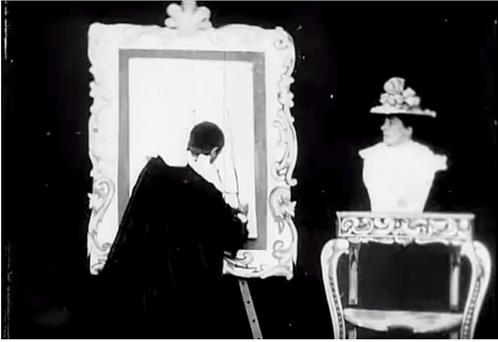


Fig. 2. Fotograma de la película *Artistic Creation* (Walter R. Booth, 1901).

casas o castillos encantados en las que los objetos levitan como en los filmes de Méliès *La mansión del diablo* (*Le Manoir Du Diable*, 1896) o *El castillo encantado* (*Le chateau hanté*, 1897). En un inicio, el cine más primitivo, de mano de los hermanos Lumière era de corte documental, pero a partir de las historias que nos propone Méliès entramos en un universo fantástico en el que el *paso de manivela* es de gran ayuda para presenciar estas historias de ficción “espectacular”. Utilizamos esta palabra para hacer referencia al uso del trucaje como un elemento que nos convierte en testigos de fenómenos que, en ocasiones, son abiertamente fantásticos o que quieren hacernos partícipes de escenas truculentas haciéndolas pasar por reales, como si de una película *snuff* se tratara, como en el caso de *Mary Queen of Scots* (Alfred Clark, 1895). Así que el cine de trucaje (el que utiliza el *paso de manivela* para realizar diversos trucos) irá evolucionando hasta encontrarse con la ilustración, surgiendo las *películas de dibujos relámpago*, que comienzan en 1896 y abordan los primeros años del s. XX. Estas películas, fruto de la unión más primitiva entre el dibujo, los espectáculos de magia y el vodevil en conjunto al cine, se denominarán, como ya mencionamos, *lightning-sketch* (*dibujos relámpago*).

02

El espectáculo como punto de convergencia de la ilustración y la animación

Cabe recordar que, hasta la primera mitad del siglo XIX, la mayor parte de la producción de caricaturas trataban el tema de la sátira política, y en general se consideraba que el arte debía apuntar a un contenido edificante o moralizante. El mismo padre de la caricatura moderna, Rodolphe Töpffer, se lamentaba de no haber dado un carácter más edificante a sus historias de caricaturas (Kunzle, 2009: 20). Con el desarrollo de la prensa y el creciente número de magazines, dirigidos a todo tipo de públicos, la caricatura se dividió entre las que satirizaban la política contingente y aquellas de corte simplemente humorístico. Producto del avance tecnológico y de los procesos de industrialización, no solo aumenta la densidad de población en las ciudades a niveles nunca vistos (Osterhammel, 2015 [2013]: 355), sino además es una población que puede disponer de tiempo libre. Este espacio para el ocio abre una oportunidad de negocio a través de la oferta de espectáculos variados



Fig. 3. Fotograma de la película *Humorous phases of Funny Faces* (James Stuart Blackton, 1906).

que abarcan desde la magia hasta el circo, organizados dentro del teatro de variedades. A fines de siglo, artistas como Tom Merry o el Profesor Thornbury realizaban espectáculos de dibujo en vivo, en actos llamados de *dibujos relámpago* o *lightning cartoons*. Muchas veces estos actos no se limitaban a la elaboración del dibujo, incluyendo elementos performáticos como el uso de la ventriloquía o la caracterización, ya vista, del dibujante, agregando espectacularidad a la actuación. Asimismo, y fieles a la tradición política de la caricatura, en muchas ocasiones los dibujos representaban a figuras relevantes en la política local, generando reacciones de aprobación o rechazo en la audiencia, creando así una mayor cercanía con el público. Estos aspectos complementarios al dibujo configuran un acto de ilustración enriquecido, espectacularizado y de bastante éxito. Estas representaciones lograron gran popularidad a finales del s. XIX, como parte de la oferta de entretenimiento del teatro de variedades.

