

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

ESCOLA POLITÈCNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grau en Comunicació Audiovisual



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



ESCOLA POLITÈCNICA
SUPERIOR DE GANDIA

**“ANÀLISI DE L'HUMOR I
L'ESTRUCTURA NARRATIVA ALS
LOONEY TUNES, DURANT L'ÈPOCA
DAURADA DE L'ANIMACIÓ
ESTATUNIDENCA”**

**TREBALL FINAL DE
GRAU**

Autor/a:
Andreu Martínez Llopis

Tutor/s:
Jose Pavía Cogollos

GANDIA, 2020

RESUM

Amb aquest treball és pretén analitzar els diferents estils de comèdia que mostren els personatges dels Looney Tunes i desgranar detalladament quina és l'estructura narrativa que presenta cada personatge. Els personatges a analitzar seràn; Bugs Bunny, Daffy Duck, Sylvester & Tweety, Coyote & Road Runner i Pepe Le Pew. També intentarem que en la filmografia elegida, estiguen la resta de personatges que conformen l'etiqueta de Looney Tunes, ja siga Marvin The Martian, Porky etc, per tal de distingir les diferents personalitats i de quina forma estan aportant a eixa comèdia.

Paraules clau: humor, animació estatunidenca, Looney Tunes, narrativa

ABSTRACT

This work is intended to analyze the different styles of comedy that show the characters of Looney Tunes and to reveal in detail the narrative structure presented by each character. The characters to analyze will be; Bugs Bunny, Pato Lucas, Silvestre y Piolín, Coyote y Correcaminos and Pepe Le Pew. We will also try to keep the other characters that make up the Looney Tunes label on the filmography, whether Marvin The Martian, Porky etc., in order to distinguish the different personalities and how they are contributing to this comedy.

Key words: humor, american animation, Looney Tunes, narrative

ÍNDEX

1. INTRODUCCIÓ.....	4
1.1 MOTIVACIÓ.....	4
1.2. OBJECTIUS.....	4
1.3. METODOLOGIA.....	4
1.4. ESTRUCTURA.....	5
1.5 PROBLEMES.....	5
2. MARC TEÒRIC.....	6
2.1 ÈPOCA DAURADA L'ANIMACIÓ ESTATUNIDENCA.....	6
2.2 TRANSCURS I EVOLUCIÓ DELS LOONEY TUNES DURANT L'EPOCA DAURADA.....	13
2.3 PRECEDENTS, INFLUÈNCIES I REFERÈNCIES CINEMATOGRAFÍQUES...	19
2.4 ELEMENTS CÒMICS I RECURSOS.....	25
3. ANÀLISI LOONEY TUNES.....	32
3.1 ANÀLISI DE L'HUMOR I LES ESTRUCTURES NARRATIVES.....	32
3.1.1 Bugs Bunny	32
3.1.2 Daffy Duck.....	36
3.1.3 Coyote & Road Runner.....	39
3.1.4 Silvester & Tweety.....	41
3.1.5 Pepe Le Pew.....	45
4. CONCLUSIONS.....	48
5. BIBLIOGRAFIA.....	50

1. INTRODUCCIÓ

1.1 MOTIVACIÓ

L'animació estatunidenca és una de les més famoses de la història del cinema. Des de molt prompte, les productores de Hollywood optaren per incorporar seccions que realitzaren eixe tipus de produccions destinades a un públic diferent i que foren consumides també d'altra forma. L'etapa més important i la de més influència, fou l'anomenada època daurada, que durà més de 30 anys. En aquesta època, es desenvolupà l'animació tant en forma, com en contingut i anaren aparent una gran quantitat de produccions amb un influx ja industrialitzat. Una d'aquestes, foren els Looney Tunes, uns personatges que fins hui en dia, segueixen estant presents en la cultura occidental, a més de continuar tenint projectes tant en l'àmbit televisiu, com cinematogràfic.

Aleshores, a nosaltres ens resultava molt interessant el funcionament d'eixos curtmetratges i com havien aplegat al seu èxit. Per a conèixer bé aquesta sèrie i els seus personatges, ens vam proposar analitzar els aspectes narratius i referents a la construcció de l'humor. L'interès, a part per ser una sèrie que ens ha acompanyat des de menuts, és causada per eixa forma tan carismàtica que mostren els personatges i la nostra motivació descobrir d'on ve.

1.2 OBJECTIUS

Els objectius principals els centràrem a descobrir quin tipus d'humor està present als curtmetratges dels Looney Tunes i conèixer les tècniques i els diferents recursos còmics que es gasten, comparant-los entre els personatges i sabent si varien entre ells. Al mateix temps, reflexionar i extraure quina estructura narrativa està present en la filmografia de cada personatge.

Com a objectius secundaris, els enfocàrem a identificar si l'estructura narrativa canvia depenent dels personatges. Comprendre quin és el precedent de cada un i les influències d'altres gèneres o èpoques. I per últim, descobrir quina definició mostra cada personatge davant de les situacions en què es troben.

1.3 METODOLOGIA

La metodologia amb què treballarem es basarà en la revisió bibliogràfica i l'anàlisi fílmic. A mesura que anem analitzant la filmografia, anirem desconstruint cada part per entendre-la i contrastar-la a través de la bibliografia. Així, cada curtmetratge ens presentarà una situació diferent i veurem quin tipus d'humor i quins recursos s'utilitzen per construir la comèdia.

Compararem els diferents plantejaments sobre comèdia que cada un dels autors exposa, descobrint quins s'apropen més al llenguatge dels Looney Tunes.

1.4 ESTRUCTURA

El nostre treball s'estructurarà de la següent forma. En primer lloc, el treball constarà d'un marc teòric, on exposarem el context històric del tema que tractarem i l'evolució d'aquest. També extraurem punt per punt i amb detall, quins han pogut ser tots els precedents, influències i referències que poden tenir els personatges, explicant quin és l'origen d'aquests i quina funcionalitat tenen. Tancarem el marc teòric traçant una mena d'elements de la comèdia i altres recursos que ens podem anar trobant en el pròxim anàlisi, explicant el seu funcionament dins del gènere.

La segona part del treball consta de l'anàlisi filmogràfic. En aquest apartat, subdividit per personatges, analitzarem la filmografia elegida, extraient tots els elements còmics que podem trobar i veient l'estructura narrativa que presenta cada un. Tot açò comparant-ho entre ells i trobant diferències.

1.5 PROBLEMES

Durant la realització d'aquest treball ens hem trobat amb una sèrie de problemes i dificultats, de diferent índole que hem hagut d'afrontar.

En primer lloc, el principal problema que ens hem trobat, és que no vam poder accedir a una part de la bibliografia que havíem planificat tindre. A causa del confinament i del tancament de les biblioteques, no vam poder fer certs préstecs interbibliotecaris, per aconseguir uns llibres específics. Aleshores, això ens portà a fer una recerca per internet molt més profunda i curada, obrint el camp d'investigació i llegint també autors no especialitzats en el nostre tema en concret, però sí en altres relacionats.

Al mateix temps, hem tingut problemes a l'hora d'esbrinar moltes de les referències i elements amagats en els curtmetratges. Hi ha aspectes molt concrets, que hem hagut de cercar i comprovar, per tal de no obviar res.

Per últim, el procés de sintetització, ens ha provocat algun obstacle en la nostra anàlisi. L'època daurada, té una durada en el temps de més de trenta anys, aleshores agafar exactament allò que represente al màxim el que nosaltres ens platejàvem era complex. Hem hagut de descartar material, per tal de no saturar el text.

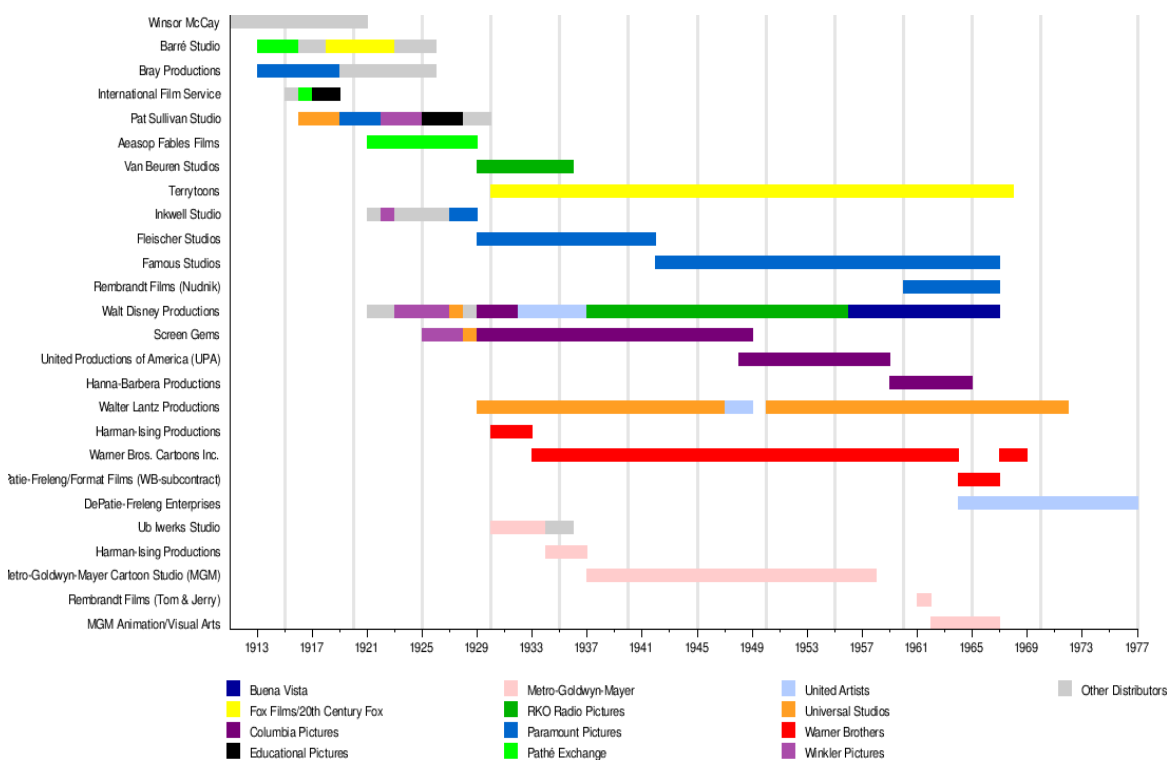
2. MARC TEÒRIC

2.1 L'ÈPOCA DAURADA DE L'ANIMACIÓ ESTADUNIDENCA

L'animació estatunidenca ha anat passant per diverses etapes. Una més primitiva on s'experimentava amb les tècniques, es provaven diferents formes de llenguatge visual i estava tot molt més sotmès als pressupostos, que al nivell artístic al qual es podia aplegar en aquell moment. Però en aquest apartat, parlarem de l'època daurada de l'animació estatunidenca, que arreplega quasi més de trenta anys d'història.

Aquesta època es caracteritzà perquè l'influx de producció de les grans empreses cinematogràfiques pareixia infinit. A més, noves seccions encarregades de l'animació que acabarien convertint-se en estudis dins de les grans productores, s'anirien sumant a eixa nova onada, generant competència entre elles i fent que la qualitat de les produccions fora molt alta.

Des de 1928, amb l'aparició del so acoblat a la imatge, els curtmetratges d'animació començaren a créixer i tindre molt d'èxit a les sales de cinema. Nosaltres acotem esta època des de l'aparició de *Steamboat Willie*, (1928) fins a la desaparició dels estudis d'animació de la Warner Bros (1964). Durant aquest període de temps, trobem els estudis de: Warners Bros, Walt Disney Animation Studios, Fleischer Studios i Famous Studios, TerryToons, Walter Waltz Productions, Metro Goldwyn Mayer Cartoon Studio, Hanna-Barbera, United Production of America, Van Beuren Studios, Screen Gems i Republic Cartoons. Cada un dins d'una gran productora de Hollywood o si eren estudis independents, alguna de les grans era qui distribuïa els curts.



Taula 1. Cronologia estudis i productores. Font: Wikipedia

Nosaltres anem a fer un repàs sobre els estudis més capdavanters i les que aconseguiren generar eixe creixement exponencial del cinema d'animació estatunidenc. Tractarem d'anar traçant una línia cronològica a través del temps que ens mostre les accions, reaccions i moviments comercials de cada empresa depenent de com es trobara el mercat. Per exemple saber com reaccionaren alguns dels grans estudis, davant l'estrena de la primera pel·lícula d'animació tradicional *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937).

Per començar, parlarem del cas de Walt Disney Animation Studios. Des de l'aparició de *Steamboat Willie* (1928), l'estudi comença a crear curtmetratges amb el famós personatge Mickey Mouse. A més, anaren sumant-se altres com Daffy Donald o Goofy, que complementaven un trio molt emblemàtic. L'estudi també apostà per la producció de les *Silly Symphonies* (1929 - 1939). Una sèrie de curtmetratges que a la vegada d'experimentals, ja que provaven noves tècniques i recursos a mesura que anaven produint-se, també destacà per no utilitzar els mateixos personatges en tots els curts. No tardaren a afegir color a les seues produccions i amb *Flowers and Trees* (1932), guanyaren el primer premi a millor curtmetratge d'animació als Oscar.

Però l'estudi volia anar més enllà. La invenció de la càmera multiplànol i la preproducció i producció de *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), explotà encara més la fama de l'estudi i els seus beneficis. Michael Barrier (2007:131) explica que suposà eixe moment per al públic i crítics: "By the time *Snow White and the Seven Dwarfs* opened at the Carthay Circle Theatre on December 21, 1937, it was perhaps the most widely anticipated film ever—not only because Disney had made it, but also because no one could be absolutely sure that the audiences that loved Disney's short cartoons would love a cartoon ten times as long"

Així i tot, gràcies a la gran rebuda del film i dels grans beneficis aconseguits, pogueren continuar com a capdavanters, i no sols això, sinó que Walt Disney Productions aconseguí dos èxits quasi insuperables. Per un costat, mostrà molta més capacitat econòmica per a estar produint tant curtmetratges com llargmetratges i s'aconseguí que qualsevol superproducció de Disney podia competir artísticament amb pel·lícules d'imatge real. Durant tres dècades, pràcticament, sols la sèrie dels Looney Tunes, era capaç de disputar eixes audiències i eixe reconeixement. Finalment durant els anys seixanta pergué força i les produccions que estrenava no eren tan aclamades. L'estudi no tancà però hagué que superar dificultats durant tres dècades més, fins a aplegar als anys noranta.

A continuació, parlarem de Fleischer Studios, l'estudi fundat pels germans Max i Dave Fleischer. Aquest estudi estava a l'espera de cada moviment que feia Disney. Des de la publicació de *Steamboat Willie* (1928), la competència era molt gran entre les dos productores. Popeye i Betty Boop rivalitzaven amb la popularitat de Mickey Mouse. La creació Betty Boop, fou una resposta buscant un altre tipus de públic més adult, enfront de la gran audiència que havia arreglat Disney. Però la forta censura

que imposà Hollywood en tots els aspectes cinematogràfics¹, hagué de fer recular als germans Fleischer i rebaixar el to eròtic de Betty².

Això accelerà la producció de la sèrie de Popeye i en conseqüència, aconseguiren dividir el públic. La popularitat de Popeye creixé, però amb l'estrena de *Snow White and the Seven Dwarfs (1937)*, l'estudi no era capaç de competir de tu a tu amb el gegant de Disney. Com a primera resposta comercial publicaren alguns migmetratges com *Popeye the Sailor Meets Ali Baba's Forty Thieves (1937)*. Durant aquest període, Paramount comprà l'estudi d'animació, per salvar les despeses de les últimes produccions i amb la llicència que tenia del superheroi Superman, els germans crearen una sèrie d'animació d'una qualitat molt alta, destacant per les seues il·luminacions. *Superman (1941)*. (es troba a Barrier 1991)



Figura 1. Fotograma de *Superman: The Mad Scientist (1941)*.

Font: Captura pròpia

Així i tot, el gran èxit de la icona americana, no fou suficient. Després de varies disputes entre els germans, la Paramount decidí acomiadar-los i acabar amb les sèries que quedaren obertes. A finals dels cinquanta l'estudi estava pràcticament mort i a principis dels seixanta es dissolgué. Aquest cas és molt important per entendre com l'època daurada fou gràcies a la competitivitat i gran influx de produccions entre estudis d'animació i com aquest depenia dels moviments comercials de Disney.

Per continuar, altre estudi que estigué present durant aquest període de temps, fou l'estudi TerryToons. Aquest estudi era propietat de Paul Terry, un animador que havia estat treballant anteriorment en Van Beuren Studios. Després de deixar aquest i fundar el seu propi, Paul Terry ficà endavant un nou projecte d'animació que competiria amb les grans productores que hi havia al moment. L'estudi comença entre finals dels anys vint i principis dels trenta.

¹ *Motion Picture Production Code* o *Hays Code* fou un codi de producció cinematogràfica, que determinava, en les produccions estatunidenques, amb una sèrie de regles restrictives, que es podia veure en pantalla i que no.

² Consultat en: MEDIUM. Walt Disney y Los Hermanos Fleischer.<<https://medium.com/@a01339202/walt-disney-y-los-hermanos-fleischer-66286b5cdee4>> [Consulta 8 de Juliol de 2020]

El seu estil, pràcticament, marcat pels baixos pressupostos era molt estàtic i la introducció de les noves tècniques com el so acoblat o el *technicolor*, tardaren a aplegar a les seues produccions. Així i tot Paul Terry, tenia una visió prou exacta del que volia i de com portar endavant l'estudi sense dur-lo a la bancarrota. Després de l'èxit de *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937), plantejà com a resposta fer un llargmetratge de *King Lear*, però l'aparició d'una nova guerra mundial i els èxits a Disney acabà descartant-se.

