

## ***Carlitopolis* o el escamoteo de un ratón.**

La relectura del cartoon contemporáneo desde el cine de los orígenes

Samuel Viñolo Locuviche

### **Resumen:**

Con la llegada masiva de las técnicas digitales, la animación contemporánea se ha inundado de imágenes de un extremado realismo, que sin proponérselo cuestionan los límites entre realidad y ficción. El cortometraje *Carlitopolis* (Luis Nieto, 2006), coloca precisamente este aspecto en el centro de su discurso, más cercano a la performance que a la narración cinematográfica, evidenciándolo y haciendo de él su tema principal. Este artículo analiza la deconstrucción del *cartoon* que realiza este trabajo, tratando de establecer una conexión entre la animación contemporánea y el cine de los orígenes, tomando como referencia la función del comentarista en *Carlitopolis*.

### **Palabras clave:**

Animación digital, Méliès, McCay, cartoon, hiperrealismo, cine primitivo, simulación.

## **1. INTRODUCCIÓN: LEVANDO PÍXELES HACIA EL CINE DE LOS ORÍGENES**

Con motivo de los fastos del centenario del cine, alrededor de los años 90, el panorama de la teoría cinematográfica vio aparecer una gran cantidad de ensayos en los que se analizaban las relaciones existentes entre el llamado cine de los orígenes y el cine contemporáneo. Varias de las investigaciones aparecidas en aquel

momento<sup>1</sup> comenzaron a especular con la idea de que ambos períodos podían compartir muchos más puntos en común de lo que en un principio se había pensado, y se llegó a especular incluso con que el cine de grandes efectos especiales no fuera otra cosa que una variación postmoderna del llamado ‘cine de atracciones’ (Gunning, 1990).

Este tipo de enfoque maximalista ha reactivado el interés por el estudio de las nuevas tecnologías y la animación infográfica, centrándose sin embargo en un único aspecto del debate: el grado de responsabilidad que estas tecnologías tienen en el hiperrealismo del cine de efectos especiales, con sus imágenes tan nítidamente realistas como físicamente inverosímiles. En el aire quedaría sin embargo la pregunta de si la animación contemporánea podría estar también influenciada por sus propios ‘pioneros’ del cine.

Este artículo aporta luz sobre esta cuestión, utilizando para ello un brillante ejercicio de hibridación genérica titulado *Carlitopolis* (2005-2006). Este cortometraje del colombiano Luis Nieto<sup>2</sup> combina de manera interesante la imagen real con la animación posproducida digitalmente, integrando en un mismo nivel visual por un lado al propio autor y por otro al protagonista y ‘víctima’ de la pieza, el ratón Carlito, cuya simbiosis acaba derivando en un mecanismo de *desilusión* de la mirada.<sup>3</sup>

64

Con esto apuntamos ya hacia uno de los rasgos más interesantes del cortometraje, un trabajo que se nos antoja tan transgresoramente lúcido con sus materiales como aparentemente simple en su confección. Su pretendido *primitivismo* nos devuelve la encrucijada que los medios digitales han planteado al profesional contemporáneo de animación. Si por un lado estas nuevas herramientas permiten crear imágenes altamente realistas, lo hacen a cambio de provocar una actitud desconfiada y precavida de la mirada del espectador, donde la anterior fe en la visión— *si no lo veo, no lo creo*— ha sido reemplazada por la conciencia de que todo puede ser pasto del retoque digital. De esta manera, todo autor digital contemporáneo que se enfrenta a la disyuntiva ‘3D/2D’ se coloca en realidad frente a una lucha de conceptos que van más allá del pretendido ‘hiperrealismo/irrealismo’, para adentrarse en decisiones que afectan por igual a la estética y a la moral de su obra.

*Carlitopolis* optaría sin embargo por un camino alternativo a estas dos soluciones, una tercera vía que podría considerarse tanto un callejón sin salida como una alternativa radical de escape hacia el futuro del medio, pero que en

cualquier caso demuestra que el cine de animación también es capaz de concitar en un mismo contexto modelos de representación antagónicos.



El ratón Carlito, creación hiperrealista de Luis Nieto.