Gracias a la invención del cinematógrafo, estos espectáculos comienzan a grabarse a modo documental, pasando de ser actuaciones en directo de artistas a ser cine, siendo *El retrato del káiser Wilhelm II* (1895) la primera película de este estilo de la que se tiene registro:

By 1896, the celebrated English caricaturist Tom Merry (born William Meham) had been filmed at the Birt Acres studio in England creating live-action (that is, filmed in real time) lightning sketches of British and German political figures, although these films do not survive.” (Furniss, 2017: 32)³

Estas grabaciones documentales evolucionan hasta convertirse en películas en las que el dibujante hace las veces de mago creando trazos en pizarras o papeles que acaban cobrando vida. Aunque en ciertas partes observamos cómo el dibujo va conformándose de manera autónoma, sabemos que el artista que se nos presentó previamente es el artífice de toda la obra, como en el filme de Blackton del año 1907, *Lightning Sketches*; en la primera parte, transforma, por medio del dibujo, letras en personajes, y en la segunda parte de la película, realiza la caricatura de su compañero Smith que permanece como modelo en pantalla.

Si la animación stop-motion hace sus primeras apariciones como parte del cine de acción real, entonces este atributo mágico también se puede vincular a la técnica animada. El animador, encargado, a través de su mano, de conseguir la ilusión de movimiento, toma una

fotografía, cambia elementos o mueve las marionetas para volver a fotografiar. La figura del mago, que en estas películas realiza las sustituciones en pantalla podemos compararla a la del animador, definido como el mago de la ilusión en movimiento y quizás por eso, la animación esté ligada a mitos relativos al ilusionismo. Es importante mencionar que todas estas películas tienen puntos en común, como, por ejemplo, que los dibujantes siempre aparecen realizando la acción y su atuendo es el de un ilusionista. “The theatrical setting and the costumes are codes with one purpose: to promote the illusion that the animator is a magician” (Crafton, 1982: 57).⁴ Nosotros como espectadores nos sentimos como el público del teatro de donde son originarios estos espectáculos.

Estas películas todavía no tienen pretensión de ser animaciones netamente realizadas en stop-motion pero sí que utilizan el truco de sustitución, al igual que lo hacía Méliès. Sin embargo, el espectáculo sigue estando presente desde la primera película que consideramos de este grupo como *The Enchanted Drawing* de James Stuart Blackton. En esta película del año 1900, un personaje, probablemente el propio Blackton, realiza la caricatura de un hombre con una copa y una botella de vino. El dibujante toma la copa y la botella y éstas pasan de ser un dibujo a transformarse en objetos corpóreos. El retrato, creado previamente por el ilustrador, se asombra. A diferencia de la futura técnica de animación, en la que el autor está ausente en la pantalla, se nos muestra esta película como el espectáculo de un mago, artifice de dotar de vida sus dibujos. Posteriormente a la filmación de esta película, Blackton vuelve a experimentar con la línea en movimiento y transformación, acercándose a lo que hoy en día conocemos como dibujos animados. Esta película se titula *Humorous Phases of Funny Faces* (James Stuart Blackton, 1906). En ella el creador desaparece de la pantalla para mostrarnos la creación autónoma de personajes y acciones. La película comienza