Durant els anys trenta, les seues produccions eren en blanc i negre i normalment musicals. Les distribuïa Educational Pictures i quan acabà fent fallida, Fox s'encarregà d'eixa tasca. A finals d'aquesta dècada és on l'estudi explotà artísticament, creant personatges com Mighty Mouse, Gandy Ganso i Deputy Dwag, que acabarien convertint-se en emblemàtics. Fins i tot Mighty Mouse, tindrà noves sèries d'animació durant la dècada dels huitanta. Amb eixa explosió, l'estudi pogué continuar fins que a mitjans dels cinquanta, Paul Terry el vengué a la CBS. L'estudi continuà, a dures penes viu fins meitat dels seixanta.

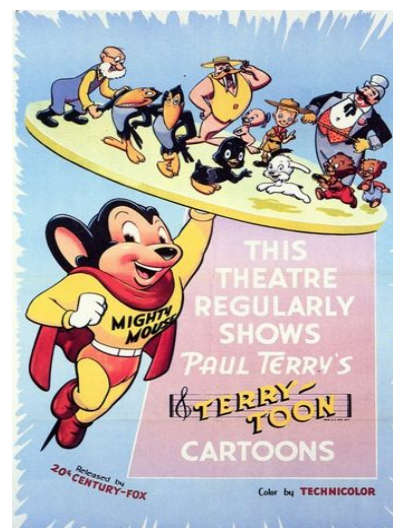


Figura 2 Cartell Terry Toons. Font: Cartoonia

A més, a més, Walter Lantz és un altre dels animadors que aconseguiria muntar el seu propi estudi i crear personatges emblemàtics. Walter Lantz ja havia treballat en animació abans d'entrar en Universal. Durant els anys trenta, el personatge més famós que dirigia Walter Lantz era Oswald, the Rabbit. Aquest, que havia estat en Disney, ara es trobava a la productora d'Universal Pictures. Però durant eixa dècada, ja començava a quedar-se estancat davant els avanços dels altres estudis. Lantz, per canviar la situació i donar-li una volta prou gran, convertí el seu estudi en independent i Universal passà a ser la distribuïdora de les seues obres. Quan ja tenia el control del seu estudi, anà provant alguns personatges nous com *Andy Panda*. Però el que realment el públic acceptà massivament, fou Woody Woodpecker. Entre 1939 i 1940 el pardal roig i blau, llançà a la fama a l'estudi i creà la seua pròpia sèrie per competir amb Disney, nomenada *Swing Symphony* (1941 - 1945).³

A finals de la dècada dels quaranta, l'estudi de Lantz i Universal tingueren problemes amb el canvi a Universal-International. Esta nova empresa demanà a Lantz les llicències dels personatges. L'estudi es desvinculà d'eixa empresa i anà a United Artists per administrar els seus curtmetratges. Així i tot, no aguantà i es veié obligat a tancar en 1949. En 1951 Universal-International, ajudà a l'estudi a reactivar la producció. En aquesta reobertura, Tex Avery va estar durant un curt període de temps dirigint alguns curtmetratges sense molta rellevància. Des de 1951, fins la dissolució definitiva de l'estudi en 1972, sobre tot Woody Woodpecker, anava aparent en TV

³ Consultat en: MARKSTEIN DON, D. Toonopedia. <<http://www.toonopedia.com/universl.htm>> [Consulta: 20 de Juliol 2020]

Shows, però molt menys que durant la dècada dels 40. (es pot consultar Jaume Duran 2008. El cine de animación estadounidense)

Per continuar, parlarem del MGM Cartoon Studio. La MGM és dividí en dos seccions, un destinat a la producció de curtmetratges d'animació (MGM Cartoon Studio) i l'altre el ja conegut estudi de produccions d'imatge real.

L'estudi d'animació començà distribuint-li les produccions al recent retirat de Disney, Ub Iwerks. *Flip, the Frog* (1930 - 1933), entre altres, no tingueren massa èxit i decidiren contractar a Harman e Ising. Els dos famosos animadors, venien de l'estudi de Warner i portaven darrere el seu personatge més icònic Bosko. Este personatge, s'introduí en les *Happy Harmonies* (1934 - 1938). Al igual que les *Merrie Melodies* (1931 - 1969), eren una sèrie de produccions que presentaven personatges recurrents en les seues històries, a diferència de les *Silly Symphonys* (1929 - 1939), que no tenia esta característica. El poc èxit dels dos animadors s'encadenà també amb un primer fracàs de Fred Quimby, altre productor que en un futur si que tindrà més èxit.

Però, a finals dels anys trenta, aparegueren la dupla Joseph Barbera i William Hanna, que el primer d'ells venia de tindre experiència a l'estudi TerryToons. Aquesta dupla d'animadors crearen la sèrie de *Tom & Jerry*. Una sèrie on un gat (Tom) se les hauria d'inventar per aconseguir cassar al ratolí (Jerry), sent *Puts Gets the Boot* (1940) el seu primer curtmetratge. La força de l'èxit, els portà a aconseguir un total de set nominacions i set premis a millor curtmetratge d'animació en la seua història. En este període entre finals dels anys trenta i principis del quaranta, també entrà Tex Avery a l'estudi, donant un altre aire a algunes produccions un poc més adultes i surrealistes. Durant el primer bienni dels anys quaranta, per primera vegada una productora que no és Disney, guanya el premi a millor curtmetratge d'animació, per la producció *The Milky Way* (1940). Eixe premi, l'èxit de *Tom & Jerry* i les noves formes de Tex Avery amb *Red Hot Ridding Hood* (1943), feren desplegar el millor de l'estudi i poder competir amb el gegant de Disney.

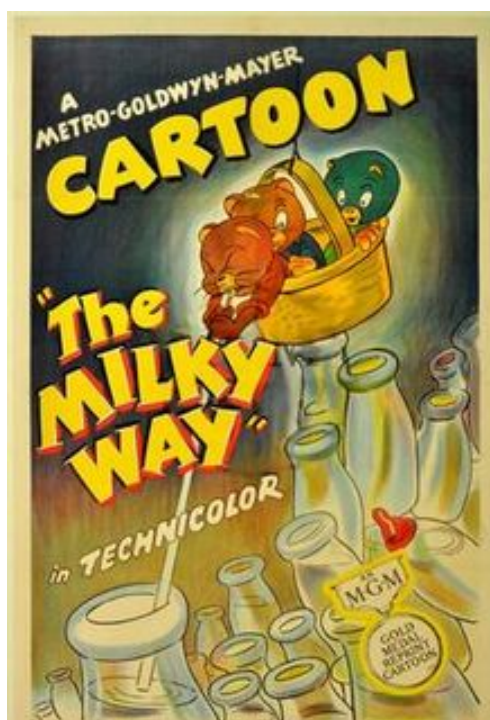


Figura 3. Cartell de "The Mily Way" (1940). Font: Wikipedia

L'estudi tancà temporalment en 1957, a causa de les despeses i de la competència de la televisió. En eixe temps William Hanna i Joseph Barbera, crearen el seu estudi amb companys de la MGM. Així i tot, en 1961, Chuck Jones acceptà seguir amb sèries com *Tom & Jerry*, i fundà, junt amb Les Goldman, MGM Animation/Visual Arts. Un nou estudi per a realitzar eixes últimes produccions, que no aplegaren a l'èxit de fa anys i que aguantà fins a 1970.

Un altre estudi del qual podem parlar és l'UPA. Un dels estudis d'animació que més innovació artística aportà, i segurament l'estudi que millor va aprofitar l'animació limitada. En 1943, després de la vaga d'animadors de Disney, alguns d'aquests abandonaren l'estudi i crearen un de nou. Entre ells es trobava John Hubley, que ja havia estat en altres estudis com Screen Gems. Aquest estudi d'animació pretenia trencar amb els estàndards que Disney havia imposat. Per això, es caracteritzà per produir una sèrie de curtmetratges artísticament més abstractes del que estava acostumat el públic. Les formes distaven prou del realisme que intentava aplegar Disney donant sensació de profunditat tridimensional. Al principi s'anomenaren Film and Poster Service, i sols feien treballs de publicitat política. Però al cap del temps apostaren més per l'animació cinematogràfica.

Els curtmetratges de l'UPA, trencaven amb les estructures narratives de "gat-ratolí", s'influenciaven d'artistes com Picasso, predominant un minimalisme en tot moment. També la influència del jazz era evident i d'eixa forma es convertia en una animació innovadora i barata. El personatge de Mr Magoo, fou el que més èxit tingué, sent nominat a millor curtmetratge per l'acadèmia. Cap a principis dels seixanta alguns animadors molt experimentats com Chuck Jones entraren a l'estudi. Junt amb Dorothy Webster Jones⁴, escriviren el guió de *Gay Purr-ee* (1962) i dissenyaren alguns personatges.



Figura 4. Fotograma Mc-Boing-Boing (1951). Font: LaNuez

A pesar del bon rendiment econòmic de l'estudi i la bona acollida, problemes de la llei anticomunista i la "caça de bruixes" que començava a haver en Estats Units⁵, acabaren acomiadant a John Hubley. En 1964 l'estudi passa a ser sols distribuïdora de produccions. A partir de la meitat dels anys seixanta, s'anaren encadenant contractes amb altres productores fins al 1993 que desaparegué totalment.⁶

Fins al moment, la majoria d'estudis depenien totalment dels moviments que feia Disney. Tots s'adaptaven a les *Silly Symphonies* (1929 - 1939), tots buscaven una

⁴ Guionista de *Gay Pur-ee* (1962) i primera dona de Chuck Jones.

⁵ També conegut com a Maccarthisme, va ser un episodi de la història dels Estats Units, on el senador McCarthy, va desencadenar un procés d'acusacions i denúncies a persones sospitoses de recolzar el comunisme i traïr a la pàtria.

⁶ "The World of UPA (Part 1 of 3)". Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=A8-09DbxHBU>> [Consulta 1 de Juliol 2020]

resposta comercial a *Snow White and the Seven Dwarfs* (1937). La MGM, o com en el següent apartat explicarem, la Warner Bros, tenien un poc més de llibertat per fer aquells projectes que realment volien. Així i tot, l'UPA o l'estudi TerryToons no presentaren massa despeses econòmiques, però no hi hem d'oblidar que, fins als anys seixanta, Dinsey sempre anava al capdavant comercialment.

Per últim, anem a parlar de l'estudi d'Hanna-Barbera i el seu particular cas. Després de tancar els estudis de la MGM en 1957, Joseph Barbera i William Hanna, muntaren el seu propi, contractant a la majoria d'animadors de la Metro. El món de l'animació televisiva començava a prendre força i l'animació al cinema anava quedant-se endarrerida. Aquest tipus d'animació destinada a la televisió, va fer que l'estudi treballés una animació limitada, que era menys cara i glamurosa, però que estava en expansió.

El cas d'Hanna-Barbera és el cas clar de transvasament entre el període de l'època daurada i l'època televisiva de l'animació americana. Però, també s'inclou dins d'eixe període daurat, perquè als inicis, a pesar que l'estudi es trobava en una primera fase de desenvolupament, al seguir amb els mateix recinte, mantenir directors i tenir suficient material que disposaven en la Metro, la qualitat del producte seguia sent molt alta.



Figura 5. Logotip Hanna-Barbera. Font: Wikipedia



Figura 6. Fotograma The Flintstones (1960). Font: Wikipedia

Es caracteritzaren per ser dels primers estudis d'animació televisiva que tingueren una llarga duració. El *leitmotiv*, en les seues produccions era traslladar aspectes de la cultura pop a l'animació. No sols de la cultura pop, sinó ambientar històries en escenaris quotidians, per exemple el parc de Yellowstone on moltes famílies passen el seu dia de festa. El cas de *The Flintstones* (1960 - 1966), va més enllà. Esta sèrie reflectia parts de la societat americana dels anys seixanta. Més endavant, cronològicament fora de l'època daurada, l'estudi mantenia eixe *leitmotiv* i creava sèries agafant personatges de còmics com *Fantastic Four* (1967 - 1968) o personatges de films com *The Adams Family* (1973). El primer període de l'estudi forma part d'aquesta època perquè competia directament amb Disney que travessava una època econòmicament difícil. L'estudi aguantà fins al 2001, finalment desaparegué.

Altres estudis d'animació també estigueren en el mercat, però sense massa rellevància. En *Van Beuren Studio*, durant un temps formaven equip Charles Mintz i John Foster, i presentaren la sèrie *Rainbow Parade* (1934 - 1936), per competir amb les *Silly Symphonies* (1929 - 1939). Altres com Screen Gems, també amb la presència

Charles Mintz, intentaren fatídicament competir amb les seues *Color Rapshody* (1934 - 1949). Bob Clampett, en deixar l'estudi de Warner, anà a parar a la vessant d'animació de Republic Pictures, Republic Cartoons. Produïren una sèrie *It's a Grand Old Nag* (1947), però l'èxit no fou massa gran i l'estudi es retirà. Estigué actiu entre 1946 i 1949. La que comercialment millor funcionà, va ser l'estudi de Friz Freleng i David DePatie. Amb els seus curtmetratges de la famosa pantera de color rosa, aplegaren a guanyar un premi de l'acadèmia a millor curtmetratge amb *The Pink Phink* (1964). A finals dels 80, l'estudi es vengué a Marvel i anà passant d'empresa en empresa fins la seua dissolució total.

2.2 TRANSCURS I EVOLUCIÓ DELS LOONEY TUNES DURANT L'EPOCA DAURADA FINS LA DESAPARICIÓ DELS ESTUDIS.

En aquest apartat, igual que en l'anterior hem anat fent un repàs d'eixa època daurada a través dels diferents estudis, en aquest parlarem de l'evolució dels Looney Tunes al llarg dels anys, fins a aplegar a la dissolució de l'estudi. Anirem fent ressò en aquells aspectes que ficaren un pas endavant a Warner Bros respecte d'altres i explicant que d'innovador tenien els seus curtmetratges.

En primer lloc, la història de l'estudi d'animació de Warner Bros, durant l'època daurada, començà a 1930. Després d'haver intentat produir alguns curtmetratges sense massa èxit, Leon Schlesinger, contracta al duo d'animació Herman-Ising. Junt amb aquest duo, Leo Schlesinger, produeix la primera sèrie Looney Tunes. En aquesta sèrie és on s'estrenarà *Sinkin in the Bathub* (1930) que estarà protagonitzada per Bosko i es caracteritzava per tenir una escassa trama i abundància de música i ball. Mentre estigué Leon Schlesinger, com a productor, ell era propietari de l'estudi d'animació on es realitzaven els curtmetratges i Warner Bros s'encarregava de la seua distribució.

En 1931, apareixen les *Merrie Melodies* (1931 - 1969), que van ser creades per a competir amb les *Silly Symphonies* (1929 - 1939) de Disney. Una producció molt més musical i rítmica. Mostren de diferència dels Looney Tunes, que en les *Merrie Melodies* no apareixien personatges recurrents igual que en les *Silly Symphonies*. En canvi, els Looney Tunes, ja presentaven personatges recurrents com Bosko o Buddy. L'estil d'animació de les *Merrie Melodies*, en un principi seguia totalment l'estètica i el llenguatge de les *Silly Symphonies*. Posteriorment aquesta diferència entre Looney Tunes i *Merrie Melodies*, desapareixeria i es podria veure indistintament en els títols inicials Merrie Melodies i Looney Tunes, sense trobar diferència.

Això porta a Fuster (2011: 30) a fer l'afirmació següent: "El estilo de animación "manguera de goma", el diseño ondulado de los personajes y la herencia del vodevil son características que la productora Harman-Ising mantiene por su formación en el medio, bajo las órdenes de Disney y por no haber encontrado todavía una expresión personalizada."

En 1933, el duo d'animació Harman-Ising, abandonen l'estudi i Schelesinger munta un amb els seus propis animadors. En aquest moment és on entra gent com Friz Freleng, Tom Palmer i poc després Tex Avery, que acabaran portant a l'estrellat a

certs personatges. El treball de Friz Freleng seria un dels més destacats, desenvoluparia el gag humorístic fins a l'expressió més crua, reproduint un ritme de seqüències frenètic. Entre 1934 i 1938, començaren a incloure color en algunes produccions de *Merrie Melodies*. Seguien amb eixa càrrega de fer cada moviment que feia Disney, però l'èxit aplegà a partir dels dissenys de Charles Thorson. Junt amb Friz Freleng, a partir de 1938, Thorson aportà tota la seua experiència en Disney, transformant les estètiques, dissenys i el llenguatge d'animació.

Fuster (2011: 31) explica el canvi que significà l'aparició de Thorson en l'estudi : "En esta producció temprana de Schlesinger se hicieron buenos cambios que definirían el particular estilo Warner Bros, pero sería solo la contratación del galardonado Charles Thorson en 1938 lo que "disneificó" (no sólo en sentido estético, sino también dinámico) los estudios, catapultándolos a la fama vertiginosamente."