## 2. ¡DISECCIONEN A ESE CARTOON! LA RELACIÓN DE *CARLITOPOLIS* CON EL CARTOON CLÁSICO

65

Antes de emprender el análisis de la obra, es preciso resolver una serie de aspectos problemáticos que añaden más complejidad si cabe al estudio de *Carlitopolis*. A pesar de que la pieza fuera filmada de forma directa en una única toma y que sólo una porción muy pequeña de la misma – la referida a los procesos de transformación del ratón – se ciñe a lo que tradicionalmente se considera como técnicas de animación, entendemos este cortometraje como una obra con suficientes cuestiones como para apelar a la disciplina de forma directa.<sup>4</sup> Otra nueva complicación surge cuando afrontamos la propia duplicidad del texto. En realidad, *Carlitopolis* fue planteada desde un principio como una *performance*, y esto hace que existan dos versiones prácticamente iguales,<sup>5</sup> además de infinidad de variaciones realizadas por su propio autor a partir de esta base. A efectos prácticos, este ensayo utiliza como referencia la versión conocida con el nombre de *Carlitopolis redux* (2006).

En esta versión, el autor, que se presenta como el ‘doctor Nieto’, se dirige hacia un auditorio que el espectador nunca ve, y al que le explica que va a llevar a cabo un experimento con un ratón llamado Carlito.<sup>6</sup> Tras presentarnos los distintos elementos con los que va a trabajar –una urna conectada a una cámara que

retroproyecta la imagen del interior en una pared trasera, y que nos permite ver en su interior al ratón en tiempo real–, el pretendido prestidigitador procede a cortar el cuerpo del roedor en dos, produciendo no su muerte sino su multiplicación en dos ratones. A continuación infla el cuerpo de Carlito hasta transformarlo en una versión gigantesca de sí mismo, para luego agujerearlo y obligarle así a volver a su tamaño original como un globo desinflado. Por último, el autodenominado ‘doctor Nieto’ introduce en la urna del animal una bomba con la mecha encendida. A pesar de los intentos inútiles de Carlito por apagarla, adoptando rasgos humanizados en sus acciones, la bomba explotará, dejando al ratón reducido a un conjunto de huesos chamuscados y luego a cenizas.<sup>7</sup>

66



Fotograma de *Carlitopolis*, de Luis Nieto (2006), donde el maestro de ceremonias acaba de duplicar a Carlito.

Esta sería la secuencia básica de los acontecimientos de *Carlitopolis*, que en su esencia no esconden su procedencia cartoon, ahondando en lo inverosímil y lo grotesco. La relación Carlito-Nieto podría ser vista como una relectura postmoderna del binomio que se establece entre Daffy Duck y Bugs Bunny en *Duck Amuck* (Chuck Jones, 1953), una de las piezas más autorreflexivas del

cartoon clásico norteamericano y una obra capaz de arrojar interesantes claves de lectura sobre *Carlitopolis*. Aquí, al igual que en la obra de Nieto, Daffy Duck es sometido, entre otras humillaciones, a la manipulación de su imagen y su identidad: su cuerpo es virtualmente borrado, enmudecido y transformado en un extraño híbrido, por la manipulación del animador-Bugs Bunny (Wells, 2005: 40).

*Duck Amuck* nos recuerda la extrema maleabilidad física que tiene el personaje de animación. Gracias a su carácter ficticio, el personaje animado puede metamorfosearse en distintas formas y tamaños, ser objeto de una extrema violencia sin causarle la muerte e incluso desaparecer en manos de su creador, el animador. Este paroxismo físico del carácter anárquico y transgresor del cartoon tiene también sus límites morales, sobre todo a partir de la década de los 30, tal y como demuestra Norman Klein en su excelente libro sobre la historia del cartoon de Hollywood (*Seven Minutes: the Life and Death of the American Animated Cartoon*, 1993).

En el libro, Klein cita un listado de ‘prohibiciones’ relativas al cartoon provenientes de un manual interno de los estudios Disney de 1937, donde se mencionan una serie de aspectos que ya no eran considerados graciosos desde mediados de la década y cuyo uso, por tanto, se desaconsejaba. Entre ellos se citaba la prohibición de que los personajes pudieran ser perforados o agujereados por objetos con punta afilada como flechas, cuchillos o espinas o que pudieran ser pasto de las llamas (Klein, 1993: 48-49). Más interesante resulta incluso la parte en la que el manual prohíbe expresamente que