Histoire sans paroles. — Un Arroseur public

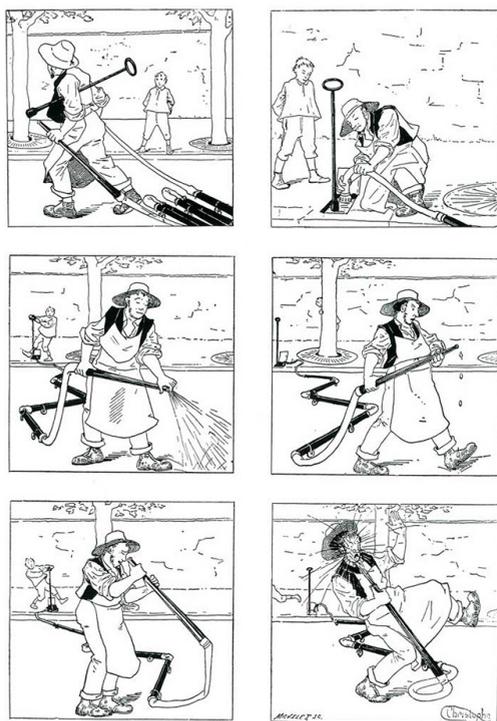


Fig. 4. Tira de cómic *Un arroseur public* (Christophe, 1889).

como el registro de un *lightning-sketch* (*dibujo relámpago*), que es una representación teatral y concluye con la animación del payaso, por lo tanto, pasa de la documentación a convertirse en animación (Greenberg, 2018: 171). Blackton juega por partes con la línea dibujada y los recortes, alternándolos en distintos fragmentos de la película. La realización de los personajes se hace sobre una pizarra en la que el artista dibuja para que, al retirar su mano, las líneas que previamente trazó cobren vida y comiencen a interactuar. En esta película se nos presentan a los fundadores de los estudios Vitagraph, Albert E. Smith y al propio Blackton, como los magos del teatro. El también ilusionista británico Walter Booth en el año 1901 se interesa por esta tendencia de películas de *dibujos relámpago* y filma *Artistic Creation*. En esta película observamos cómo Booth dibuja en una pizarra una mujer que acaba transformándose en una persona real. Comienza por la cabeza y a través de un diálogo con la mujer la dota de las diferentes partes faltantes: torso, brazos y piernas. Por último, el mago realiza el dibujo de un bebé para dárselo a la joven que creó, pero ésta ya se ha escapado, saliendo de cuadro por la parte derecha mientras él dibujaba. El patrón que sigue esta película es el mismo que el de las películas anteriormente mencionadas, con sus tres puntos en común: el artista como protagonista, el dibujo y la superficie sobre la que se hace. La novedad en este trabajo es la incorporación de una actriz como resultado de las líneas creadas previamente. El estilo se enmarca claramente en las películas de *dibujos relámpago* y la clara influencia de los espectáculos está presente.

En el año 1908, el animador de los estudios Gaumont, Émile Cohl, realiza la película *Fantasmagorie*. Cohl proviene del mundo de la ilustración y la caricatura y, al igual que Blackton, comienza a interesarse por el cine, encontrando en este medio la manera de dar vida a sus personajes. Su origen como ilustrador nos devuelve a esta disciplina que tendrá gran importancia

en el cine de animación, no solamente por la narración —la estructuración de las viñetas en el cómic tiene gran relación con los tiempos y la planimetría que se utilizará en el cine— sino por los temas tratados, siendo muchos tomados de viñetas como inspiración. Un ejemplo de ello es el *gag* del *regador regado*, tira de cómic publicada por primera vez en 1886, dibujada por Hans Schliessmann. Esta broma que se haría *viral*, en palabras de Smolderen (2014 [2009]: 114), siendo la versión dibujada por Georges Colomb (Christophe) en el año 1889, retomada en el año 1895 por Auguste Lumière. La influencia no solamente es de carácter temático sino que podemos observar la misma planimetría en la película, como si Christophe hubiese sido el dibujante del *storyboard* al que posteriormente se le dio vida a través de la imagen en movimiento: “For the comic-strip artist, dividing the page into panels was not a decorative effect but an essential narrative device”⁵ (Crafton, 1990: 225). Aunque *L'Arroseur arrosé* (Lumière, 1895) no se trata de animación sino de cine de acción real, nos sirve de ejemplo para entender la gran influencia que las tiras de cómic tuvieron en el cine aportando elementos técnicos como tiros de cámara y angulaciones, además de elementos de corte narrativo: “Around 1900, American cartoonists realized that an increasing proportion of the short films produced by Edison and his consorts were directly inspired by their stories”⁶ (Smolderen, 2009: 132), lo que pone de manifiesto la importancia e influencia de los ilustradores en el cine.