En 1935, Friz Freleng dirigeix el primer curtmetratge de Porky Pig, *I Haven't Got a Hat* (1935) i per eixe temps Tex Avery entra a l'estudi, donant pas a l'inici del conegut com *Termite Terrace*. Baix la influència de Thorson i d'un nou estil denominat "in-yer-face"⁷, la Warner es convertí en la competència directa i més forta de Disney. Tex Avery, començà a desenvolupar un llenguatge humorístic molt més adult. Buscava un estil excèntric i imprevisible, que sorprenia un públic acostumat a altres tons més suaus propis de Disney. Eixe trencament es defineix com a una revolució dins del sector i com una confrontació de l'estàndard estètic establert. (s'explica a Batking 2016: 1 - 5)

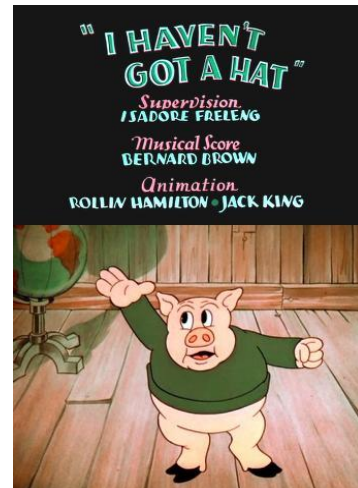


Figura 7. Cartell "I Haven't Got a Hat" (1935). Font: Filmaffinity

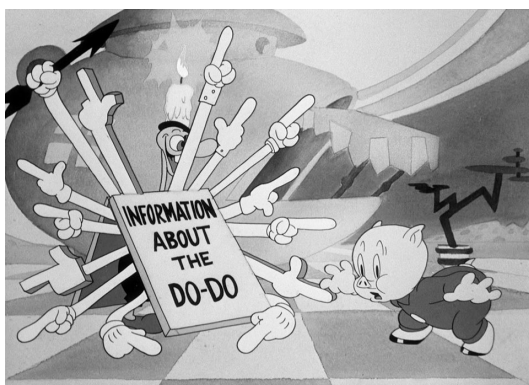


Figura 8. Fotograma de *Porky in Wackyland* (1938). Font: Imbd

Entre 1936 i 1939, la producció fou espectacular. Tex Avery creà i introduí en un curtmetratge de Porky a Daffy Duck. *Porky Duck's Hunt* (1937). Chuck Jones dirigeix el seu primer curtmetratge *The Night Watchman* (1938) i Bob Clampett dirigeix el famós curtmetratge, *Porky in Wackyland* (1938). Aquest últim que hem nomenat, va ser el primer trencament clar amb l'estàndard que marcava Disney. Un món surrealista i desconegut, a més d'una persecució violenta, farien que aquest tipus d'animació es desmarque dels canons de Disney.⁸

⁷ Estil descarat i il·lunàtic. La traducció literal seria "en-la-teua-cara"

⁸ Consultat en: RAFFAELLI, L. (1997). "Disney, Warner Bros. and Japanese Animation" en Philing, J. A Reader In Animation Studies. Estats Units: John Libbey Publishing

En aquest període de temps de tres anys, s'estrenà *Daffy Duck and Egghead* (1938), un curtmetratge que aportà nous recursos narratius. El trencament de la quarta paret i la forma de definir-se a través del diàleg, que realitza Daffy Duck d'ell mateix de cara al públic sols aparèixer en pantalla, signifiquen que els personatges són conscients que són personatges d'una caricatura. Això significa donar-li'ls més poder sobre allò que poden fer i que no.

Posteriorment reflexionarem eixa relació entre caricatura i autor que en *Duck Amuck* (1953), es planteja de diferent forma. També destacar, que eixe humor més cru del que anteriorment parlàvem, es troba en aquest mateix curtmetratge. Quan el caçador (encara no es Elmer tal com el coneguem en l'actualitat, és un prototip), és farta que algú del públic estiga contínuament interrompent, ell dispara sense mirament. A nosaltres ens pareix que posant la mirada en Disney, aquest tipus d'humor era prou més descarat i revolucionari dins del mitjà. Això porta a John Krickfalusi⁹ a pensar que els personatges que dirigeix Bob Clampett actuen com a humans. Presenten aspectes del comportament humà en el seu fons, a pesar d'estar rodejats d'un entorn llunàtic. En canvi, Chuck Jones sotmet els personatges a la seua direcció tal com intenta reflectir en *Chuck Amuck* (1953). Bob Clampett, deixa eixa probabilitat humana de veure com acaba el curtmetratge per accions pròpies dels personatges.

Per continuar, en 1940, l'aparició de Bugs Bunny en *A Wild Hare* (1940) i la seua famosa frase "What's up Doc?", revolucionà al públic. Amb eixe curt i *Porky's Duck Hunt* (1937), es va posar sobre la taula, la clara influència del *slapstick* i el recurs de les persecucions nascut en el cine còmic mut. La figura de Bugs Bunny possiblement, és de les que més han evolucionat durant els trenta anys d'època daurada.



Figura 9. Fotograma de *A Wild Hare* (1940)
Font: Youtube



Figura 10. Fotograma de *The Great Piggy Bank Robbery* (1946) Font: Pinterest

Ruth Clampett, afirmà que el motiu per el qual Bugs Bunny triomfà va ser per la seua personalitat forta i irreverent¹⁰. En canvi Leonard Maltin¹¹, explica que l'èxit resideix en què tots els animadors treballaren eixe personatge de manera prototípica i això va fer aportar cada un el millor aspecte i poder crear eixa personalitat carismàtica. Així i tot, el punt contra cultural, predomina més que altra cosa.

⁹ Vist en *Behind the Tunes: The Man from Wackyland*. (Dir. Constantine Nasr) [DVD] Warner Bros. Entertainment 2004 [00:17:00 - 00:18:35]

¹⁰ Vist en *Behind the Tunes; Bugs - A Rabbit for all Seasons*. (Dir. Constantine Nasr). [DVD]. Warner Bros Entertainment. 2003 [00:01:00 - 00:01:25]

¹¹ Vist en *Behind the Tunes; Bugs - A Rabbit for all Seasons*. (Dir. Constantine Nasr). [DVD]. Warner Bros Entertainment. 2003 [00:01:55 - 00:02:19]

Leonard Maltin¹² defineix a Bugs Bunny, com un "anti-Mickey Mouse", ja que és totalment contrari al que el famós ratolí té per característic.

A partir dels anys quaranta, ja fora d'eixe seguiment estètic de Disney, directors com Bob Clampett o Tex Avery, apostaren per jugar amb l'elasticitat i els moviments frenètics als personatges (ho explica Maltin i Beck 1980). Un exemple perfecte d'açò és *The Great Piggy Bank Robbery* (1946), una paròdia del personatge Dick Tracy, on Daffy Duck és estirat i exagerat durant tot el curtmetratge.

A més d'això, en 1942 fa la seua primera aparició Tweety i en 1943 comencen a produir-se la sèrie de *Private Snafu* (1943 - 1945), juntament amb curtmetratges de Bugs Bunny i Daffy Duck destinats a l'exèrcit americà. Abans que acabés la Segona Guerra Mundial (1944), Leon Schlesinger va vendre l'estudi d'animació a Warner Bros i el succeí Eddie Selzer, com a productor. Possiblement, desconeixia el talent dels animadors que l'envoltaven i apostava per curtmetratges més tradicionals.

Així ho indica George S. Larke (2001: 3): "The impression is that these animators succeeded despite, rather than because of their studio head. Schlesinger was not a "cartoon man"[...]"

A partir d'eixe moment, els directors i escriptors de l'estudi tingueren molta més llibertat de creació. En 1945, Friz Freleng presenta a Yosemite Sam en *Hare Trigger* (1945), un personatge paròdic del Texas més profund i retrògrad, que al mateix temps està basat en la mateixa personalitat de Freleng¹³. També presentà el mateix any al gat Sylvester en *Life with Feather* (1945). El sistema de producció en el que treballaven i les estructures narratives que utilitzaven, estaven portant a l'èxit als personatges. Eixa narrativa de persecució "caçador-presa", típica del *slapstick* i les diferents variants que es van donant, influenciaven a altres estudis.

Fuster (2011: 33) identifica alguns patrons que es repeteixen en alguns estudis: "Por ejemplo, Harman-Ising intentó abrir dinámicas de producción de animación que copiaran los formatos de las Silly Symphonies y Merrie Melodies; las Happy Harmonies (hasta 1937). Y el interés de Hanna y Barbera por las fórmulas de persecución derivó en la creación de los cortos de Tom and Jerry (1940-1958), que serían los principales dibujos animados que robarían muchos premios Óscar a Disney en la década de los 40."

A més, a més, entre 1946 i 1949, també hi hagué grans esdeveniments. Wile E. Coyote & Road Runner, tingueren la seua primera aparició en *Fast and Furry-ous* (1949). També, personatges secundaris però molt icònics se sumaven a curtmetratges de Bugs Bunny, com Marvin The Martian, que fa la seua primera aparició en *Haredevil Hare* (1948) i Friz Freleng portà a guanyar el primer Oscar a l'estudi, amb el seu curtmetratge *Twettie Pie* (1947).

¹² Vist en *Chuck Jones: Extremes and in-Betweens - A Life in Animation*. (Dir. Margeret Selby) CAMI Spectrum. 2000 [00:17:53 - 00:18:20]

¹³ Vist en *Behind the Tunes: Short Fuse Shootout: The Small Tale of Yosemite Sam*. (Dir. Constantine Nasr) [DVD]. Warner Bros Entertainment. 2003 [00:00:47 - 00:03:00]

Les dos dècades dels anys quaranta i cinquanta foren les més grans per a l'estudi. Nous personatges, que es convertirien en icònics com Speedy Gonzalez en *Cat Tales for Two* (1953) o Tasmanian Devil en *Devil May Hare* (1954) i l'estudi fou premiada amb tres Oscars més per: *Anonymous Birds* (1957), *Knighty Knight Bugs* (1958) i *Speedy Gonzalez* (1955).

Durant eixe temps Chuck Jones, ja estava a l'estudi i la seua visió era, si cap, la més important durant eixes dos dècades. Chuck Jones representa una vital importància per a la història dels Looney Tunes. Creà i dirigí a personatges emblemàtics com Pepe Lé Pew i Wile. E Coyote & Road Runner, sumant també que li va donar altres perfils a personatges ja creats com Bugs Bunny. El seu estil era sofisticat, línies estilitzades i un humor més intel·lectual que surrealista. Junt amb Freleng, també portà el gag humorístic al seu límit, aplegant a incloure conceptes com el de crueltat als seus curtmetratges.

Sobretot, les dos qualitats més importants de Chuck Jones, foren la universalitat i l'atemporalitat dels seus curtmetratges. Eixa capacitat per utilitzar un llenguatge tan accessible per a tots els públics, trencant barreres de *targets* i apostant per abraçar com més públic millor, va fer créixer als personatges exponencialment. Era una qualitat quasi camaleònica. Es pot veure en alguns exemples com *The Scarlet Pumpernickel* (1950), on apareixen Sylvester, Daffy Duck i Porky Pig, en una paròdia la novel·la d'Emma Orczy *The Scarlet Pimpernel* (1905). En aquest cas, cada personatge té el seu propi paper, Sylvester acostumat a buscar la seua clàssica premsa, adquireix un rol totalment distint. Eixa forma d'adaptar-se a qualsevol àmbit no es veia en personatges d'altres franquícies.



Figura 11. Fotograma *The Scarlet Pumpernickel* (1950), Font: Supercartoons

En *Duck Amuck* (1953) és on realment s'obri una altra vegada el concepte de narrativa i qüestiona la relació entre personatge i autor. Anteriorment havíem vist curtmetratges on es trencava la quarta paret i on el públic era una peça més d'eixa multicapa de la que estan fets els Looney Tunes. Però, Chuck Jones va un poc més enllà en aquest curtmetratge. Daffy Duck en tot moment es dirigeix a càmera, que podria estar interpretant-se com a nosaltres. Però, en haver-hi una entitat que controla el que passa al voltant del protagonista, el públic torna a allunyar-se un plànol més. En definitiva, Jones, planteja un metallenguatge de la caricatura.

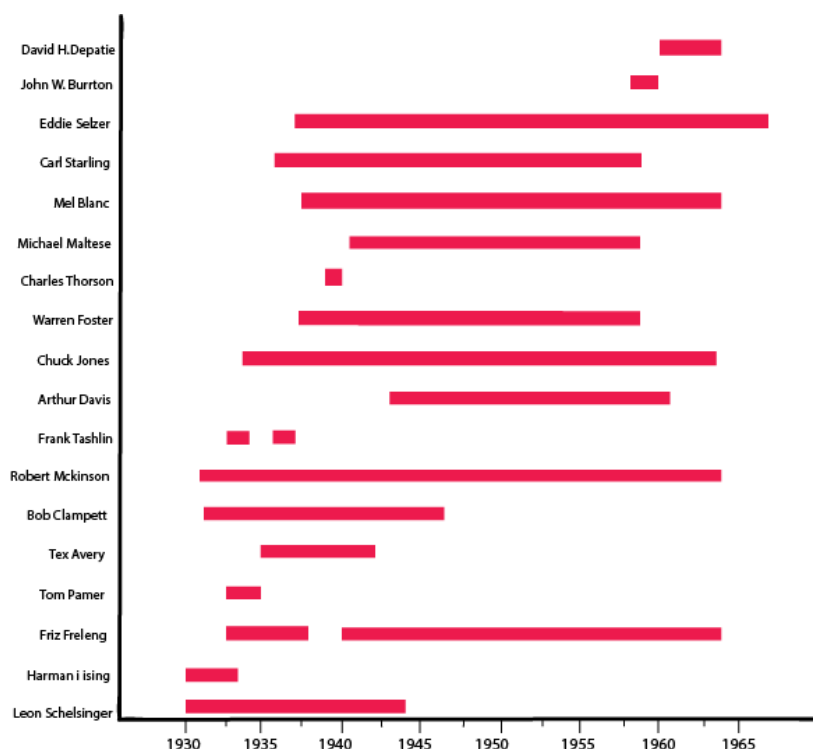
El curtmetratge acaba, mostrant qui és l'animador. Bugs Bunny, és qui ha estat controlant en tot moment el que li passava a Daffy Duck. Amb eixe gir final, Jones posiciona a la figura de l'autor al mateix nivell que a la d'un Looney Tunes. Aquest recurs s'anomena autoreferencialitat i és un dels molts, que podem veure en la filmografia d'eixes dos dècades.

Cada director donava una perspectiva diferent del personatge, que a la vegada li la feia a la història. No és el mateix Sylvester, de *Twettie Pie* (1945) de Friz Freleng, que busca instintivament una pressa que l'alimente, que el Sylvester de *Scaredy Cat* (1948) de Chuck Jones, que la por és el seu tret característic més evident. Els personatges estaven dotats d'un carisma tan propi i únic que pareixien actors amb diferents personalitats depenent de qui els dirigirà.

Així és com Batkin (2016: 1) defineix eixos aspectes psicològics dels personatges: "However, the period between the late 1930s and 1950s reveals that the cartoons of Looney Tunes are multi-layered, with revolutionary themes, complex connections and characters possessing psychological traits."

Per acabar, a partir dels anys seixanta, l'estudi ja no produïa de manera tan continuada i les produccions anaven destinades a la televisió. Una nova era d'animació començava a emergir, fins que en 1964 l'estudi Termite Terrace, tancà. Warner Bross, que posseïa la llicència dels personatges li donà permís a un nou estudi de Friz Freleng (Depatie-Freleng) per a fer curtmétratges destinats a televisió. Figures com les de Mel Blanc, Carl Starling o Arthur Q. Bryant, van ser imprescindibles per a dotar de vida als personatges amb veu i música. I els prodcutors Eddie Selzer, John W. Burton i David H. Patie foren figures que també aportaren el seu granet d'arena durant aquesta època.

Warner Bross fou l'únic estudi que pogué competir amb Disney, sense estar ficant la mirada a cada moviment o estrena d'aquesta última. Jones comentà que estaven molt mal pagats, però que feien el que volien. La llibertat creativa els portà a l'èxit. (es pot veure a Furniss 2005: 24).



Taula 2. Cronologia treballadors Termite Terrace. Font: Creació prpia

2.3 PRECEDENTS, INFLUÈNCIES I REFERÈNCIES CINEMATOGRÀFIQUES

Aquest apartat el volem dividir en tres parts ben diferenciades. Com ja hem indicat al títol, volem parlar de precedents, influències i referències cinematogràfiques. Per a això, definirem a què ens referim en cada una d'eixes qüestions. Als precedents, parlarem de quines produccions podem trobar abans dels Looney Tunes, durant l'època daurada de l'animació estatunidenca. Pel que fa a les influències, exposarem que personatges, actors, recursos i tècniques estaven influïent als animadors en crear als personatges. I per últim, a les referències parlarem de tots aquells aspectes culturals als quals fan referència, ja siguin paròdies, elements culturals d'aquella època o referències a altres disciplines artístiques.

En primer lloc, explicarem els precedents. En aquest cas, la perspectiva està limitada. Fins que Hugh Hardan i Rudolf Ising, no entraren a l'estudi de la Warner Bros i crearen al personatge de Bosko, la principal font de producció d'animació era Disney. Personatges com, Oswald, o el famós ratolí Mickey Mouse començaren a aparèixer en algunes pantalles de cinema. Però eixes primeres eixides si que significaren prou de cara al nostre cas d'investigació. També *Flip the Frog* (1930 - 1933), de l'estudi d'Ub Iwerks, on treballaria Chuck Jones durant un temps, foren dels pocs precedents que hi havia al cinema d'animació, i ja ho podem considerar època daurada.