67

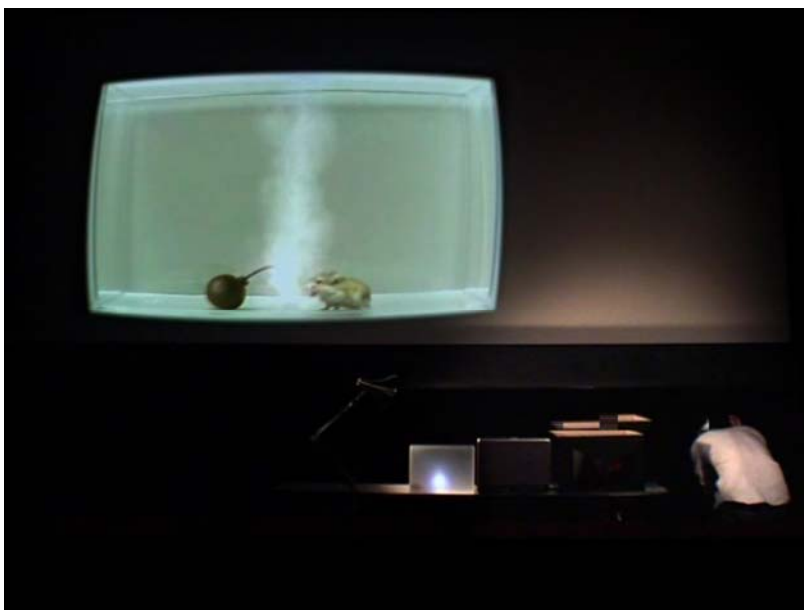
No living creature (even a worm) should be eaten, dismembered, or destroyed in any manner. Even if a fly is swatted it should act punch-drunk than dead. In a realistic scene a hen might swallow a worm, provided there has been no closeup of the worm establishing a face or other comic characteristics. (Cita textual del manual ‘Tips to remember when submitting gags’, UCLA Theater Library, y también en Disney Archives.)<sup>8</sup>

A pesar de la gran violencia física que podemos encontrar en los cartoons clásicos de Metro-Goldwyn-Mayer o Warner Bros., especialmente los protagonizados por las parejas Tom-Jerry y Silvestre-Piolín, resultará difícil encontrar una sola obra que no respete esta especie de código moral. El carácter mostrativo de la violencia en *Carlitopolis* responde a una deconstrucción del cartoon clásico desde el aparataje digital.<sup>9</sup> A través de la sutura forzada de códigos

formales opuestos, el corto intenta aproximar la naturaleza digital de la animación contemporánea al espíritu maleable e iconoclasta del cartoon clásico. Muy lejos de la aproximación falsamente reverencial de obras como *Pero ¿quién engañó a Roger Rabbit?* (*Who framed Roger Rabbit*, Robert Zemeckis, Richard Williams, 1988), el acercamiento de *Carlitopolis* al cartoon es más esencial que sustancial, ya que explicita sus mecanismos toda vez que lo hace sin querer separarse de lo *real*. De esta manera, el irrealismo que en el cartoon se exagera a través de sus límites materiales – la línea y las tintas planas–, en *Carlitopolis* quedan camuflados bajo un ropaje fotográfico, lo cual no le impide aspirar a una clasificación genérica similar a la de *Duck Amuck* (1953).

Una definición históricamente correcta del cartoon clásico (Wells, 1998) lo consideraría dentro de una corriente estilística que tuvo lugar en la producción hollywoodiense entre 1928 y 1963,<sup>10</sup> y que durante toda su historia utilizó exclusivamente un tipo muy concreto de técnica, exactamente la animación bidimensional sobre acetato,<sup>11</sup> con su reducción expresiva a líneas y tintas planas, a pesar de que el resto de la industria cinematográfica norteamericana sí que conociera y utilizara otras técnicas como el stop-motion. Esto, que tiene una razón eminentemente industrial –la animación con acetatos era el método que mejor se correspondía con el ideal de producción en masa y subdivisión del trabajo del Hollywood clásico– también ofrece una luz sobre la condición sensorial de la animación tridimensional, reforzando sus propiedades  *siniestras* (en el sentido de ‘*uncanny*’), que no pueden darse en la animación en dos dimensiones.<sup>12</sup>

68



Fotograma de *Carlitopolis*, donde el ratón trata de evitar que la bomba explote.

Esta es la principal diferencia entre el cartoon y la solución alcanzada por Nieto. La materialidad tridimensional de *Carlitopolis* invita a reflexionar sobre el propio medio, y la primera reacción que provoca su violencia de dibujo animado no es la risa, sino una cierta incomodidad y rechazo.<sup>13</sup>

Queda claro por tanto el fin inmediato de *Carlitopolis* –enraizarse en la genealogía bastarda del cartoon– pero aún queda investigar los procedimientos que utiliza a la hora de construir su discurso y que son los que revelan el aspecto más original y valioso de esta obra.