Volviendo al ejemplo de *Fantasmagorie*, observamos no solamente esta influencia sino también la del espectáculo y el tema fantástico que trata a modo de sueños que materializa realizando grandes transformaciones, perfectamente hiladas y de gran complejidad. La temática concreta de esta película tiene gran influencia de los temas tratados por los artistas *Incoherentes*, grupo al que perteneció Cohl. Este grupo estaba formado por periodistas, artistas y escritores cuyos



Fig. 5. Fotograma de la película *L'Arroseur arrosé* (hermanos Lumière, 1895).

trabajos tenían una actitud antiburguesa y anti-académica que representaban la antítesis de los Simbolistas. Rechazaban el trabajo racional o el seguir reglas establecidas que unificaran su arte, y en cambio le daban gran valor a la espontaneidad en la expresión artística (Crafton, 1990: 258). El juego anárquico que manejan en sus obras lo veremos en esta película de Cohl en la que entre juegos circenses y una dama burguesa somos testigos de una ensoñación animada. Esta película fue la primera de animación realizada por Cohl y es considerada la primera de dibujos animados, para la que el propio artista realizó cerca de 700 dibujos. Valiéndose de lo que había estudiado de Blackton acerca de parar y reiniciar la cámara, los colocó y fue fotografiando, realizando sustituciones entre un dibujo y otro. De la misma manera que Blackton, Cohl comienza dibujando sobre una pizarra y vemos sus manos; no se nos presenta como el artista artífice de los dibujos como era propósito en todas las películas de *dibujos relámpago* pero sigue su estilo, llegando a recordarnos mucho a las *Humorous Phases of Funny Faces* de Black-ton. No solamente la aparición de la mano del artista nos lleva de nuevo a los espectáculos de vodevil sino que su título hace referencia a “an elaborate illusion constructed by an eighteenth century French showman named Etienne Gaspard Robertson.”⁷⁷ (Crafton, 1990:

258), lo que nos adelanta la temática fantástica que va a abordar.

La figura de Cohl no solamente es relevante por situarse como un puente entre el vodevil y el cine de animación, sino por darle presencia a la ilustración dentro del cine, que acabará sentado las bases de los futuros dibujos animados. Ejemplo de ello es la serie animada *The Newlyweds* (1913-14) basada en la versión francesa de la tira de cómic de George McManus titulada *The Newlyweds and their Baby* (1908). Este hecho nos lleva a otra figura que tiene gran relevancia si estamos hablando de la relación entre la ilustración y la animación como es Winsor McCay. McCay, al igual que muchos ilustradores de su época, trabajaba en espectáculos de vodevil a la vez que desarrollaba una carrera como ilustrador:

Chalk-talk artists, ‘lightning sketchers’, were popular Victorian parlor entertainers that made the transition to the vaudeville stage in the late nineteenth century. Several of McCay’s cartoonist peers, including James Stuart Blackton and Bud Fisher (Mutt and Jeff), found lightning sketching not only an easy way to make extra money, but a means of advertising their strips and other salable projects.⁸ (Canemaker, 2018: 139)

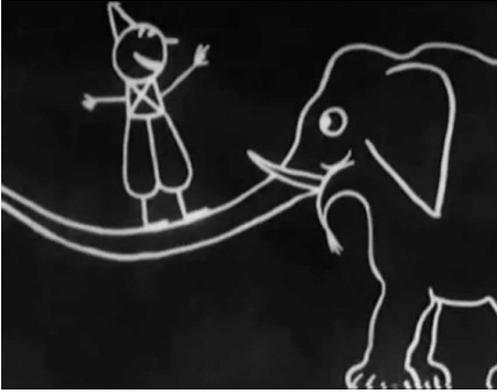


Fig. 6. Fotograma de la película *Fantasmagorie* (Émile Cohl, 1908).