Figura 12. Fotograma Flip the Frog (1930) Font: Captura propia



Figura 13. Fotograma Bosko (1930). Font: WBanimation

El que si trobem com a precedent clar i que els estudis Warner s'aprofitaren, foren els recursos del *mickimousing* i la presència de la música durant tot el transcurs del curt. Personatges, que mostraren un carisma clar o una clara decisió en totes aquelles accions que preniën. Per exemple al curtmetratge de *Plane Crazy* (1928), dirigit per Walt Disney i Ub Iwerks, trobem alguns paral·lelismes amb el primer curtmetratge de l'estudi Warner, *Bosko. Sinkin in the Bathtub* (1930).

L'encadenament de gags, la presència de personatges de formes molt paregudes, la presència d'una figura femenina a la qual s'idolatra, són algunes de les coincidències que es poden veure entre aquests dos curtmetratges.

Abans que els Looney Tunes es consagraren de cara al públic, una sèrie d'influències de molts tipus, van ajudar a caracteritzar-los. Teories antropològiques,

referents del cinema mut, recursos literaris, foren alguns dels factors més utilitzats per a crear uns personatges dotats de gran carisma. Aleshores, durant aquest període de temps, cada personatge evolucionà d'una forma diferent, junt amb les seues característiques que provenien de diferents camps de l'art, fins i tot, en algun cas de fora de l'art.

Les personalitats evolucionaren al llarg del temps. Per començar exposarem una figura literària que està present en la gran majoria dels curtmetratges d'aquesta època, la figura del *trickster*. Aquesta, ha resultat ser un comú denominador en la majoria de personatges dels Looney Tunes. Es defineix com *trickster*, aquell personatge que presenta una personalitat capacitada d'evasió de problemes, amb enginy i sobretot burladora. Però, nosaltres també ens plantejem perquè totes les històries presenten un *trickster*. Bugs Bunny és qui millor representa aquesta figura literària.

Mita Valvassori (2006: 1) aplega a una primera conclusió, al descobrir algunes influències literàries: "Los paralelismos a veces son tantos que se podría decir que es el mismo cuento tradicional el que es llevado a la pequeña pantalla."

A més d'això, aquesta figura literària és repeteix en la majoria de personatges dels Looney Tunes. Tweety aconsegueix fugir de Sylvester sempre, Road Runner mai cau en les trampes de Wile E. Coyote, mostrant eixa superioritat amb el seu *Mic, Mic!* Però tot açò ens torna a fer pensar, que Bugs Bunny és el cas perfecte que representa eixe recurs del *trickster*. La superioritat en intel·ligència que demostra en *Rabbit Seasoning!* (1952) o la de burla de problemes en la seua primera aparició en *Wild Hare* (1940), s'agrupa en la seua famosa frase *What's up Doc?*.

Així i tot, ens agradaria remarcar les diferències entre tipus de *tricksters* que hi ha als Looney Tunes. Com ja hem dit el *trickster* presenta un enginy burlador que pot escapar de tot. Però volem establir una relació de rols en la narrativa dels curtmetratges entre Bugs Bunny i Wile. E. Coyote. Aquests dos casos coincideixen en l'enginy burlador, però la diferència recau en la resolució del conflicte. En molt pocs casos, que ara posteriorment nomenarem, a Bugs Bunny no li ixen els plans com vol, en canvi Wile. E. Coyote es troba fracàs darrere fracàs.

Açò ens fa aplegar al punt, que una de les característiques més importants dels curtmetratges de Wile. E. Coyote, és l'enfrontament entre *trickster*, que a la vegada és caçador i un *trickster* molt més passiu, com és Road Runner. Trobem el mateix exemple amb *Tortoise Beats Hare* (1941), un curtmetratge de Bugs Bunny, on s'enfronten dos enginyers burladors. I parodiant el conte tradicional de *La tortuga i la llebre*, la velocitat i la pedanteria, no guanyen les carreres. D'altra banda, en casos com Bugs Bunny i RoadRunner, funciona el mecanisme còmic de la repetició, la narració que ens retorna una vegada i

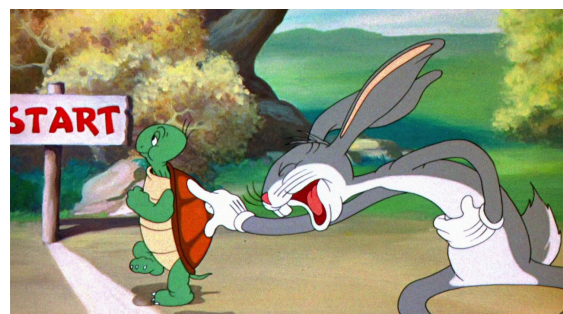


Figura 14. Fotograma *Tortoise Beats Hare* (1941).
Font: Tvtrapes

una altra al mateix lloc, amb similar cadència ens retrobem amb el ja conegut, sempre susceptible de proporcionar el plaer del reconeixement a l'espectador.

Quan parlem d'influències, poden haver-hi de molts tipus a l'hora de crear un personatge nou i sobretot, aquests que havien de presentar un carisma tan clarivent. Seguint amb les explicacions anteriors Wile. E Coyote i Bugs Bunny, molt possiblement han sigut creats baix la influència dels contes tradicionals dels natius americans. Molts dels gags que apareixen en els curtmétratges de *Wile E. Coyote & Road Runner*, tenen origen en aquestes antigues històries. Per exemple El Tío Coyote.¹⁴

Així i tot, altres conclusions com a les que aplega l'autora que anem citant, també inclouen referències literàries fora d'eixes històries dels natius americans. Segons exposa Valvassori (2006: 5) "[...] resulta perfectamente aplicable al Coyote y su quijotesca fe en su propia habilidad para atrapar al Correcaminos, aunque no lo consiga"

El famós personatge creat per Miguel de Cervantes, es caracteritzava per continuar fins al final aquell propòsit que tenia, per desgavellat que fora. Una característica que com bé explica Valvassori, s'aplica al personatge del Coyote, en eixa reiteració l'ús dels invents fallits marca ACME i en l'intent d'atrapar una presa.

Per altra banda, Chuck Jones, com a creador de *Wile E. Coyote & Road Runner*, a més del director de la seua majoria de curtmétratges, destacà al seu llibre que la influència més gran de totes per crear i caracteritzar al Coyote, fou Mark Twain. La figura del Coyote en *Roughing It (1872)*, fou el que més inspirà a Jones. (es pot veure en Chuck Jones 1989). Arran d'eixa influència, també ens agradaria establir un paral·lelisme entre Tom Sawyer i Bugs Bunny. Eixes dos personalitats despreocupades i que en certa forma reflecteixen la llibertat americana. Ens pareix que igual als seus inicis, amb la direcció de Tex Avery, no estava present. Però als curtmétratges dirigits per Chuck Jones, sí.

A l'hora de crear relacions entre personatges i estructures narratives, s'agafaren models grecollatins. La necessitat d'un antagonista, pràcticament en la majoria de curtmétratges, es causada per eixa relació de rivalitats, que es van generant al llarg dels anys. A més, a més, Bugs Bunny, en alguns curtmétratges com *Bully for Bugs (1953)*, presenta un doble rol o paper. Al mateix temps és la pressa i el caçador. És a dir, Bugs Bunny es presenta com una víctima en un principi, però com un burlador en realitat. Més endavant parlarem de les estructures narratives i de com es desenvolupen els personatges en elles.



Figura 15. Fotograma Cops (1922). Font: Tvtropes

¹⁴ Es pot veure amb profunditat a : Valvassori, M. (2006). El personaje trickster o "burlador" en el cuento tradicional y en el cine de dibujos animado, España: Culturas Populares. Revista Electrónica <<http://www.culturaspopulares.org/textos%201-1/articulos/Valvassori.pdf>> [Consulta 5 d'Agost de 2020]

Però, sens dubte, les majors influències per a crear aquests personatges eren cinematogràfiques. Farem un repàs a totes aquelles figures del cinema i aquells recursos que han influït.

El cinema mut, sobretot el cinema còmic mut, foren les principals influències a la Warner Bros. Charles Chaplin, Buster Keaton, Harold Lloyd i els germans Marx serien algunes de les grans influències per a construir eixe encadenament de gags i per construir estructures narratives en no més de 7 minuts. Bugs Bunny i Buster Keaton comparteixen mateixos motius d'acció. Una de les característiques principals de Buster Keaton, és que, és l'entorn el que intervé amb ell amb alguna calamitat. Per exemple; Una tronada s'emporta sa casa en *Steamboat Bill, Jr. (1928)* o se li queda un peu enganxat en una corda que algú agafa. En Bugs Bunny, tenim l' exemple a *Devil May Hare (1954)* o en la seua primera aparició *A Wild Hare (1940)*, també és l'entorn qui interactua amb ell. En *Devil May Hare*, una estampida el fa despertar de sa casa o en *A Wild Hare*, és un caçador qui va a increpar-lo al seu refugi. No podem parlar sols dels motius d'acció dels personatges, sinó també de les respostes.

Un món descontrolat, és el que afecta Bugs Bunny i a Buster Keaton a prendre certes decisions i a enfrontar-se al seu entorn. El cas de Bugs Bunny no és sempre així, en *Bully for Bugs (1953)* o *Ali Baba Bunny (1957)*, és ell qui entra dins d'un entorn que no és el seu. La caracterització de la personalitat de Bugs ha anat variant al llarg dels anys. No és la mateixa la que té en *A Wild Hare* amb la direcció de Tex Avery, que la que li dona Chuck Jones.

El propi Jones al seu llibre (1989: 345) enumera una sèrie de personatges que volia que es paregueren a Bugs Bunny : "A wild wild hare was not for me; what I needed was a character with the spicy, somewhat erudite introspection of a Professor Higgins, who, when nettled or threatened, would respond with the swagger of D'Artagnan as played by Errol Flynn, with the articulate quick-wittedness of Dorothy Parker—in other words, the Rabbit of My Dreams."

El recurs del *pastiche* sempre ha existit, i utilitzar-lo estava a la mà de tots els directors d'animació d'aquell temps. Donar-li comportaments humans als personatges apropiava molt més als curtmetratges al públic. La contínua fam de Wile E. Coyote, Sylvester i de Charles Chaplin, la bogeria descontrolada ocasional de Daffy Duck als curtmetratges de Bob Clampett, o la fe en l'amor irracional de Pepe Lé Pew.

D'altra banda la influència clara en Bugs Bunny, fou la d'*It Happened one Night (1934)*. El personatge interpretat per Clarke Gable, és caracteritzat per tindre un enginy en les conversacions que el capacita per a eixir de males situacions triomfalment, igual que el famós conill. També trobem un paral·lelisme entre els dos, perquè el personatge Clarke Gable porta l'acció de la pel·lícula darrere d'ell contínuament. Aleshores, comparant en com solen ser eixe encadenament de gags als curtmetratges de Bugs Bunny. Cada



Figura 16. Fotograma d'*It Happened one Night (1934)*. Font: Theuijunkie

canvi en la història depèn de les accions dels dos personatges.

Bugs Bunny, fou el personatge més cuidat a l'hora de caracteritzar-lo i de crear-li un carisma propi. La seua personalitat, com ja hem vist, influenciada per altres personatges, presentava moltes possibilitats de reacció, i això, facilitava posar al personatge en situacions diferents.

Per altre costat, els curtmetratges supervisats i dirigits per Bob Clampett, estaven plens de música que complementava a les accions dels personatges. La influència de grans compositors es pot observar en *A Corny Concerto* (1943) o en *Gets the Bird* (1942). On en un cas, la música forma part de la línia narrativa i en l'altra, la podem veure com a un recurs més espontani. John Crickfalusi, creador de *The Ren & Stimpy Show* afirmà¹⁵, que hi ha una influència molt gran de Al Jonson, no sols en la seua



Figura 17. Fotograma *The piggy Bank Robbery*. (1941). Font: Pinterest

música sinó també en la forma de desenvolupar-se als escenaris. Eixa desimboltura i eixe atreviment els podem veure en eixa primera personalitat nerviosa i boja de Daffy Duck. En fer el visionat de *The Great Piggy Bank Robbery* (1946), també hem denotat influències surrealistes. Eixe món oníric i a la vegada paròdic en el que s'endinsa Daffy Duck, recorda a algunes pintures surrealistes de principis del S.XX.

En el cas de Sylvester & Tweety, són de personatges que no tenen unes influències cinematogràfiques clares. Es poden relacionar més amb comportaments antropològicament primitius o fins i tot parlar d'influències com Felix The Cat. En canvi Tweety, és un personatge que s'apropa asexual i que no mostra un gènere concret. Observem, que la funcionalitat en aquest cas resideix en humanitzar un animal amb aspectes psicològics quotidians, però sense descartar eixes pinzellades primitives.

El cas de Pepe Le Pew, és molt indicatiu, Kristen Moana Thompson (1998: 138) explicà les referències cinematogràfiques d'aquest personatge: "Pepé le Pew, the amous skunk, was modeled on a succession of Pepé Le Mokos. Initiated by Julien Duvivier's French feature *Pepé Le Moko* (1937), the eponymous Pepé reappeared in the Hollywood remake *Algiers* (1938) [...]".

En fer la revisió d'eixe material, hem trobat certes projeccions en Pepe le Pew i algunes coincidències que ens fan qüestionar si és una influència o una referència. En primer lloc hem trobat que tant Pepé Le Moko, com Pepe Le Pew, són reconeguts per la policia com podem veure en el curtmetratge *For Sent-timentals Reasons* (1949).

¹⁵ Vist en *Behind the Tunes: Man From Wackyland: The Art of Bob Clampett* (Dir. Constantine Snar) Warner Bross. Entertainment. 2004 [00:12:54 - 00:13:55]

També els dos personatges tenen obsessions i van darrere d'elles sense cap tipus de mirament. No les deixen de costat mai, a excepció d'eixe gir final en el cas de Pepe Le Pew, que es veu superat.

En canvi, el paper de l'amor és diferent en cada personatge. A *Argel (1938)*, des d'un principi una de les dones la caracteritzen com a dependent de Le Moko, en canvi Pepe Le Pew, paròdicament, se'ns el presenta com a que ell depèn emocionalment de la seua suposada parella.

A més, a més, volem fer una xicoteta menció a un tipus d'influència fora d'aspectes artístics. Tant Tex Avery, com el mateix Chuck Jones han influït en els seus personatges a partir de les seues personalitats. Chuck Jones afirmà¹⁶ que Pepé Le Pew, està basat en el seu company Tedd Pierce i la seua forma d'entendre l'amor platònic. La personalitat de Tex Avery desenfadà i irreverent també ajudà a crear un estil de dibuix i de treball.¹⁷ Deixar fluir les idees sense filtre és una forma de crear, que en aquest cas fou molt funcional de cara a la producció.

Per últim i per donar per finalitzat aquest apartat, explicarem eixes referències que podem trobar als curtmetratges dels Looney Tunes. Nosaltres ho hem dividit en dos tipus de referències. Una és la referència clara, que forma part de la narrativa de la història, per exemple a partir de la paròdia. En eixa paròdia els personatges protagonistes tenen moltes formes d'entrar a formar part d'ella. A partir d'una immersió espontània, és el cas de *Bully for Bugs (1953)*, on Bugs Bunny s'enganya de camí i acaba en una correguda de bous. O també pot estar ja immers dins de la història amb un rol establert, és el cas de *Knighty Knight Bugs (1958)*. Amb açò volem dir, que el personatge protagonista pot formar part d'eixe univers ja construït, o entrar en aquest com a novetat.

L'altre tipus de referències, són aquelles que apareixen en moments puntuals dins de la història del curtmetratge. Pot ser que servisca com a recurs per a un gag o per a potenciar-lo, que estiga passant en eixe moment. Per exemple, en *Kitty Kornerred (1946)*, es fa referència a la interpretació de *War of Worlds (1938)* d'Orson Welles mentre transcorre un gag, o en *Gift Wrapped (1952)*, quan *Granny* es disfressa de nativa americana i fent referència a Pocahontas.

Els Looney Tunes, tenen moltes referències de molts tipus. Literàries, cinematogràfiques, de la dècada on es realitzava el curtmetratge, fins i tot de temàtiques més clàssiques com l'òpera. *Rabbit of Seville (1950)*

A continuació farem un repàs per algunes d'eixes referències que podem aplegar a trobar. Warren Foster, Michael Maltese eren alguns dels guionistes i dibuixants de *storyboard* que creaven aquestes històries amb l'ajuda dels directors. Friz Freleng i Chuck Jones aconseguiren generar fins i tot, algun tipus de continuïtat en aquestes paròdies. Freleng en *Hyde and Go Tweet (1960)* i en *Hyde and Hare*

¹⁶ Consultat en JONES, C. (1989). Chuck Amuck :The Life and Times of an Animated Cartoonist. EstatsUnits: Farrar, Straus & Giroux Inc.

¹⁷ Vist en *Behind the Tunes: Man From Wackyland: The Art of Bob Clampet* (Dir. Constantine Snar) Warner Bross. Entertainment. 2004 [00:03:30 - 00:04:01]

(1955), arreplega la història de Robert Louis Stevenson de *Dr. Jeckyl and Mr Hyde* (1886) i aconsegueix parodiar-la tant amb el personatge de Bugs Bunny com amb Silvester & Tweety. En aquest dos casos, els personatges es troben aleatòriament amb la situació.