### 3. LAS RAMAS QUE NO DEJABAN VER LAS BAMBALINAS: LA HERENCIA DEL TEATRO DE VARIEDADES Y EL CINE DE LOS ORÍGENES EN *CARLITOPOLIS*

Ahora nos centraremos en uno de los rasgos formales más evidentes del cortometraje. En *Carlitopolis*, todos los elementos –la mesa, el ordenador, las cajas y el propio moderador– se encuentran en una disposición frontal respecto a la cámara. Más que al lenguaje televisivo, este tipo de encuadre se emparenta con formas contemporáneas de comunicación, como más tarde veremos, enfatizando un uso no expresivo y didáctico del encuadre. La pieza incide así en su carácter *no-ficcional*, y de esta manera resalta la relevancia central del taumaturgo representado por el propio Nieto, una presencia que lleva al cortometraje hasta el espectáculo de variedades.

A pesar de la pretensión inicial de hacerse pasar por científico, Nieto deviene en la cinta en prestidigitador, y al igual que ellos, establece una relación muy sensible entre sus manos y el ojo del espectador, simbolizado en la cámara que hay en el interior de la urna de Carlito. Los tres experimentos se desarrollan igual que un número de magia, con la diferencia de que, en vez de ayudante, este ilusionista digital cuenta para su espectáculo con el apoyo de un animal *cartoonificado*. Con su mezcla de pseudo-ciencia e ilusionismo audiovisual, el pretendido científico no se aleja excesivamente de los prestidigitadores y ‘showmen’ que abundaron en los primeros años del cine, reciclados todos ellos del espectáculo de variedades, entre los que se encuentra el cineasta Georges Méliès. En este punto es preciso recordar que *Carlitopolis redux* fue grabado en el Cinema Le Méliès de Montreuil-sous-Bois, una ciudad francesa muy próxima a París y conocida sobre todo por ser el lugar donde Méliès construyó el primer estudio europeo de cine y en la que realizó la mayor parte de su obra.

No es ésta la única referencia velada al genio francés, pionero no sólo del cine de imagen real, sino también del de animación. Méliès, al igual que Nieto en *Carlitopolis*, solía protagonizar muchas de sus obras, sobre todo aquellas en las que se ponía en escena algún tipo de *truco* audiovisual. En estas obras, el propio cineasta se reservaba el papel de factótum de lo maravilloso, el intercesor del dispositivo mágico, a menudo convirtiendo su presencia –su cuerpo, más concretamente– en el centro mismo de la función. De esta manera, los límites borrosos entre su antiguo oficio de mago de variedades y el director de cine en el que se había convertido, se desdibujaban. Para el pionero francés, al igual que para muchos otros cineastas de aquellos primeros años, el cinematógrafo no era otra cosa que una extensión tecnológica de los espectáculos de variedades.

Uno de los rasgos más reconocibles de esta forma de entender el cine de los orígenes es el carácter déictico que en muchos casos toma la narración. Tanto Méliès como Nieto aquí interpelan a la cámara en sus apariciones, como si ésta fuera una prolongación virtualizada del *foyer* teatral.

Otros paralelismos con *Carlitopolis* surgen si tomamos por caso dos obras como *Le mélomane* (1903) o *L'homme a la tête en caoutchouc* (1901), dos piezas que juegan con la manipulación y transformación física. En la primera, Méliès utiliza su propia cabeza repetida varias veces para representar notas musicales, mientras que en *L'homme...*, otra cabeza duplicada de Méliès se hincha y desinfla hasta estallar.

También la división de la imagen en cuadros de *Carlitopolis* tiene sus ecos en el cine de Méliès. En *Les cartes vivantes* (1904) y en *Les affiches en goguette* (1907), del segundo, el cuadro de la imagen se subdivide a su vez en una serie de cuadros, convirtiendo al plano en un conjunto de pantallas yuxtapuestas, cada una con su propio encuadre independiente. *Carlitopolis*, con su juego de pantallas contenidas unas dentro de otras, replica también esta característica del cine primitivo. De la misma forma, el juego de urnas por las que Carlito es introducido y sacado evocan al concepto de fuera de campo explorado en *Le chaudron infernal* (1903), donde en vez de urnas aparece un caldero por el que desaparece un grupo de mujeres. El caldero funciona aquí como una versión cinematográfica de la trampilla teatral, por medio de la cual Méliès consigue ir más allá del encuadre, sugiriendo un espacio no representado –el descenso a los infiernos.

Toda esta serie de similitudes formales no hacen sino destacar el *primitivismo* presente en *Carlitopolis*. Atendiendo a la clasificación de Noël Burch, en el trabajo de Nieto estarían presentes los cuatro rasgos del Modo de Representación



Primitivo, a saber: la autarquía y unicidad del cuadro; la conservación del cuadro de conjunto y el carácter centrífugo de la imagen, y la frontalidad y horizontalidad de la imagen (Burch, 1991: 194-195). Hay un último punto, el apoyo de la narración en lo extrafílmico, que exploraremos a continuación, ya sirve como referencia del papel del propio Nieto en el cortometraje.