Como artista, McCay aspiraba a elevar el nivel artístico del género, disconforme con el trabajo de muchos de sus contemporáneos:

McCay wanted to elevate the artistic level of the genre so as to attract a more sophisticated public [...] He knew how mechanical they were, and his entire body of work stands as a condemnation of their cheap artificiality and lack of ambition [...] McCay knew that comic art was always about contrasting the sterile rhetoric of automation and fixed formulas with the verve of a lively thought.⁹ (Smolderen: 2014 [2009]: 149)

Esta ambición lo llevó a crear uno de los cómics más sofisticados que jamás se hayan producido: *Little Nemo in Slumberland* (1905). Esta atención al detalle puede verse asimismo en su trabajo como animador en su cortometraje *Little Nemo* (1911). McCay, al igual que Cohl, se interesó en la técnica cinematográfica como un medio para dar vida a sus personajes. La animación aparecía a ojos de McCay como una buena oportunidad de enriquecer su espectáculo en el vodevil. Con este objetivo creó sus primeras animaciones, en las que daba vida a Nemo y otros personajes. Su segunda animación lleva por título *How a Mosquito Operates* (1912), en la cual va más allá del puro movimiento y desarrolla

una narrativa, basado nuevamente en uno de sus cómics. En este caso, en una tira de *Dreams of the Rarebit Fiend*, que realizaba McCay bajo el seudónimo de Silas para el *New York Evening Telegram*. Luego vendría *Gertie the Dinosaur* (1914), filme para el cual elaboró miles de dibujos (diez mil, según el propio artista) y desarrolló una técnica que llamó *Split animation*, que se traduce en lo que conocemos como animación pose a pose. McCay se muestra muy orgulloso de la invención de esta técnica, como alternativa a la animación progresiva, ya que le permitía controlar el tiempo y el resultado final. Es por este motivo que a McCay se veía a sí mismo como el inventor de los dibujos animados, aun cuando esto no es históricamente correcto. En el caso de *Gertie*, el espectáculo no solo consiste en la animación en sí, sino que está pensada como un espectáculo interactivo. Volvemos a ser espectadores y partícipes de un espectáculo de vodevil “animado”. El propio McCay se nos presenta como el ilusionista y a la vez creador de su dibujo, un dinosaurio con el que interactúa y dirige hacia el público.

Curiosamente, debido a las restricciones que su contrato con William Randolph Hearst le impone, desde 1914 McCay se ve impedido de realizar actuaciones fuera de la ciudad de Nueva York, por lo que agrega secciones de introducción y cierre al filme de *Gertie*, así como diálogo

escrito en los segmentos donde él interactuaba con el dinosaurio. Esto con el fin de que el filme se pudiera proyectar en teatros fuera del radio de la ciudad y a lo largo del país.

Podemos decir que con la obra de McCay, y su interés en poner al espectador en conocimiento de los procesos y descubrimientos técnicos relacionados con la animación, así como del arduo trabajo que conlleva, comienza el fin del período

do *mágico* de la animación. Todas estas primeras películas comentadas de inicios de siglo, además de representar la antesala de la futura animación stop-motion y de los dibujos animados, ponen de manifiesto la importancia de los espectáculos de vodevil y el papel de la magia en el cambio de un siglo en el que el avance científico y tecnológico cobrará cada vez más importancia, constituyéndose en la base de la sociedad en su forma actual.