En canvi, en *Knighty Knight Bugs* (1958), Bugs Bunny ja està integrat dins d'eixe univers amb un paper predeterminat. En aquest curtmetratge, s'agafa l'univers del conte tradicional artúric i s'adapta a un llunàtic enfrontament entre Yosemite Sam i Bugs Bunny. També era comú agafar aspectes d'esdeveniments històrics d'aquell temps. Pepe Le Pew, en *Little Beau* (1952) te el paper de soldat que vol apuntar-se a l'exèrcit francès per a la guerra en el desert del Sahara. Eixe curtmetratge, data de 1952 i durant eixa dècada França començava a tindre conflictes amb les seues colònies d'Àfrica. Altres referències més clares com la paròdia, *Duck Dodgers in 24 1/2 Century* (1953), que està caricaturitzant a Buck Rogers, un personatge novel·lístic i posteriorment televisiu, de ciència ficció. O la doble adaptació del superheroi americà per excel·lència als personatges de Bugs Bunny i Daffy Duck, en *Super-Rabbit* (1943) i *StuporDuck* (1956). Aquests personatges s'adaptaven a qualsevol àmbit, temàtica o entorn.

2.4 ELEMENTS CÒMICS I RECURSOS

En aquest apartat explicarem quins recursos còmics podem trobar en una comèdia, per tal de descobrir quins s'han utilitzat en els curtmetratges dels Looney Tunes. Crear una producció còmica és d'una complexitat enorme, i són moltes les peses que s'han de fer encaixar perquè siga funcional. Quan ens referim al fet, que siga funcional, volem dir que compleix l'objectiu de la comèdia, provocar el riure. Per a començar, farem un xicotet repàs, d'alguns conceptes per a clarificar que entorns anem a estudiar.

En primer lloc volem parlar de la definició de comèdia. La comèdia és el gènere que engloba qualsevol obra que presenta unes situacions còmiques. Eixes situacions còmiques es transmeten a través de l'humor, que és el llenguatge amb què es transmet o fins i tot la capacitat d'expressió de l'obra. Aquestes situacions còmiques contenen bromes, que són històries amb gags. Aquest últim concepte nomenat, l'AVL el defineix com: "Efecte còmic ràpid i inesperat, especialment en cine o teatre."

Fem aquest primer desglossament semàntic, per tal d'entendre les diferències que podem trobar-nos en altres conceptes. Per exemple, l'humor negre és un tipus de llenguatge per a contar històries amb un to políticament incorrecte o abrupte. En canvi, el trencament de la quarta paret que ja hem comentat, és un recurs narratiu, que està present en algunes obres de comèdia.

La comèdia és un gènere molt complet on el temps és un dels majors reptes i virtuts. Chuck Jones (1989: 176) diu en què es basa tant la comèdia, com l'animació: "I learned from him the most important truth about animation: animation is the art of timing, a truth applicable as well to all comedy. "And the most brilliant masters of timing were Keaton, Chaplin, Laurel and Hardy, Langdon—and Fred (Tex) Avery."

Posant damunt de la taula alguns noms propis, explica que l'animació és l'art de saber dividir i mesurar el temps. A més d'això, la comèdia es basa a saber quan fer determinada acció en determinat moment, com allargar una caiguda o com fer que el públic no es cansi d'una broma específica.

En el cas dels Looney Tunes, el format és de curtmetratge però cinematogràfic, aleshores havia de presentar certs pareguts amb les comèdies amb actors reals. A més, a més, la narrativa era totalment diferent d'un curtmetratge clàssic. El ritme frenètic de les accions porta a l'espectador a diferents llocs i canvis d'escenaris. Per exemple en *The Great Piggy Bank Robbery* (1946), Daffy Duck va canviant d'escenaris contínuament, cada un més boig que l'anterior.

Gutiérrez (2013: 24) explica aquest aspecte de la comèdia trobant diferències amb altres recursos: "Se trata, no de contruir relatos circulares a la manera homérica, y de volver cuando termina la narración al punto desde donde se ha partido, sino de proseguir el camino, sin pensar mucho en el regreso." Les lleis de la comèdia són diferents de les del drama. La comèdia és infinitament més lliure, no està subjecta, per exemple a la versemblança, podent, amb freqüència, endinsar-nos en un règim de suspensió del sistema de creences que ens porten a escenaris impossibles en el drama.

Nosaltres ja hem ficat algun exemple dels Looney Tunes, però en molts curtmetratges de Keaton i Chaplin, ja trobem aquesta forma de narrativa. En especial, la influència de Mack Sennet, amb el seu conegut com *California slapstick*, que ell produeix per a la Keystone amb els seus famosos *Keystone Cops* (1912 - 1917).

Endemés, per a crear una situació còmica o un entorn que a través de sensacions, generen comèdia, hi ha molts recursos. Un dels primers que destacarem, és generar comèdia a partir del drama. Crear una situació còmica a partir del drama, és un recurs molt utilitzat en cinema clàssic. Però volem fer una diferència entre certes situacions que podem trobar.

Charles Chaplin és un dels mestres de la comèdia dramàtica, però nosaltres trobem una diferència entre eixe subgènere i crear situacions a partir del drama. En la comèdia dramàtica i en el cas de Chaplin, la comèdia està situada en un entorn dramàtic, ja siga de pobresa, com podem veure en *Modern Times* (1936) o situacions bèl·liques, com en *The Great Dictator* (1940). En canvi, crear comèdia a partir del drama és un recurs que el podem veure perfectament amb Wile. E Coyote. Aquest personatge sempre fracassa i sabem que fracassarà, per això ens fa riure, perquè el seu drama és incontrolable. Sols hi ha un destí i és frustrant.¹⁸

Així i tot, és evident que hi ha una relació molt evident entre la comèdia i el drama. Tant el personatge tràgic, com el còmic, són dos personatges que es defineixen a partir de les seues carències. A Wile. E Coyote, li falta el seu aliment, o per exemple el protagonista de *Lolita* (1962), mostra una falta d'estima que el porta a

¹⁸ Per aprofundir, consultar: GUTIÉRREZ CARBAJO, J. (2013). Relato Audiovisual y humor. Madrid: UNED

la irracionalitat. Hi ha una correlació entre eixos gèneres, que encara que pareguen contraris, comparteixen un mateix vincle.

La metaficció és altre recurs, que també està present en els curtmetratges dels Looney Tunes. En anteriors apartats ja hem parlat de trencar la quarta paret i fer present al públic, com un element més dins de la narració. En el gènere de comèdia, està present quasi des dels seus inicis. En *The Story the Biograph Told* (1904), trobem una primera aproximació a aquesta, on es posiciona als personatges en un pla diferent, al que els situaríem en la ficció tradicional. Moure als personatges en diferents plànols de la ficció, és un recurs molt interessant. Als Looney Tunes, en *Duck Amuck* (1953), la premissa o l'argument es basa en com un personatge sofreix les conseqüències del control total d'un animador. Es tracten conceptes d'animació de manera còmica durant un curtmetratge d'animació. És a dir, estem davant del terreny de l'autoreferència.

Per endinsar-nos més en aquest camp, explicarem dos conceptes ben diferents. Un és el *mise abyme* i l'altre la intertextualitat.

El *mise abyme* és un recurs que consisteix a introduir en l'obra artística, un segon pla, que també mostre des d'un altre, eixa mateixa obra. En *Duck Amuck* (1953), com ja hem dit en anteriors apartats, al final del curtmetratge, la càmera es desplaça fora de l'ambient del protagonista i ens mostren qui és l'animador que està controlant el que li passa a Daffy Duck. En eixe moment, es veu l'últim pla en el qual s'ha quedat Daffy Duck, introduint, d'aquesta forma una finestra dins d'altra¹⁹



Figura 18. Fotograma de Duck Amuck (1953).
Font: Captura propia

Per altra banda, la intertextualitat, és altre recurs que està present en la comèdia de moltes formes. L'AVL defineix aquesta paraula com: "Conjunt de relacions que guarda un text respecte d'un altre o d'uns altres, tant en el pla creador com en el del lector".

Acudim a una definició objectiva o neutral, per a després extrapolar-la més fàcilment a conceptes cinematogràfics. Hi ha molts tipus de formes d'aplicar-la i sobretot d'interpretar-la. La que més ens afecta a nosaltres, en el cas dels Looney Tunes, és la paròdia, que a continuació explicarem més detalladament. Però la intertextualitat paròdica ha de ser funcional. És a dir, el text parodiat s'ha d'entendre amb facilitat a partir de certs símbols culturals ja establerts en la societat²⁰.

¹⁹ Consultat en: PÉREZ BOWIE, J.A. (2013). "Estrategias metaficcionales en la pantalla: Su función lúdica" en Relato Audiovisual y humor. Madrid: UNED

²⁰ POZUELO YVANCOS, J.M. (2007). "Parodiar rev(b)elar" en Exemplaria: Revista de literatura comparada. Huelva: Universidad de Huelva. <http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/parodiar-revbelar0/html/01344600-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html> [Consulta 22 de Juliol 2020]

Posem alguns exemples ja nomenats: *Knighty Knight Bugs* (1958), *Bully for Bugs* (1953), *Drip Along Daffy* (1951), *Daffy: The Commando* (1943) o *A Star is Bored* (1956). A continuació parlarem dels diferents tipus de paròdia i de com els personatges s'integren en aquesta de distinta forma.

Tot seguit, Gutiérrez (2013: 246) fa la següent sentència: "Hace falta que, en este caso, el imitador acentúe tal o tal defecto de pronunciación, algún tic de su modelo. No es necesario recurrir a la sátira, basta con forzar los rasgos como en una caricatura." Possiblement eixe siga l'èxit de la paròdia als Looney Tunes. A la caricatura i a l'animació, és molt més fàcil que les peses de l'obra a parodiar encaixen millor per eixe entorn còmic que el públic accepta de primera mà.

Per a entendre millor la paròdia, Gerard Gennett a la seua obra *Palimpsestos*, traça algunes idees al voltant d'eixe concepte. En concret, el de *hipotext* i *hipertext*. El *hipotext* seria la font original d'un segon text que es crearia a partir d'aquest, és a dir l'obra original a la que parodiar. I l'*hipertext*, inclou eixe primer text dins d'un nou text, que es generarà posteriorment.²¹

Per a desglossar, d'altra forma el que presenten els Looney Tunes agafarem la teoria que divideix la paròdia en tres estaments: carnaval, modernitat i postmodernitat. Anirem explicant cada un d'eixos recursos exemplificant amb alguns curtmetratges dels Looney Tunes.²²

El Carnaval, és el primer estament. García (2015: 20) el defineix de la següent forma: "[...]la parodia no es sino la subversión carnalesca en la que el mundo oficial se ve desprovisto de sus funciones y sustituido por un mundo lúdico-festivo; esto es, el carnaval representa una transformación [...]".

Aquest és el concepte més difícil de trobar-li una correspondència amb els Looney Tunes. Els curtmetratges d'aquests personatges tenen un argument que els vertebrava i eixe aspecte de carnaval, no supera a l'argument del curtmetratge. Si que hi ha exemples on el transvestisme burlesc²³, forma part de la parodia. Quan Bugs Bunny és disfressa en *What's Opera Doc?* (1957) o més puntualment en *Rabbit Seasoning* (1952), o en *Barber of Seville* (1950).

El següent estament fa referència a la modernitat. Aquesta modernitat pretén fer evident les diferències entre *hipotext* i *hipertext*. Als Looney Tunes, no hi ha cap dubte que, les diferències entre l'obra original i la parodiada, predominen de manera absoluta. A més, un dels recursos que ja hem comentat de l'exageració, parteix de la premissa de fer diferenciar de manera evident obra i paròdia. Exemples com *The Duckster* (1950) o *Rocket Squad* (1956), la comèdia es regeix per la diferència entre elements paròdics.

²¹ GENNET, G. (1989) *Palimpsestos : la literatura en segundo grado*. España: Taurus.

²² POZUELO YVANCOS, J.M. (2007). "Parodiar rev(b)elar" en *Exemplaria: Revista de literatura comparada*. Huelva: Universidad de Huelva. <http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/parodiar-revbelar0/html/01344600-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html> [Consulta 22 de Juliol 2020]

²³ Recurs còmic on un personatge es disfressa del seu gènere contrari.

L'últim estament és el postmodernisme. Aquest estament transcendeix les línies entre obra-artista, fent ressò en quins aspectes són representatius de l'art i quins no. A priori, no hem trobat cap element dels Looney Tunes, que exemplifica aquest recurs, però García (2015: 22) explica una de les característiques de la postmodernitat de la següent forma: " [...] el arte posmoderno tiene como característica principal su condición de auto-referencialidad; es la obra misma la que reflexiona acerca de sus límites artísticos". D'aquesta forma, ens podria servir d'exemple el curtmetratge que ja hem comentat de *Duck Amuck* (1953), on es reflexiona irònicament sobre la situació del personatge sotmés a l'autor.

A la comèdia existeixen moltes formes de posicionar als personatges, enfrontar-los, crear ambients que els afecten negativament, etc. Però sens dubte un dels recursos més importants als Looney Tunes i a la comèdia, són els diàlegs. Bona part d'alguns diàlegs, són influència del *screw ball*²⁴ però així i tot anem a intentar desglossar quin tipus de diàlegs trobem en estos llunàtics personatges.

Chuck Jones (1989: 343 - 344) parla de com van trobar el diàleg humorístic i com el van fer funcionar: "Humorous dialogue, we discovered, is not what is said; it is where it is said, how it is said, who is doing the saying, and who are the characters involved and/or physically or verbally responsive to that dialogue. Where would the insane common sense of Groucho be without the beautiful illogic of Chico, or the unpredictable but also logical response of Harpo [...]"

Com podem llegir, Chuck Jones utilitza un dels recursos de la comèdia, que és generar un entorn que beneficie als personatges i a la mateixa narrativa que s'ha construït. Cada un dels personatges té diàlegs, per a cada una de les situacions.

Per exemple, en el cas de Bugs Bunny, mostra una varietat en tipus. Els diàlegs de Bugs Bunny, serveixen per a mostrar la seua personalitat i el seu ingeni burlador. En *Hair-Raising Hare* (1946), Bugs Bunny, canta durant la nit, desenfadadament, preguntant-se si el públic no s'ha sentit mai observat. Eixe diàleg ens està presentant la personalitat de Bugs Bunny i quina és la seua actitud enfront de la vida. En altre moment del mateix curtmetratge, per a escapar del monstre que el persegueix, Bugs Bunny comença a mantenir una conversa quotidiana mentre li arregla les uncles. És a dir, el seu diàleg funciona com a recurs per despistar.

En canvi els diàlegs de Daffy Duck, han variat molt més en la història. Sobretot, pensem que depenen dels directors que han treballat amb el personatge. Bugs Bunny presenta eixa forma descarada d'evadir-se dels problemes i de fer constar a través del diàleg que té eixa capacitat. Daffy Duck varia molt el seu estil de diàleg, en conseqüència de variar la seua personalitat. En curtmetratges com *Rabbit Seasoning* (1952), Daffy Duck sols vol canviar el curs de les coses i verbalitza frenèticament la seua intenció. Intenta demostrar la poca decència que pot tindre i això el porta a equivocar-se. Així i tot si ens fixem, quan el seu fracàs ja és palpable per el públic, sols verbalitza alguna frase que represente l'odi que sent per els altres. *You're despicable*,

²⁴ Subgènere cinematogràfic de comèdia, molt famós durant la dècada dels anys 30.

per exemple. En *Yankee Doodle Daffy* (1943), Daffy Duck és molt més eixelebrat i *trickster*, sent la majoria dels seus diàlegs interpretacions de cançons, fent palpable el seu nivell de bogeria.

És curiós el cas de Sylvester & Tweety, on no hi ha pràcticament variació en el tipus de diàlegs. Igual que Daffy Duck, canvia depenent de situacions, aquests personatges sempre mostren el mateix patró. Sylvester, solament parla per a declarar les seues evidents ganes de menjar-se a Tweety i en canvi Tweety, informa de cada acció que va a fer o d'algun pensament respecte a Sylvester.

Personatges *trickster* que s'alliberen dels problemes sense intervenir pràcticament en l'acció, solen recolzar-se en les seues frases o expressions crossa. Tweety o el cas de Road Runner, que solament fa una onomatopeia. Açò ens porta al silenci continu de Wile E. Coyote & Road Runner, aquests dos personatges són la màxima expressió del gag (del que posteriorment parlarem) i no els fa falta verbalitzar res per entendre quina és la personalitat i les intencions de cada un.

Per altra banda, els diàlegs de Pepé Lé Pew, mostren a un personatge que diu, no sols el que pensa, sinó el que sent. Possiblement és el personatge amb diàlegs, més sincers. Si comparem a Pepé Lé Pew, amb Bugs Bunny i Daffy Duck, aquests dos últims mentiran si fa falta per evadir-se de certes situacions o provocar-les. Pepé Lé Pew, diu tot el que li passa pel cap, per molt irracional que puga ser.

Els diàlegs en la comèdia poden tindre moltes funcions diferents. En una *sit-com*²⁵, funciona el *punchline*²⁶, en canvi als Looney Tunes funciona com a un recurs narratiu i de caracterització, en casos com el trencament de la quarta paret.

Al marge d'això, la comèdia està regida per patrons que normalment es repeteixen en la majoria d'exemples. Un d'eixos és la premissa còmica. Tot naix a partir d'algun plantejament simple, que puga desencadenar les accions plausibles. John Vorhaus (2005: 22) va aplegar a la següent conclusió: "Toda estructura còmica cuenta con una premisa còmica independientemente de su extensión".