Resulta difícil imaginarnos hoy en día la importancia del narrador en la sala para una proyección de cine anterior a 1910. Lejos de ser una experiencia silente, las proyecciones se acompañaban de música pero también de narradores que teatralizaban y a menudo improvisaban con su voz la acción que tenía lugar en la pantalla, convirtiendo las proyecciones cinematográficas en experiencias irrepetibles. Este tipo de interlocutores provenían de dispositivos precinematográficos como la linterna mágica y las fantasmagorías, y eran el nexo auditivo entre la nueva técnica del cinematógrafo y las formas de espectáculo del siglo XVIII (Gaudreault, 1997: 274-281).

Con esto en mente es como se puede abordar una obra como *Gertie the Dinosaur* (Winsor McCay, 1914), uno de los casos más conocidos y mejor documentados de esta especial relación entre proyección y comentarista. Este cortometraje, que representa el nacimiento de la animación de personaje y el antecedente más directo del cartoon norteamericano, pone de manifiesto la relación especial que entre la obra y el público se establecía, haciendo de cada función un acontecimiento único.<sup>14</sup> La proyección en un teatro neoyorquino era en realidad parte de un número de vodevil más amplio, en la que el propio Winsor McCay simulaba un diálogo con su creación en pantalla, traspasando en todo momento la 'cuarta pared' cinematográfica. (Crafton, 1988: 111).<sup>15</sup> La presencia de McCay en el teatro, dialogando con su propia creación, es lo que reduplica Nieto en su cortometraje. Con su juego de cajas y su espacio retroproyectado, Nieto ficcionaliza este proscenio teatral y lo convierte en el lugar donde poder jugar con Carlito, su propia versión de Gertie.

71

#### 4. CONCLUSIONES: HACIA EL PASADO Y MÁS ALLÁ

Ya hemos visto cómo *Carlitopolis* utiliza los dispositivos digitales para suturar las distintas dimensiones de su representación (la documental y la figurativa) y que es justamente a través de la interacción entre estas dos dimensiones donde se produce la simulación de lo real. Repasando una buena parte del cine

contemporáneo, esta característica hiperrealista de desvirtuación de lo real por medio de su simulación, está constantemente presente, convirtiéndose en una de sus señas de identidad, no sólo del llamado cine de grandes efectos sino también de otro tipo de cine en principio muy alejado de ese cine de grandes efectos de Hollywood.<sup>16</sup> Sin querer entrar en uno de los debates más acalorados y apasionantes que en torno al cine contemporáneo se está librando, suscribimos aquí la visión de autores como Rubio, cuando, citando a Company y Marzal, afirma que el cine contemporáneo se caracteriza

en virtud de un proceso por el cual la dimensión narrativa (y también poética) han perdido fuerza respecto a la dimensión espectacular, donde lo escópico –la exhibición del efecto o golpe visual, para goce del ojo del espectador– se ha constituido en principio regulador de la estructura del relato fílmico. A ello se añadiría el ‘efecto siniestro’ que experimenta el espectador de un film digital, ante el cual permanece en el umbral de la credulidad, asombrado ante la fuerza persuasiva de unas imágenes que sabe que no pueden más que estar construidas. [...] En el cine contemporáneo se estarían produciendo ‘unas alteraciones que, curiosamente, supondrían la recuperación de algunos de los rasgos que caracterizaron el discurso fílmico en el período preclásico, en una trayectoria circular que llevaría al cine contemporáneo, inserto en la dinámica del audiovisual postmoderno, a enlazar con el ‘cine de atracciones’ (Rubio, 2005).

72

Así pues, el cine contemporáneo compartiría el gusto por la excitación sensual y la fascinación por el artificio del cine de los orígenes, pero a costa de aceptar que la infalibilidad de las imágenes haya dejado de ser un axioma fundamental para el espectador contemporáneo (Català, Mengual, 2005),<sup>17</sup> que asume su relación con el cine no como una experiencia meramente narrativa sino de la que también se infiere un placer tecnofetichista. Lo que en el espectador de las primeras décadas era excitación sinestésica ante la novedad tecnológica, en nuestra época se convierte en pura fascinación hacia los aspectos más espectaculares del artificio digital.