Conclusiones

Las películas de *dibujos relámpago* se sitúan como la antesala de los dibujos animados y de la técnica del stop-motion, al valerse del paso de manivela para su ejecución. Pudieran ser reflejo también del momento que vive la sociedad, en la cual la urbanización del territorio modificó la estructura social, las vidas y los medios de comunicación. En este escenario de constante movimiento, alta densidad poblacional, crecimiento económico y un nivel de vida que permite dedicar tiempo al ocio, el teatro de variedades gozó de buena salud. La oferta de entretenimiento fue cada vez mayor, desarrollándose una industria en torno a ello. La popularidad de estos espectáculos conjuntamente al auge que tiene la ilustración, hará que muchos artistas (que también estaban relacionados con el mundo de la magia) se comiencen a interesar por el cine y aunando su faceta de dibujantes y prestidigitadores sienten las bases de lo que hoy conocemos como dibujos animados. La importancia de los espectáculos de *dibujos relámpago*, tal como lo hace notar Cook, probablemente

se encuentre en la posibilidad de ver al dibujo elaborarse en vivo, cobrar forma progresivamente. Ya no es solo el resultado o la caricatura en sí misma sino el proceso de elaboración lo que resulta llamativo para el público: el ver e ir descifrando lo que el artista está creando en el momento, le otorga una dimensión temporal y narrativa. De este modo, al transparentar el proceso el dibujo cobra vida. El siguiente paso lógico es que el dibujo logre moverse, lo que es posible gracias a la tecnología cinematográfica y la técnica del paso de manivela. Los filmes de *dibujos relámpago* se sitúan exactamente en este punto de convergencia entre la animación como técnica y lenguaje independiente, la caricatura y el espectáculo de magia.

En este contexto, las películas de *dibujos relámpago* son un muy buen ejemplo del proceso de *espectacularización* del arte, así como de la irrupción tecnológica y la consolidación del cine como medio de entretenimiento de masas, sustituyendo al vodevil que llegará a su fin en la década de los años 30 del s. XX.

Bibliografía

- BARTUAL MORENO, Roberto, 2010. *Poética de la narración pictográfica: de la tira narrativa al cómic*, Madrid: Universidad Autónoma de Madrid.
- CANEMAKER, John, 2018. *Winsor McCay: His Life and Art*, Londres: Taylor & Francis.
- COOK, Malcolm, “Performance Times: The Lightning Cartoon and the Emergence of Animation”, en Askari et al. (ed.), 2015. *Performing New Media, 1890–1915*, Bloomington, Indiana: Indiana University Press, pp. 48-56.
- CRAFTON, Donald, 1982. *Before Mickey: The Animated Film 1898-1928*, Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- CRAFTON, Donald, 1990. *Émile Cohl, caricature, and film*, Oxford: Princeton University Press.
- FURNISS, Maureen, 2017. *Animation. The Global History*, Londres: Thames and Hudson.
- GREENBERG, Raz, 2018. “How Animation Won Over the Lightning Sketch: Re-Evaluating *Humorous Phases of Funny Faces*”, en *Animation: an interdisciplinary journal*, vol 13(2), 2018, pp. 162-174.
- HARVEY, Robert C., “How comics came to be”, en HEER, Jeet y WORCESTER, Kent (ed.), 2009. *A Comics Studies Reader*, Jacksonville, FL: Mississippi University Press, pp. 25-45.
- KUNZLE, David, “Rodolphe Töpffer’s Aesthetic Revolution”, en HEER, Jeet y WORCESTER, Kent (ed.), 2009. *A Comics Studies Reader*, Jacksonville, FL: Mississippi University Press, pp. 17-24.
- OSTERHAMMEL, Jurgen, 2015 [2013]. *La transformación del mundo: una historia global del siglo XIX*, trad. cast. Gonzalo García Barcelona: Crítica (*The Transformation of the World: A Global History of the Nineteenth Century (America in the World)*), Princeton, Nueva Jersey: Princeton University Press).
- SMOLDEREN, Thierry, 2014 [2009]. *The Origins of comics: from William Hogarth to Winsor McCay*, trad. inglés Bart Beaty, Nick Nguyen, Mississippi: University Press of Mississippi (*Naissances de la bande dessinée: de William Hogarth à Winsor McCay*, Bruselas: Les impressions Nouvelles).