Els personatges dels Looney Tunes, tenen una premissa còmica tan prèvia a què comence un curtmetratge, com dins de la narració plantejada. Bugs Bunny per exemple, és un conill que contínuament escapa dels problemes gràcies al seu enginy burlador. En *Haredevil Hare* (1948), Bugs Bunny és un conill elegit pels humans per a eixir a explorar l'espai. El públic espera trobar-se la primera premissa, dins de la segona, d'eixa manera espera ser guiat fins a algun punt creatiu (es pot veure en John Vorhaus 2005: 24).

Per altre costat, Sylvester i Wile E. Coyote, són dos animals famolencs que busquen una presa en concret. Als seus curtmetratges, la primera premissa, es desencadena com a la principal. Les seues estructures narratives, es basen en

²⁵ Sèrie de comèdia televisiva, que reflexa situacions de la vida quotidiana, amb una durada de 22 minuts per capítol.

²⁶ Fa referència a la frase o acció que tanca la broma o l'acudit. Actualment la cultura hip - hop ha agafat aquest concepte fent referència al versos amb més força d'una estrofa o cançó.

encadenar formes d'aconseguir la seua pressa. Així i tot, el cas de Sylvester pot variar un poc més. En curtmetratges com *Anonymous Birds* (1957), es manté eixa premissa, però si que hi ha una segona que continua guiant als personatges a través de diferents situacions.

Fins al moment hem vist que els recursos de la comèdia, són aplicats a xicoteta escala. Els curtmetratges no duren més de set minuts, i no es poden allargar creant subtrames o altres construccions narratives. Així i tot, estem veient que no fa falta trobar trames de llarga duració o d'una transcendència enorme, si ens remetem a *L'arroseur arrosé* (1895), breu metratge còmic, on ja podem identificar alguns recursos com: desigual distribució del saber, reversibilitat o violència sense conseqüències.

Ara bé, també hem de destacar, que tots els personatges presenten una perspectiva còmica. La perspectiva còmica es defineix com eixe tret de la personalitat que condiciona les seues accions. John Vorhaus (2005: 32), ho exemplifica de la següent forma: "La perspectiva còmica de Gracie Allen era su inocencia. Ése era el filtro a través del cual miraba al mundo y a través dle cual fluía su humor. La perspectiva còmica de Harpo Marx era su carácter juguetón. Pero podríamos decir que la de Groucho era su cinismo malicioso.". Basant-nos en eixe plantejament, els nostres personatges també presenten eixa premissa. La de Bugs Bunny, seria la irreverència enfront del món i a qui el rodeja. Sylvester i Wile E. Coyote, la necessitat instintiva d'alimentació. I Daffy Duck, depenent d'època i director, la seua bogeria impulsiva o la seua indecència injustificada.

Així i tot, qüestionem eixe plantejament de les premisses. Moltes vegades una premissa, pot resultar còmica, dramàtica, o pot ser inclosa en gèneres molt dispars. Al cap i a la fi, la premissa te un punt de neutralitat i el gènere es qui construeix l'obra.

Per acabar amb aquest apartat, anem a parlar del recurs per antonomàsia tant en els curtmetratges de la Warner Bross, com en el subgènere del *slapstick*, el gag. El gag és un dels recursos més utilitzats en el cinema còmic en els seus orígens. La influència en l'animació és evident, i sobretot sèries com Wile E. Coyte & Road Runner, estructuralment funcionen com un encadenament d'aquest recurs.

En primer lloc, Steve Neale i Frank Krutnik (1990: 62) defineixen el gag d'aquesta manera: "We shall here restrict the meaning of the term to 'non-linguistic comic action". Una acció no lingüística, no significa que manque de llenguatge. El gag humorístic té un llenguatge propi, que sí que està expressant d'alguna forma una sensació, però que no mostra una explicació verbal. Hi ha diferents tipus de gags, i Steve Neale i Frank Frutnik destaquen especialment els de Buster Keaton. Els gags de Keaton es caracteritzaven perquè alteraven el transcurs de l'acció en diferents camins. Un exemple d'aquest tipus de gags, també els podem veure en Bugs Bunny.

En *Water Water Every Hare* (1952), hi ha un moment que Bugs Bunny, comença un gag que no saps com acabarà. Ambienta l'acció com si fóra a una perruqueria i el gag acaba amb un *punchline* final. També es diferencien en el tipus de personalitat dels personatges. No és el mateix la intel·ligència de Bugs Bunny per

crear un gag o afrontar una situació que genera un de nou, que el maldestre de Charles Chaplin. (es pot veure a Steve Neale 1990: 66).

Fent referència a eixa cita de Chuck Jones que hem inclòs anteriorment sobre que tan l'animació, com la comèdia són l'art del *timing*, ens pareix destacable explicar la velocitat a la qual es desenvolupen les accions i els gags. En Wile E. Coyote & Road Runner, podem veure aquest exemple molt clar. Hi ha moments on el gag, acaba de pressa, li cau alguna pedra gegant damunt i ja està. Però altres on pausadament, l'estratègia plantejada per Wile E. Coyote falla des de el principi i va desenvolupant-se fins a acabar amb eixe fracàs habitual. Steve Neale i Frank Krutnik (1990: 68), exemplifiquen aquest cas, a través de l'animació ràpida de Tex Avery; "It is thus no accident that the gags of Laurel and Hardy and Harry Langdon, in particular, are known for their suspense and the slowness of their pace, while Tex Avery's cartoon gags, by contrast, are renowned both for their speed and surprise."

El ritme o el *timing*, és un qüestió essencial en la comèdia, algo subjecte a la música i que es construeix a través de la matemàtica i de patrons cartesianes i específics.

Per acabar, volem dir que les estructures en la comèdia, també poden presentar-se de moltes formes. En el cas dels Looney Tunes, depenent de personatges. Ja hem parlat en algun moment que l'estructura de Wile E. Coyote & Road Runner, són estructures basades en l'encadenament de gags. No hi ha una trama que intervinga en la seua persecució. En Pepe Le Pew o en Sylvester & Tweety, també trobem una persecució clara, però els entorns canvien i afecten als personatges de diferents formes.

Aquesta cita de Steve Neale i Frank Krutnik (1990:72) explica el sentit d'aquest tipus de narrativa: "The narrative as a whole is constructed around his repeated failure to extricate himself from ever more complex and ever more dangerous situations. The more he tries, the worse things become."

Bugs Bunny, sí que encarna eixe plantejament de superar cada vegada reptes més difícils, aportant solucions als problemes que se li plantegen. En canvi, Daffy Duck, Sylvester i Wile E. Coyote fracassen estrepitosament.

3. ANÀLISI LOONEY TUNES

3.1 ANÀLISIS DE L'HUMOR I LES ESTRUCTURES NARRATIVES PER PERSONATGES.

Aquest apartat consistirà en l'anàlisi de diferents curtmetratges d'alguns personatges dels Looney Tunes. Pretenem desglossar la narrativa d'aquest i veure si canvia entre personatges. També, esbrinar si trobem diferents estructures en els mateixos o si presenten una narrativa unificada per a tots els curtmetratges, independent de qualsevol aspecte cronològic o d'autoria. Els personatges que hem elegit, que creguem que més assoleixen els nostres objectius són: Bugs Bunny, Daffy Duck, Wile E. Coyote & Road Runner, Silvester & Tweety i Pepe Lé Pew. Al mateix

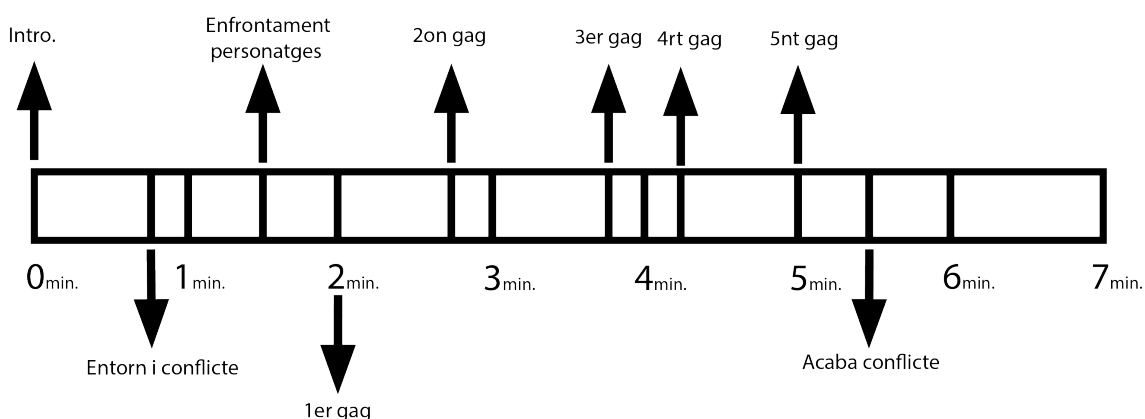
temps, també esbrinarem quins elements i recursos còmics o narratius s'utilitzen en específic, per construir un llenguatge d'humor en cada curtmetratge.

3.1.1 Bugs Bunny.

En aquest primer cas hem seleccionat sis curtmetratges per analitzar. Tots són de la dècada dels cinquanta, aleshores les estructures narratives poden ser similars entre elles, però sí que podem trobar diferències a partir de l'autoria.

Devil May Hare (1954)

Aquest curtmetratge és la primera aparició de Tasmanian Devil. Té una estructura narrativa que comença amb la presentació del personatge integrat en el seu món a partir d'una acció de caràcter quotidià, on veiem a Bugs Bunny netejant la brutícia de la seua madriguera. Açò, és interromput, i es genera el conflicte. Aquest conflicte fins al moment és un conflicte que afecta a tot l'entorn del protagonista i a ell, però posteriorment amb l'encontre entre protagonista i antagonista, el conflicte es converteix en personal i l'entorn desapareix de l'acció. A partir del minut dos, el conflicte ja està plantejat i comença l'encadenament de gags. Alguns s'encadenen connectant escenaris i altres mostren un fos a negre per separar-los.



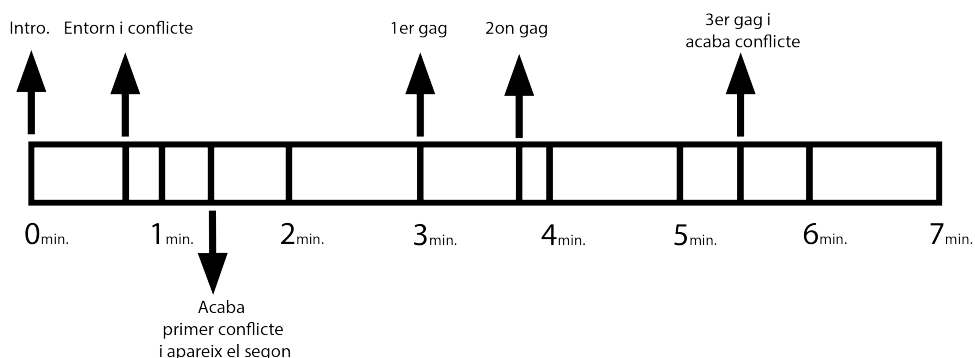
Taula 3. Línia narrativa de *Devil May hare (1954)*. Font: Creació pròpia

Pel que fa als recursos còmics i narratius utilitzats, podem trobar alguns molt destacables. La relació entre els personatges és regida per la manipulació clara de Bugs Bunny cap al seu antagonista. El rol d'ell en aquest curtmetratge, es basa en la molta intel·ligència de Bugs i en la poca de Taz, que accepta qualsevol oferiment o cau en les seues trampes sense plantejar-se que pot estar enganyant-lo.

Més endavant veurem, que sí que hi ha personatges que es plantegen, si el que està oferint Bugs és roï per a ells, o no. Un altre recurs molt utilitzat que està present en aquest curtmetratge és l'aparició d'objectes que no tinguen res a veure amb l'entorn. És un recurs molt còmic i totalment il·lògic però molt funcional, no sols perquè és còmic el fet que siga il·lògic, sinó per el que gag es fa a partir d'ell. Aquest recurs funciona com humanitzar el deshumanitzat.

Bewitched Bunny (1954)

Aquest curtmetratge també té una primera aparició d'un personatge molt carismàtic, Haze Witched. En primer lloc, sí que trobem alguns canvis, respecte a l'estructura narrativa de l'anterior curt. El personatge presenta el món al qual entrarà, establint una connexió entre realitat i ficció. En eixa connexió es genera un conflicte, i és ell qui per decisió pròpia intervé en l'acció. Eixe primer conflicte el resol, a través de la paròdia disfressant-se d'un càrrec públic. Quan eixe conflicte es tanca, apareix un segon conflicte que ja l'afecta a ell mateix i finalment el curt entra en una dinàmica de gags amb una persecució i un gag final.



Taula 4. Línia narrativa Bewitched Bunny (1954). Font: Creació pròpia.

Aquest curtmetratge és una paròdia del conte d'*Hansel i Gretel*. Una adaptació que destaca no pels protagonistes del conte tradicional alemany, sinó per la perfecta caracterització del personatge de la bruixa. Per ser un entorn on la paròdia predomina, s'agafen elements dels contes populars i s'entremesclen. Veiem elements com pocions màgiques, verins o la clàssica granera voladora.



Figura 19. Fotograma Bewitched Bunny (1954). Font: Captura pròpia.

A més, a més, eixa forma d'entremesclar tan il·limitada i de no regir-se pel patró de la versemblança, porta a incloure l'element del príncep blau. Recordem que la paròdia funciona si la societat és capaç de reconèixer aquests símbols, a través d'eixe llenguatge que s'està utilitzant.

Ja entrant en detalls, podem veure com Chuck Jones, construeix la personalitat de Bugs Bunny. En un moment donat, després de resoldre el primer conflicte, Bugs, a partir d'un diàleg, li deixa clar que ell és més intel·ligent. És una de les característiques per les quals el Bugs Bunny de Jones, és diferent dels altres, perquè l'èxit residia en la intel·ligència racional, dins d'un món llunàtic, clar està.

No obstant això, no s'ha d'oblidar la caracterització de la bruixa, que en altres personatges antagonistes no la trobem. Un personatge que es riu de les seues pròpies

gràcies iròniques. També hi ha un trencament de la quarta paret, al principi i al final del curt, recurs que veurem molt present i que analitzarem al final de l'apartat

Barbary-Coast Bunny (1956)

Aquest curtmetratge comença presentant com l'entorn intervén en la vida de Bugs Bunny. En aquest cas el conflicte s'obri i es tanca en qüestió de segons. Bugs Bunny perd els diners que havia trobat. Aquesta estructura narrativa sí que presenta un principi clàssic de: principi - nuc - desenllaç.

El curtmetratge mostra una el·lipsi de temps entre el principi i el nuc. Quan hi ha un nou conflicte, aquest sí que van continuats dels seus respectius gags, fins aplegar al final. Susan Smith i Sam Summers (2010: 172) feren la següent afirmació fent referència a *Bully for Bugs*: "sus entradas y salidas formales son utilizadas para estructurar la acción".

Les entrades i eixides que fa Bugs, una vegada acaba un gag, són el que li van donant estructura al curtmetratge, repetint-se també en aquest curtmetratge. Bugs entra en el món del protagonista i a través d'una ignorància interpretada, provoca el fracàs de l'antagonista. Bugs no s'ha d'alliberar d'un problema, ja siga d'algú que el vol cuinar o que el vol matar per deport, ell busca el conflicte per cobrar-se la venjança.

Per últim, trobem alguns recursos narratius interessants. Aquest és el primer curtmetratge que trobem que s'utilitza el diàleg pròpiament per a fer un gag. L'antagonista li diu a Bugs Bunny, que qui tinga la mà més gran guanya. Bugs Bunny, s'unfla el guant de la seua mà i li'l mostra, provocant la fúria de Nasty Canasta. Açò és un clar exemple que també es pot jugar amb el llenguatge parlat per generar situacions còmiques. Igual no s'aferra estrictament a la definició de gag, però és altre recurs còmic que s'ha de tindre en compte.

Homeless Hare (1950)

Amb aquest exemple podem veure un altre canvi a la narrativa. El curtmetratge comença en què, l'entorn és qui intervén en la vida de Bugs Bunny. Després és ell qui decideix intervenir en eixe entorn, semblant al que anteriorment comentàvem, però sense el·lipsis de temps, que també hi podem trobar però d'altre tipus. Quan el conflicte apareix, els gags comencen a encadenar-se sense cap moment de pausa. Prou diferent dels anteriors que hem comentat, on hi trobem el·lipsis o diferents conflictes. Solament destacar el tipus d'el·lipsi temporal. Aquesta es caracteritza perquè, és el final del curtmetratge i funciona per mostrar el desenllaç gratificant per a Bugs.

Pel que fa als diferents recursos còmics, solament hem trobat una referència a un dret americà sobre la propietat que fa Bugs Bunny al principi. Utilitzar recursos de la realitat, en la ficció sol generar identificació en el públic i apropament

Apes of Wrath (1959)

El Bugs Bunny de Friz Freleng, sempre ha mostrat diferències amb el de Chuck Jones o Tex Avery. Una vegada més, l'entorn és qui intervé en la vida tranquil·la de Bugs Bunny. Quan Bugs Bunny entra en un entorn que no és el seu, decideix quedar-se perquè li pareix divertit.

El conflicte en principi està fora del personatge de Bugs Bunny, ell forma part però no intervé. Una vegada el conflicte es resol, hi ha una clàssica persecució que desencadena en un gag final.