*Carlitopolis* nos anuncia así que estos rasgos *primitivistas* también están presentes en la animación digital contemporánea, y lo hace no sólo superando la disyuntiva 2D/3D que veíamos al principio, sino proponiendo un maridaje genérico que no se subyuga a ninguna de las modalidades anteriores. Partiendo de una posición irredenta inicial, el cortometraje se sitúa en una suerte de encrucijada

entre los modelos de representación institucional y primitivo, y los mecanismos de representación y recepción en el siglo XXI, sintetizados en los servicios de web en *streaming* y del vídeo online. De hecho, y aunque no hayamos hecho mención hasta ahora de este aspecto por ser muy evidente, *Carlitopolis* formula su discurso con los códigos genéricos de una videoconferencia, a través de los cuales pretende coartar e incluso ocultar sus referencias y procedimientos. El guiño al espectador contemporáneo, acostumbrado ya a comunicarse y recibir contenidos a través de Internet resulta claro, y es precisamente a través de esta integración genérica, en esta relectura de modelos antagónicos, donde el discurso del cortometraje acaba encontrando su verdadero sentido final, la de una obra a caballo entre épocas, que no renuncia a ningún tipo de discurso cinematográfico sino que trata de integrarlos todos dentro de su matriz. De esta manera, el ratón de Nieto, hijo de toda la animalia cartoon del siglo del cine, acaba enlazando el proscenio decimonónico con todas las mutaciones digitales del siglo XXI.

**Samuel Viñolo Locuviche** (Almería, 1978) estudió Comunicación audiovisual en la Universidad de Sevilla, España, y ha trabajado como animador en Alemania y España. Actualmente está preparando su proyecto de investigación sobre el cortometraje catalán en 3D en la Universitat Jaume I de Castelló de la Plana, España. También es el redactor del blog sobre animación *Animaholic Magazine* desde 2005.

73

Correcciones de inglés: **Consuelo Rubio Alcover**.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BURCH, Noël, 2007, *La lucarne de l'infini: naissance du langage cinématographique*, Paris: Nathan. (*El tragaluz del infinito*, 1987, Madrid: Cátedra, traducción: Francisco Llinás).
- CARDINAL, Roger, 2007, 'Thinking through Things: the Presence of Objects in the Early Films of Jan Svankmajer', en *The Cinema of Jan Švankmajer: Dark Alchemy*, Peter Hames (ed.), London: Wallflower.
- CATALÀ DOMÉNECH, Josep, MENGUAL ARGULLOL, Rafael, 2005, *La imagen compleja: la fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual*. Bellaterra: Universitat Autònoma de Barcelona, Servei De Publicacions.
- COMPANY, Juan Miguel; Marzal Felici, José Javier, 1999, *La mirada cautiva: formas de ver en el cine contemporáneo*, Valencia: Generalitat Valenciana.

CRAFTON, Donald, 1993, *Before Mickey: Animated Film 1898-1928*. USA: Chicago UP.

FURNISS, Maureen, 1998, *Art in Motion: Animation Aesthetics*. Sydney: John Libbey.

GAUDREULT, André, 1990, 'Showing and Telling: Image and Word in Early Cinema' en *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, Thomas Elsaesser y Adam Barker (ed.), London: BFI Pub, 4ª ed., pp. 274-281.

GUNNING, Tom, 1990, 'The cinema of attractions: early film, its spectator and the avant-garde.' *Early cinema: space, frame, narrative*, Thomas Elsaesser y Adam Barker (ed.), London: BFI Pub, 4ª ed., pp. 56 – 62.

KLEIN, Norman M., 1993, *Seven Minutes: the Life and Death of the American Animated Cartoon*, London: Verso.

PICKLES, Martin, 21 de julio de 2008, 'Gertie The Dinosaur at Annecy 2008', *YouTube*. (<http://www.youtube.com/watch?v=Tt-tti2zsB8> [Consultado a 5 de septiembre de 2010]).

PUTTERMAN, Barry, 1998, 'Thinking through Things: the Presence of Objects in the Early Films of Jan Svankmajer', en *Reading the Rabbit: Explorations in Warner Bros. Animation*, Kevin S. Sandler (ed.), New Brunswick, NJ: Rutgers UP, pp. 29-37.

RUBIO, Agustín, 2006, *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos* (tesis doctoral dirigida por Marzal Felici, Javier), Castellón: Universitat Jaume I.

SANDLER, Kevin S., 1998, 'A Short Critical History of Warner Bros. Cartoons' en *Reading the Rabbit: Explorations in Warner Bros. Animation*, New Brunswick, NJ: Rutgers UP, pp. 29-37.

WELLS, Paul, 1998. *Understanding Animation*, London: Routledge, 2005, 5ª ed.

WELLS, Paul, 2002. *Animation: Genre and Authorship*, London: Wallflower.