Notas

¹ El término *dibujos relámpago* es la traducción al castellano del término anglosajón *Lighting sketches*. Se utilizará a lo largo del texto para referirnos a un espectáculo de vodevil y un género cinematográfico situado dentro del cine más primitivo, que se explicará durante el desarrollo del presente artículo.

² “Al enfatizar, en lugar de evitar, la disyunción temporal entre construcción, presentación y percepción en su actuación, la caricatura relámpago anticipó la dislocación temporal del desempeño cinemático”. (trad. a.).

³ En el 1896, el célebre caricaturista inglés Tom Merry (nacido William Meham) había sido filmado en Inglaterra, en el estudio de Birt Acres realizando dibujos relámpago en vivo (es decir, el tiempo real) de políticos alemanes y británicos, aunque estas películas no sobrevivieron.” (trad. a.).

⁴ “El decorado teatral y el vestuario son códigos con un único propósito: promover la ilusión de que el animador es un mago” (trad. a.).

⁵ “Para el dibujante de cómics, la división de la página en paneles no era un efecto decorativo sino una herramienta narrativa esencial.” (trad. a.).

⁶ “Cerca del 1900, los caricaturistas americanos cayeron en cuenta de que una proporción creciente de los

cortometrajes producidos por Edison y sus consortes estaban directamente inspirados en sus historias.” (trad.a.)

⁷ “Una elaborada ilusión construida por el *showman* belga del s. XVIII llamado Etienne Gaspard Robertson.” (trad. a.).

⁸ “Artistas del pizarrón ‘dibujantes relámpago’ fueron populares artistas de salón victoriano que hicieron la transición al escenario del vodevil a finales del siglo XIX. Varios caricaturistas, compañeros de McCay, incluyendo a James Stuart Blackton y Bud Fischer (Mutt and Jeff), encontraron en los dibujos relámpago no solo una manera fácil de hacer dinero extra, sino una forma de publicitar sus tiras y otros productos comercializables” (trad. a.).

⁹ “McCay quería elevar el nivel artístico del género así como atraer a un público más sofisticado (...) él sabía qué tan mecánicos eran ellos [los animadores], y su cuerpo de trabajo completo se presenta como una condena a la artificialidad barata y la falta de ambición (...) McCay sabía que el arte del cómic siempre consistía en contrastar la estéril retórica del automatismo y fórmulas fijas con el brío de un pensamiento vivo.” (trad. a.).

© Del texto: Iria Cabrera y Alejandro Ocaña.

© De las imágenes: dominio público.



Biografías

Iria Cabrera (Vigo, 1986) es docente titular de Principios de Animación y Animación 3D en la Escuela Superior Politécnica del Litoral del Ecuador. Profesionalmente cuenta con experiencia en el campo del cine y la animación. En Ecuador ha trabajado como directora de arte para las productoras Átomo y Omerta. En el campo de la animación stop-motion ha dirigido el cortometraje *Uróboros. Eterno Retorno*, seleccionado como candidato en los *Méliès d'Argent* en el *Lund International Fantastic Film Festival*. También ha trabajado en series, cortometrajes y largometrajes stop-motion para estudios españoles como Clayanimation, Potens Plastianimation o Conflictivos Productions. Actualmente se encuentra realizando una estancia como profesora invitada en la Universidad de las Américas de Puebla en México y trabaja en su tesis doctoral acerca de animación stop-motion.

E-mail

ircabrer@espol.edu.ec

Alejandro Ocaña (Santiago de Chile, 1980) es un artista visual, profesor e investigador que se enfoca en el cómic y su relación con las Bellas Artes. Recibió su licenciatura en Bellas Artes de la Universidad de Chile y su maestría en Producción Artística de la Universitat Politècnica de València. Fue profesor universitario en la Escuela Politécnica del Litoral (ESPOL) en Guayaquil entre 2014 y 2018. Actualmente es estudiante de doctorado en el programa de Arte: Investigación y Producción de la Universitat Politècnica de València.

E-mail

luioaca@upv.es