La mà de Freleng ve donada, perquè la personalitat de Bugs no destaca per ser intel·ligent, sinó per tindre eixe aspecte de diversió per diversió. Açò també ho destaca Valvassori (2006: 6): "Bugs Bunny, en manos de Jones, no ataca por diversión, aunque se divierte atacando; el cineasta lo coloca siempre en situaciones extrañas, de donde sale gracias a su capacidad mimética y a su convicción absoluta de que no puede morir". L'autoria afecta tant a la personalitat del personatge, com a la forma del gag.

Pel que fa als recursos còmics i narratius, la premissa d'aquest curt es basa en la paròdia d'un element de la cultura popular com és la cigonya que transporta cries. També els gags sí que són molt més tradicionals, ja que es basen en el colp i la caiguda. Per últim solament destacar l'autoreferència final, amb l'aparició de Daffy Duck, fent una espècie de *crossover*²⁷.



Figura 20. Fotograma *Apes of Wrath* (1959).
Font: Captura pròpia

Forward Mach Hare (1953)

Per acabar amb l'anàlisi de Bugs Bunny, aquest curtmetratge de Chuck Jones, ens mostra un altre camí per el qual Bugs aplega a certes situacions. El conflicte es genera per casualitat i coincidència. El personatge entra en un entorn que no és el seu per pur error. Trobem un encadenament de gags una vegada ja està integrat dins d'eixe món.

Quan Chuck Jones, estava enfront d'una estructura més simple que en la d'altres curts, no deixava enrere utilitzar tots els recursos que milloraren el curt. Els personatges secundaris del curtmetratge, es diuen com personatges dels Looney Tunes, Sylvester i Porky Pig, establint referències que el públic entenga.

L'argument situa al personatge en un entorn paròdic, però no d'una obra literària o musical, sinó d'un ambient de la realitat, com és l'exèrcit americà. També trobem recursos amb els diàlegs i amb el significat de les paraules. Bugs Bunny

²⁷ Interrelació de dos personatges o universos de ficció, ja siga entre mateixes entitats o diferents.

prepara estèticament a les gallines perquè el seu general li havia ordenat preparar-les per al sopar. La sinonímia és altre recurs en la comèdia, que mai s'ha de descartar.

En aquesta primera anàlisi hem comprovat, eixe canvi de caracterització de Bugs Bunny, que és qui marca el desenvolupament del curtmetratge. El Bugs Bunny de Chuck Jones, és superior en intel·ligència i ho va constatar a través de les seues accions i el seu diàleg.

Per últim, volem destacar l'ús més que evident del trencament de la quarta paret. Després d'haver vist que es trenca en quasi tots els curtmetratges, hem analitzat la seua funcionalitat. En primer lloc, la forma de dirigir-se a càmera al final del capítol, busca transmetre una mena de lliçó final encara que siga còmica. També trobem eixa forma, de dirigir-se a càmera de forma més espontània per comentar, alguna acció o alguna situació. Tenir l'opció de trencar la quarta paret, és com presentar un personatge més o un suport més, on poder depositar un diàleg còmic. Al final el no estar aferrat a la versemblança, et dóna moltíssimes possibilitats i sobretot en un dibuix animat com és aquest, no es veu on pot estar el límit o si simplement existeix límit.

3.1.2 Daffy Duck

En aquest subapartat, tractarem d'analitzar la figura de Daffy Duck, dins dels curtmetratges dels Looney Tunes. Com hem anat comentant en anteriors apartats, aquest personatge varià molt al llarg del temps i la seua personalitat s'ha anat transformant en moltes perspectives diferents. En el nostre cas hem agafat quatre curtmetratges que mostren una d'eixes personalitats. En la nostra elecció estan englobats la que seria "The Trilogy Hunting", una trilogia de tres curtmetratges on podem veure la màxima expressió i actuació de Bugs Bunny, Daffy Duck i Elmer.

Rabbit Fire (1951)

En primer lloc el curtmetratge comença seguint el mètode que anteriorment hem vist. Presentació d'entorn i personatges i plantejament del conflicte. Sí que trobem una repetició d'acció i diàleg, respecte a *A Wild Hare (1940)*



Figura 21. Fotograma de *A Wild Hare* (1940).
Font: Captura pròpia



Figura 22. Fotograma *Rabbit Fire* (1954).
Font: Captura pròpia

Més endavant analitzarem aquest recurs que funciona com a un element que el públic pot identificar. Pel que fa a la caracterització dels personatges, Daffy Duck verbalitza trencant la quarta paret els seus motius, supervivència i diversió. És prou important aquesta característica del curt, ja que ens mostra realment el pensament del personatge. Açò, contrasta totalment amb Bugs Bunny, que en un principi se'n presenta com la pressa, però al cap de poc de temps els rols s'intercanvien. Daffy Duck, realment no es mostra amb eixe rol de pressa, molt possible siga la verdadera, però per la seua personalitat decideix intervenir en l'acció. Aquesta es desenvolupa a partir de la persuasió de Bugs Bunny, Una vegada plantejat el conflicte entre els tres personatges, tot comença a girar a partir de les accions de Daffy Duck i de la persuasió de Bugs Bunny per alterar-les.

Aquest curtmetratge mostra moments molt icònics. El moment de la discussió entre "Rabbit season" o "Duck season", vegem un recurs que s'utilitza que formaria part de la psicologia inversa. Chuck Jones crea un gag on el més intel·ligent és el que guanya. Repetint el mateix gag amb diferències i fent referència a coses que passen en el mateix curtmetratge. A més, a més, detona crueltat i possiblement eixe siga un dels motius d'èxit d'aquests personatges. Eixa crueltat entre ells i provocar-se la major de les catàstrofes possibles, en altres gèneres o formats, el públic no empaitaria amb els personatges.

L'estructura narrativa es basa en l'encadenament de gags també i fent repeticions de diàlegs. També trobem un transvestiment burlesc en el cas de Bugs Bunny, trencament de la quarta paret tant en Elmer al principi del curtmetratge, com en el ja comentat Daffy.

Rabbit Seasoning (1952)

Segon curtmetratge de la trilogia de la caça. L'estructura i els recursos es repeteixen, però de diferent forma. Una vegada ja es coneix el tipus d'accions que realitzen els personatges, la narrativa es va estructurant arran de cada acció que realitzen. Més en concret, l'acció s'estructura a partir del fracàs de Daffy Duck,

Altres recursos que ja s'han utilitzat, en l'anterior curt com el transvestisme burlesc, també estan present en aquest. Gags, similars, sempre amb la intel·ligència o l'enginy com a recurs principal i alguna crossa. En el següent curtmetratge, reflexionarem més en profunditat sobre eixa forma de traçar elements identificables pel públic i crear d'alguna forma una construcció canònica dins d'una sèrie com els Looney Tunes.

Duck! Rabbit!, Duck! (1953)

En aquest tercer curtmetratge, l'estructura també segueix els mateixos patrons, però en aquest cas hi ha una aliança entre Daffy Duck i Elmer, la seua relació canvia respecte a les anteriors. Així i tot, Bugs sempre és capdavanter i d'alguna forma els dos es converteixen en passius davant de les accions de Bugs. Les esperen de manera que ells puguin respondre d'alguna forma, per això Daffy Duck sempre busca

alguna forma d'evadir el que li tiren. Trobem un Bugs més relaxat que en les anteriors on en algun moment ha d'escapar del perill, en canvi en aquest curt té la situació controlada sense necessitat d'entrar en una persecució.

A banda, la construcció que es genera, és molt interessant. Una vegada hem vist el primer curtmetratge, en el segon ja tindrem un context previ que ens condicionarà el visionat. Açò no limita l'experiència, ni l'objectiu de la comèdia. El públic reconeix certs elements, facilitant l'aproximació del públic.

Així i tot, eixa repetició no és exacta. Aquesta trilogia ens porta a pensar en igual algun tipus de necessitat comercial. Els curtmetratges de Sylvester & Tweety o Wile E. Coyote, funcionen així. El públic coneix el que va a veure i quin serà el funcionament de les accions, als curtmetratges de Bugs Bunny o Daffy Duck, l'acció, entorn, personatges sempre canvien. Pot ser limitar les seues peripècies, comercialment era més funcional que tal com havien funcionat fins al moment. Així i tot trobem el que podria ser una construcció canònica dins dels Looney Tunes, el fet de formar part dins d'un univers a vegades, no és suficient per a posar-li eixa etiqueta de cànon o no. Es necessiten diverses produccions i encontres entre personatges.

Stupor Duck (1956)

Per últim, hem elegit un curtmetratge dirigit per Robert Mckinson. Aquest director presenta una estructura diferent de la vista en els anterior curts, prou més similar a la de Freleng, on està molt clar quan comença i acaba un gag. No hi ha tampoc grans personalitats de persuasió com en Bugs Bunny.

Aquest curtmetratge és una clara paròdia de Superman. Va agafant diferents elements de l'icònic superheroi dels Estats Units, com els seus poder, la seua doble vida com a periodista i els trabuca de manera irònica. Trobem un Daffy Duck que també intenta demostrar les seues capacitats, però que es veuen fracassades però fem força que és per motius externs i no propis, encara que el seu error és el que marca l'acció.

Realment, la gràcia del curtmetratge resideix en la mateixa paròdia, a pesar de ser un superheroi amb poder i superior als humans, fracassa, com qualsevol ciutadà normal.

3.1.3 Coyote & Road Runner

L'anàlisi d'aquest subapartat el realitzarem de forma més general, entrant a destacar certs detalls de cada un dels curtmetratges que hem elegit, ajudant-nos a entendre l'humor i els personatges dins de la narrativa. Ho farem d'aquesta manera més explicativa, perquè tant l'estructura narrativa, l'entorn i la premissa que es planteja, és sempre la mateixa. No és com en els anteriors casos que, encara que hi haja una persecució, l'entorn i les premisses varien. Sí que trobarem alguns detalls i referències que ja hem comentat, però vegem igual d'important destacar-les.

En primer lloc, els personatges se'ns presenten directament i es planteja el conflicte que durarà durant tot el curtmetratge. Arran d'eixe moment, l'estructura es construeix creant un encadenament de gags, molt rítmic. Volem fer diferència entre aquesta estructura i la de Sylvester & Tweety. Possiblement aquesta, siga l'exemple més clar del tipus de gag que es desenvolupa. Eixa relació entre estructura narrativa i gag va més enllà del que estem plantejant.

Jerry Palmer (1991: 111 - 112) explicà eixes relacions de la següent forma: "The principle is clear: each stage in the development of the gag builds on the previous one and each is calculated to produce an increment in laughter, creating a crescendo effect. Moreover, gags could be arranged in sequence, perhaps with different gag series intertwined, in such a way as to give increments in laughter over a more extended period."

L'encadenament i la forma d'incloure gags dins de gags, que en Sylvester ja veiem, sols busca incrementar la riada final de l'espectador. L'espectador és qui realment remata el gag amb la seua riada final. En anteriors apartats hem estat parlant de gags ràpids i articulats i altres que es desenvolupen allargant-los en el temps. Wile E Coyote, sol planificar la seua caça de manera que el gag, sol tindre moltes parts. Encén un coet, espera a què es dispare, persegueix a Road Runner i finalment intenta atrapar-lo. En eixe període de temps, passaran moltes coses disperses, que faran que el seu pla fracase.

Així i tot també trobem exemples on el gag articulat està present. En *To Beep or not to Beep* (1963) Wile, no para d'intentar llançar una pedra amb una catapulta, però sols fa que caure-se-li damunt. En menys de trenta segons podem veure uns set gags articulats. En referència al que acabem de comentar, Eddie Fitzgerald afirmà el següent: "Looney Tunes paid attention to the idea that the punchline isn't the most important part of a gag. It's the setup the important thing to established a really comedia atmosphere [...]"²⁸

En definitiva, la comèdia funciona com una gran fàbrica on tots els elements es retroalimenten entre ells. Wile. E Coyote i Road Runner, son comèdia i gag, però hi ha una sèrie d'elements externs i interns que fan que aplegue a eixa funcionalitat de la qual parlem.

A diferència de Sylvester, Wile E. Coyote, utilitza una quantitat molt gran d'aparells sofisticats de la marca ACME o de la seua pròpia invenció, com podem veure en *Fast and Furry-ous* (1949). Un altre recurs molt destacable, i que en aquests dos personatges es veu a la perfecció, és la forma de construir les accions i desenvolupar-se al seu moment. Fer els remates o el gag



Figura 23. Fotograma de Lickely - Splats (1961). Font: Captura pròpia

²⁸ Vist en *Behind the Tunes: The Art of the Gag* (Dir. Constatine Snar). Warner Bross Entertainment, 2004 [00:12:37 - 00:12:45]

final, en el moment exacte, deixant una pausa perquè respire i li done temps a Wile E. Coyote a acomiadar-se mirant a càmera abans de caure al buit. En *Ready, Set Zoom!* (1955) o en *Lickety-Splats* (1961), es pot veure perfectament.

La influència del *slapstick* en aquest cas és clara i ens ajuda a entendre bona part del llenguatge visual que s'està utilitzant. L'absència de diàleg, fa que siguin les accions les que parlen per ells. Així i tot, en el cas de *Road Runner*, la seua mítica onomatopeia que fa, serveix per a diferents coses narrativament. Una d'elles és per caracteritzar eixa innocència i eixa superioritat. Al mateix temps, és l'element que crispa al Coyote i el que fa que la seua frustració siga patent. Una vegada ha fracassat, el "beep- beep" ha de sonar quasi per necessitat.



Figura 24. Fotograma *Fast and Furry-ous* (1949). Font: Captura pròpia

Un altre que vegem els curtmetratges d'aquesta famosa parella, és conseqüència d'eixa absència de diàleg que comentàvem. Quan algun dels dos personatges necessita expressar d'alguna forma algun sentiment, mostren cartells. Normalment per fer algun tipus d'acudit amb l'acció que acaba de passar, com podem veure en *Fast and Furry-ous*, quan li cau neu després d'estrellar-se a Wile i mostra un cartell que fica: "Merry Xrismas".)

Per últim volem destacar una influència que hem notat després de fer el visionat dels curtmetratges. Possiblement Wile E. Coyote, és el personatge on més influència de l'estil de Tex Avery resideix. Eixe allargament de boca, una elasticitat sobre humana i altres qualitats físiques que te el personatge, denoten eixa influència que va deixar Tex Avery en el seu pas per l'estudi. Per exemple No les trobem en el Friz Freleng o en el Daffy Duck de Mckinson.

3.1.4 Sylvester & Tweety

En aquest subapartat, analitzarem alguns curtmetratges de *Sylvester & Tweety*. En la selecció que hem fet, tots estan dirigits per Friz Freleng, però en alguns el personatge de Tweety no estarà i en altres no sols estaran Sylvester i Tweety, sino que s'afegiran altres. Hem fet una selecció d'un total de 6 curtmetratges, on tractarem de comparar-los i extraure les diferències i similituds narratives.

Canned Feud (1951)

El curtmetratge comença amb la presentació de l'entorn on transcorrerà l'acció, mostrant al personatge protagonista i plantejant un primer conflicte. Una vegada eixe conflicte es soluciona, apareix altre, que provoca que no puga complir eixe primer. Aquest segon conflicte, ja forma part d'una confrontació entre personatges. El ratolí no li vol donar l'obri llaunes i comença una persecució i el clàssic encadenament de gags. Finalment el conflicte se soluciona, però apareix un punt de gir en l'últim instant, que

trenca eixa satisfacció del protagonista i d'eixa a l'espectador amb una sensació infinita de fracàs.

Pel que fa als diferents recursos que podem trobar en aquest capítol, evidentment el gag predomina per damunt de tot. Vegem, com els gags de Freleng igual que en *Devil May Hare (1950)*, utilitzaven objectes, explosius o altre tipus d'aparells. En els curtmetratges de Chuck Jones, eixe aspecte es reserva totalment per a Wile E. Coyote, deixant a Bugs Bunny i a altres l'oportunitat de basar el gag en la persuasió o l'engany. Evidentment amb algun tipus de moviment físic o explosió al final, però no és el principi d'aquest.

La caracterització de Sylvester, és primitiva. Segueix eixa necessitat instintiva d'alimentar-se per damunt de qualsevol cosa. A més, és curiós com Sylvester intenta caçar al ratolí, no per a menjar-se'l, sinó perquè li done l'obri llaunes. En altres capítols, Sylvester també té eixe instint per alimentar-se però destinat a la caça. La satisfacció dels instints més primaris: menjar, refugi o sexe és una de les més clàssiques fonts de comicitat. Al marge dels ja comentats curtmetratges d'animació, es pot veure en sagues com *American Pie (1998 - 2012)*, films com, *The Golden Rush (1925)* o qualsevol comèdia romàntica que pugues veure.

Steven Neale (1990 : 52) diferencia els gags entre articulats i de desenvolupament de la següent forma: "We would agree that there is a difference between Keaton's comic sequence and a pratfall or double-take. However, because the term 'gag' can apply equally to any kind of visual comic effect, it can legitimately be used to refer to all of these forms. Coursodon's distinction can perhaps best be marked by calling comic effects simply 'gags', and sequences involving complex elaboration 'developed' or 'articulated' gags.

Friz Freleng combina els dos tipus de gags, durant la seua filmografia, però en aquest cas predomina en la seua totalitat el gag desenvolupat.