WELLS, Paul, 2009. *The Animated Bestiary: Animals, Cartoons, and Culture*, New Brunswick, NJ: Rutgers UP.

WILLIAMS, Christopher (ed.), 1996. *Cinema: the Beginnings and the Future*, Londres: University of Westminster Press.

## NOTAS

- 
1. Algunos de los más destacados estudios en este terreno pueden encontrarse en libros como *Early Cinema: Space, Frame, Narrative* (Elsaesser, 1990) o *Cinema: the Beginnings and the Future* (Williams, 1996).

2. Este cortometraje fue realizado en 2006 como parte de su proyecto de fin de estudios para el centro parisino ENSAD. La pieza ha sido compilada en diversas antologías del cortometraje como *The animation show: volume three* (2007), o en *Nietopolis* (2008, Francia: Auteur de Minuit). *Nietopolis* ha servido como material de referencia para el siguiente estudio.
3. Hablamos aquí de ‘desilusión’ en oposición al procedimiento de ‘ilusión’ que podría tener su paralelismo inverso en la secuencia de baile de *Levando anclas* (*Anchors Aweigh*, George Sidney, 1945), donde la aparente inverosimilitud de la escena—un personaje de animación cuyos movimientos se coordinan con los de un actor de carne y hueso— es percibida por el espectador como parte de la mecánica *ilusionista* de la película, algo evidenciado y del que se desprende precisamente la magia de esta secuencia de baile. Frente a ello, *Carlitopolis* defrauda las expectativas del espectador, al tratar de enmascarar la simulación que tiene lugar en su relato.
4. Este problema afecta a buena parte del cine contemporáneo de imagen real que hace un uso extensivo de los procesos de producción y postproducción digitales, como en el caso de *Avatar* (James Cameron, 2009), *Stuart Little* (Rob Minkle, 1999) o la trilogía de *El señor de los anillos* (*The Lord of the Rings*, Peter Jackson, 2001- 2003). Todas estas obras son problemáticas en este aspecto por utilizar, en términos de Christian Metz un ‘*trucage perceptible pero invisible*’ (“*Trucage et cinema*’, *Essais sur la signification au cinéma*, Metz, 1971, cit. por Darley, 2000).
5. La primera de estas versiones fue grabada el 22 de junio de 2005, y la segunda el 18 de mayo de 2006 y rebautizada como *Carlitopolis redux*.
6. Para facilitar el seguimiento del cortometraje, vamos a reproducir aquí todo el diálogo traducido del doctor Nieto, indicando a modo orientativo los códigos de tiempo en los que tienen lugar los diálogos:

0:09 Buenas noches, mi nombre es Nieto. Quiero presentarles mi nuevo proyecto. Se trata de una simple caja, esta caja negra, conectada a este ordenador. Este ordenador nos permitirá ver en directo lo que ocurra en esta caja. Dentro de esta caja hay un vivero transparente, que nos permitirá seguir los experimentos que tengan lugar a continuación. Para ello, usaremos a este pequeño ratón de laboratorio, llamado Carlito. Vamos a empezar. Encenderé la cámara.

1:13 Ahora que todo está preparado, vamos a comenzar con el primer experimento. Para ello, usaré esta herramienta. Es una simple pieza de cristal, con un borde muy afilado. Lo que voy a hacer va a ser cortar este ratón en dos piezas. Para ello, voy a ser muy, muy preciso.

1:44 Se comportan como si fueran lombrices de tierra

1:58 Con este segundo ratón realizaré mi siguiente experimento. Lo voy a inflar y después lo voy a desinflar.

2:11 Precisión.

2:22 Desinflado.

2:32 Y ahora, para acabar, la desaparición final. Precaución.

7. No es casual por otro lado, el empleo de un ratón, animal cargado de una duplicidad significativa en *Carlitopolis*: uno de los animales preferidos de la experimentación científica e icono de la antropomorfización por excelencia del cine de animación, el ratón Mickey Mouse. La relación con Mickey Mouse es incluso evidente hasta en el nombre del cortometraje, que sería el equivalente del nombre de la ciudad del ratón disneyano: Mousetown en inglés ('ciudad-ratón' pero también 'pueblo de Mouse'), Mickeyville en francés y Topolinia en italiano.
8. "Ninguna criatura viviente (ni siquiera un gusano) puede ser comido, desmembrado o destrozado de ninguna manera. Incluso si una mosca es aplastada, debe aparecer atontada en vez de muerta. En una escena realista, una gallina puede comerse un gusano, asegurándose de que no haya habido ningún primer plano del gusano ni ninguna otra característica cómica." (trad. a.)
9. De hecho, podría argumentarse que todo el *cartoon* contemporáneo nace de la autorreferencialidad y la deconstrucción de *Duck Amuck*, ya que tanto en obras como *El show de Ren y Stimpy* (*The Ren and Stimpy show*, John Krickfalusi, 1991) hasta series web como *Tree Little Friends* (Kenn Navarro, Alan Lau, David Winn, 2001-2010), reencontramos una forma de violencia desbordada y autoconciencia del género muy similar a la de *Carlitopolis*.
10. Utilizamos aquí la cronología empleada por Norman Klein en *Seven Minutes: the Life and Death of the American Animated Cartoon* (Klein, 1993).
11. Norman Klein propone una definición más precisa, por medio de la cual el *cartoon* se distinguiría como una forma narrativa gráfica basada en el chiste humorístico breve (el *gag*) y con una tipología muy concreta de personajes: el controlador (*controller*), el sobre-reactor (*over-reactor*) y el incordio (*nuisance*) (Klein, 1993, 37-38), que Wells a su vez vincula con los tres estadios freudianos de la conciencia: el ello, el super-yo y el yo (Wells, 1998:153).
12. Este aspecto ha sido estudiado por Robyn Ferrell en 'Life threatening life: Angela Carter and the uncanny', la introducción a *The Illusion of Life*

---

(Chodolenko, 1991) o por Mauren Furniss (1998: 169-178).

13. Esta violencia ejercida contra Carlito destaca otro aspecto interesante y ciertamente polémico sobre la utilización de los animales y la violencia con la que a menudo se les representa, debate que no pretendemos desarrollar aquí, pero que nos sirve para desvelar una nueva capa de significación. Según el propio autor, el cortometraje creó una pequeña controversia con determinados grupos ecologistas y pro derechos de los animales, que veían el cortometraje como profundamente ofensivo e irrespetuoso. Aunque es más probable que esta sea una falsa polémica inventada por el propio autor. Este planteamiento es útil por dos motivos: primero, porque llama la atención sobre la confusión que se genera al ver al ratón como un animal sobre el que se ejerce la violencia y verlo como un personaje animado. Si Carlito hubiese estado dibujado o mostrara su naturaleza ficticia con más contundencia, esta confusión no podría suscitarse, y segundo, esto nos enfrenta ante el problema de la propia materialidad de la animación.
14. Según Winsor McCay, el cortometraje fue ideado para convencer a los espectadores de la imposibilidad de que detrás de los dibujos hubiera algún tipo de trucaje fotográfico o se escondiera algún actor. Aunque esta afirmación ha sido puesta en tela de juicio por Donald Crafton (ibid.), que la considera una invención del propio McCay, esta idea vuelve a comparar el público de los orígenes con el actual: ambos eran un público incrédulo, maravillado ante lo que veía, pero incapaz en muchos casos de aplicar una lógica coherente a las imágenes que discurrían ante sus ojos.
15. En el festival de Annecy 2008, y con motivo de la reedición del libro y las charlas organizadas por el historiador norteamericano John Canemaker, se hizo una puesta en escena bastante fiel del cortometraje, con un moderador recreando el número, tal y como había sido reconstruido por Dick Huemer para Disneyland. Esta versión, interpretada por Serge Bromberg, circula por Internet y permite hacerse una idea muy cercana a la recepción real del cortometraje en 1914.
16. Algunos de los ejemplos que podemos citar y que han sido estudiados por Rubio en su tesis doctoral *La postproducción cinematográfica en la era digital*, son *Star wars: la guerra de los clones* (*Star Wars: Episode II -Attack of the Clones*, George Lucas, 2002) o *Final Fantasy: la fuerza interior* (*Final Fantasy: The Spirit Within*, Hironobu Sakaguchi y Motonori Sakakibara, 2001), pero también *Dogville* (Lars von Trier, 2003), *La inglesa y el duque* (*L'anglaise et le duc*, Eric Rohmer, 2001) o *Memento* (Christopher Nolan, 2000).
17. La pérdida de la fe en la imagen del espectador postmoderno se produce porque sabe que muchos de los contenidos ante los que se encuentra pueden

ser falsos, lo que le ha conducido a una mirada incrédula y puede rastrearse en la manipulación de las imágenes que ofrecían los medios de comunicación sobre la primera guerra del Golfo (1991) o la ceremonia de inauguración de los Juegos Olímpicos de Pekín de 2008 (Catalá, 2005).

© Del texto: Samuel Viñolo Locuviche

© De las imágenes: Luis Nieto

Editado por María Lorenzo Hernández