Putty Tat Trouble (1951)

En aquest curtmetratge Tweety és l'eix central de la història. En alguns curtmetratges que més endavant tractarem, tots acudeixen a Tweety d'alguna forma, o bé per a caçar-lo o bé, per protegir-lo. La història comença amb un paral·lelisme i repetició entre els dos personatges que volen atrapar a Tweety. Una vegada el conflicte es planteja, l'estructura és mecànica i rítmica.

Possiblement aquesta siga una de les diferències més grans a curtmetratges com els de Bugs Bunny, Daffy Duck o Porky Pig, on no sabem bé per on poden desenvolupar-se les accions. Ací i en Wile E. Coyote & Road Runner, està predeterminat. Sabem que volen caçar a una pressa, l'entorn i la conseqüència de cada acció, és el que interessa al públic. Posteriorment exposarem un plantejament que explica eixa situació.

Com estem veient, ja en aquest segon cas, el gag és l'element que articula el transcurs del curtmetratge. Quan un dels dos gats, atrapa a Tweety, un persegueix a

l'altre fins que l'altre el perd i així fins que Tweety, que es mostrava prou passiu dins del transcurs de l'acció, intervé com a recurs final. Sí, que trobem gags articulats, on l'acció és un colp o una caiguda.

Freleng inclou, objectes, explosions, i qualsevol tipus de violència sense repercussió. Fins i tot, podem veure, com clava autoreferències a ell mateix dins del curtmetratge. Per exemple en un retrat seu més allunyat de la posició dels personatges.



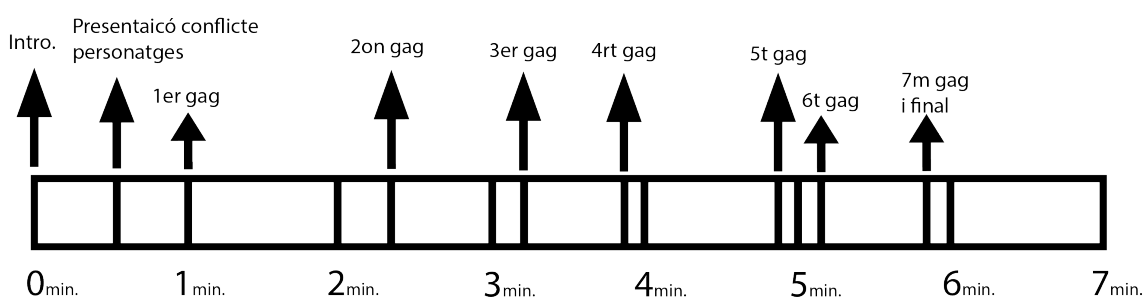
Figura 25. Fotograma Canned Freu (1950).

Tweety's S.O.S (1951)

Font: Captura pròpia

Diferenciant-se d'altres curtmetratges que hem analitzat, en aquest ja tenim la presència d'un tercer personatge que apareixerà assíduament en altres produccions, Granny. Aquest personatge funciona per interposar-se entre Sylvester i Tweety. Sylvester no forma part de la propietat de Granny, però més endavant veurem que aquests rols es van intercanviant. A vegades, tots formen parts de la mateixa "família", altres vegades tenen altres propietaris, etc. El conflicte es planteja a principi del capítol i posteriorment l'estructura és rítmica i marcada per els gags, com ja hem comentant.

En aquest curtmetratge, sí que hem aplegat a veure una diferència respecte a l'estructura dels gags, amb els altres. La duració d'aquests és més prolongada. A més, a més, agafant-nos a eixe plantejament del gag que es desenvolupa, que anteriorment hem plantejat, hem trobat com dins d'eixe transcurs poden haver-hi altres gags, és a dir, a mode matrioixca, es van incloent gags dins de gags.



Taula 5. Línia narrativa Tweety's S.O.S (1951). Font: Creació pròpia.

Room and Bird (1951)

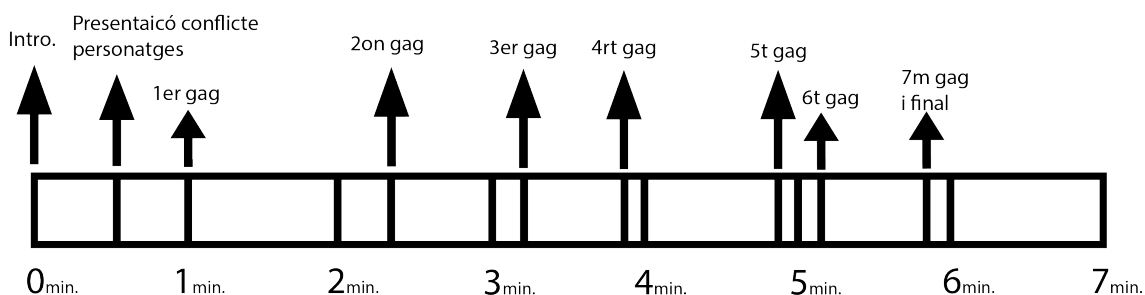
Sols començar el curt, veiem un paral·lelisme entre Sylvester i Tweety. Els dos són introduïts en un entorn i una vegada es troben el dos el conflicte es genera. Com ja hem estat veient, l'encadenament de gags pren l'estructura del curtmetratge i es converteix una vegada més en una narrativa rítmica, molt marcada però amb una gran versatilitat enginyosa.

Pel que fa als recursos utilitzats, veurem un transvestiment burlesc en un moment donat, una forma que ja hem vist prou habitual per a resoldre problemes. Un altre recurs que s'utilitza és la referència còmica que fa de la mort de Thomas Jefferson, mentre Tweety manté una conversa amb un ratolí, que estava a l'estómac de Sylvester.

Al final del curtmetratge també apareix un recurs que podem trobar en l'actualitat en monòlegs, que és fer referència a un comentari que anteriorment has dit. D'aquesta manera, tanques la narrativa d'una més cíclicament i tornes al punt d'on havies comentat. No amb eixa intencionalitat homèrica, sinó més bé, anecdòtica.

Tweet Tweet, Tweety (1951)

En aquest cas, trobem una nova situació dels personatges. Tweety viu tranquil·lament en un bosc, mentre Sylvester forma part d'una família. Els rols canvien prou, com que no hi ha un tercer personatge que protegisca a Tweety, aquest està molt més actiu que en altres curtmetratges. Una vegada Sylvester, es troba amb Tweety i el conflicte es planteja, l'encadenament de gags no tarda a començar. L'estructura narrativa, segueix el mateix curs que les anteriors, però amb més assiduitat en el gag.



Taula 6. Línia narrativa de *Tweet Tweet, Tweety (1951)*. Font: Creació pròpia

També trobem que, hi ha un recurs narratiu molt interessant que fins al moment no havíem vist. En un moment donat es veu de fons, la famosa i icònica marca ACME, que apareix sobretot en els curtmetratges de Wile E. Coyote. Que aparega també amb aquests personatges ens està volent dir que tot forma part d'un mateix univers de ficció, un detall que anteriorment no havíem pensat en ell. Les teories i plantejaments sobre la construcció dels universos amb personatges compartits, però amb produccions diferents és molt important en el món de la literatura i el cinema, sobretot en l'actualitat. Aquest cas ja ens està dient d'alguna forma que aquesta colla de llunàtics que no parem de veure, comparteixen un mateix espai de ficció.

Tweetie Pie (1947)

Per últim, tenim a la primera aparició dels dos personatges junts. Aquest curtmetratge guanyador d'un Oscar, ja mostra des de primer moment com actuaran cada un dels personatges i el rol que optaran en cada situació. L'encadenament de gags, ja es pot veure com una estructura que al públic el deixarà amb una sensació

d'infininitat, que mai s'acabarà eixa persecució. Sylvester, com ja hem comentat, utilitza objectes quotidians i construeix els seus plans al voltant de la caça.

Sylvester & Tweetie mostren un paral·lelisme clar entre Wile E. Coyote i altres sèries com Tom & Jerry. La personalitat i la caracterització dels personatges, pot tindre la seua rellevància, però no afecta el transcurs del curtmetratge, a diferència de Bugs Bunny, per exemple. Eixa forma de preestablir ja el final de l'acció, de conèixer com acabarà eixe curtmetratge, és molt pròpia d'aquests personatges. Costa trobar altres sèries que apliquen eixe plantejament. Com hem vist Sylvester i Tweety, presenten una construcció rítmica, una caracterització antropològica i eixa sensació d'infininitat, que tot el temps podria estar repetint-se el fracàs de Sylvester.

En quant a eixa caracterització antropològica, volem citar alguns aspectes de la teoria que planteja Valvassori (2006: 24) que explica el següent: "Según esta teoría, inspirada en las propuestas críticas de Mijail Bajtin, los héroes se caracterizan por tener "el cuerpo cerrado", o por su continencia oral y genital. Es decir, que tienden a hablar, a comer, a beber poco, y a no tener relaciones sexuales [...]"

El que ens agrada d'aquesta teoria és que arreplega eixe plantejament més primitiu, que aquests dos personatges mostren. Al final, els personatges són qui requereixen unes estructures narratives o altres. A Bugs Bunny, no el pots posicionar simplement com a una presa que es mostra passiva i que no intervé en l'acció. Els exemples els tenim en els curtmetratges que intervenen Wile E. Coyote i ell, com en *Operation Rabbit (1950)*.

3.1.5 Pepe Le Pew

Per últim, analitzarem quatre curtmetratges de Pepe Lé Pew. Aquest personatge i el Coyote, pràcticament totes les seues aparicions com a protagonistes han sigut dirigides per Chuck Jones, aleshores tenen la marca característica d'aquest.

For Scent-Imental Reasons (1949)

Els entorns en Pepe Lé Pew, també són molt variats. En cada capítol els personatges estaran emmarcats en un context diferent, però sempre dins del país de França o d'aspectes culturals relacionats amb França. En primer lloc, trobem uns elements paròdics que representen de forma molt irònica i icònica eixa cultura francesa. L'estructura està sempre clara i hi ha una repetició del plantejament en tots els curts. Pepe Lé Pew, s'enamora d'una gateta que pareix ser una mofeta. Aquesta relació genera una persecució que es prolonga durant tot el transcurs de la història. Si ens parem a analitzar la seua premissa, Pepe Lé Pew, es una mofeta que viu en França i s'enamora per error. En aquest cas l'amor és el principal motiu de la persecució, en canvi en altres curtmetratges com hem vist és la caça, la supervivència o la diversió.

Eixe rol tan característic de Pepe Lé Pew, porta a Kristen Moana (1998: 141) ha afirmar el següent: "The incongruous of a mock-heroic lover who is also skunk [...]"

offers the spectator a comic distancing from the traditional identificatory positions offered by classical Hollywood narrative."

Eixa nova proposta d'heroi, que fins i tot ens pot recordar a l'antiheroi, arreplega l'atenció del públic i la posiciona en un entorn còmic.

Un punt que també volem destacar de la caracterització, fent referència a les seues accions. Les seues accions estan basades en la confusió i pensament idíl·lics de l'amor. És important posar atenció en el final d'aquest curtmetratge. Hi ha un punt de gir, on els rols s'intercanvien, fent que Pepe Lé Pew, siga qui sofreix l'amor no correspost.

Scent-imental Romeo (1951)

En aquest curtmetratge, els personatges se situen com ja hem dit anteriorment en un nou entorn però dins de França com a entorn parodiat. Abans era una perfumeria, en aquest cas és un zoològic. L'estructura és prou clara una vegada es planteja el conflicte. S'inicia la persecució, encadenament de gags i sí que trobem una diferència a l'hora de tancar la història. El gag, moltes vegades resideix en l'engany o en l'aparença per captar l'atenció de la gateta. Així i tot ens pareix un gag articulat, perquè no hi ha desenvolupament sobre ell.

A banda, també volem fer ressò en les diferents formes d'acabar els curtmetratges comparant-los amb altres. En Wile E. Coyote o en el Daffy Duck de Chuck Jones, les situacions acaben quasi sempre de la mateixa forma. En el cas de Pepe Lé Pew no, a vegades simplement se separen els protagonistes, altres els rols s'intercanvien o fins i tot, acaben junts però d'una manera poc ortodoxa.

Little Beau Pepe (1952)

La repetició del detonant és una de les característiques més importants en els Looney Tunes. En aquest cas, és paròdien les colònies franceses i el seu exèrcit. També vegem algun element parodiant al Tío Sam d'Estats Units.

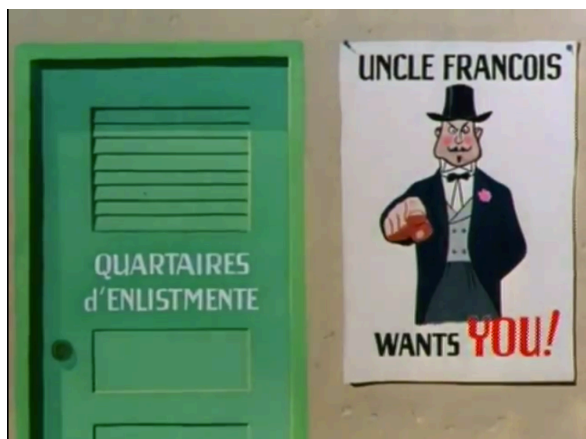


Figura 26. Little Beau Pepe (1952). Font: Pròpia



Figura 28. Cartell Tío Sam. Font: BBC

Aquest es un exemple de com agafar un element d'altra cultura i incloure'l en un suport on s'està parodiant altra. Però el que importa en aquests casos parodiats, com ja hem anat dient, és que el públic reconega eixos elements o símbols, perquè siguen funcionals. A més, és un recurs autoreflexiu. Els directors afegeixen aspectes de la seua pròpia cultura disfressant-los en altra, de manera que la paròdia funciona, gràcies a la identificació dels símbols. També, vegem eixe intercanvi de rols al final del curt i l'estructura gira entorn de l'encadenament de gags i a l'amor irracional.

Wild Over You (1953)

En aquest cas trobem repetició del motiu del conflicte. Primer hi ha un plantejament i un conflicte que afecta l'entorn general i després el que afecta als protagonistes. Entorn de França, dels museus francesos i la història francesa. Encadenament de gags i trencament de la quarta paret. El final es presenta com el principi, els dos barallats però acceptant eixa situació.

Per últim volem agrupar alguns elements i recursos que hem vist en els quatre curts repetits i volem destacar la seua funcionalitat, plantejant també com funciona el diàleg en aquest cas i com es diferencia dels altres. Després del visionat dels quatre curts, hem vist un recurs que està present en cada un d'ells. Eixe recurs és ficar-li la paraula "Le", davant de qualsevol objecte, o cartell. Aquest recurs pretén parodiar eixa forma sofisticada que se suposa que té la societat francesa.

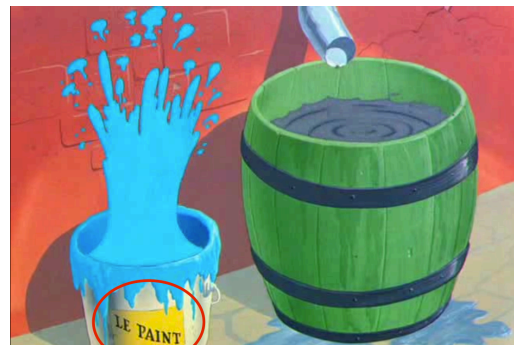


Figura 29. Fotograma Wild Over You (1953). Font: Captura pròpia

No volem oblidar tampoc, el trencament continu de la quarta paret. En alguns casos sí que el vegem igual que en curts com en els de Daffy Duck o Bugs Bunny, que acaben dirigint-se a càmera per soltar alguna frase enginyosa que tanque l'escena. Però en el cas de Pepe Lé Pew, també funciona com a explicació del que ell en realitat pensa sobre el que acaba de passar. Dient açò, volem parlar de la funcionalitat d'eixe diàleg diferent. En Pepe Lé Pew, no es busca la superioritat en intel·ligència, o el gag elàstic o llunàtic, es busca que la irracionalitat amorosa de Pepe Lé Pew funcione com a pont entre el conflicte i el gag.

4. CONCLUSIONS

En aquest últim apartat exposarem les conclusions del treball. En primer lloc, afirmem que en el nostre cas, sí que he assolit els objectius que plantejàvem al principi.

Els Looney Tunes, són una sèrie que ha tingut molts directors, guionistes i animadors. Eixa variació d'autoria, implicava canvis en els recursos i en els entorns, però sempre amb un mateix llenguatge. En aquest treball hem descobert que, la mínima expressió d'aquests curtmétratges, és el gag i que la màxima, és l'estructura dels curtmétratges. Amb açò, volem dir que estem enfront d'un llenguatge universal i atemporal, que qualsevol director pot modelar al seu gust.

Nosaltres ens platejàvem al principi del treball uns objectius que anem anar explicant com els hem assolit. L'objectiu principal era descobrir quin tipus d'humor està present en els curtmétratges i conèixer les tècniques i els diferents recursos còmics utilitzats. Com hem vist, la paròdia, l'autoreferència, el transvestisme burlesc i altres recursos que vénen d'orígens més pròxims a la literatura, són utilitzats en molts curtmétratges. A més, la comparació que hem realitzat entre personatges ens confirma que si que poden haver-hi canvis entre ells, normalment arran d'eixa autoria que havíem comentat. El Bugs Bunny de Chuck Jones, dista molt en el rol de pressa, de Road Runner. O la forma de construir plans de Sylvester i de Wile E. Coyote, es diferencia perquè cada un utilitza uns elements més quotidians o més estrambòtics, respectivament.

També hem esbrinat, que l'estructura narrativa de tots els curtmétratges s'articula a partir d'un encadenament de gags rítmic, que pot variar depenent de personatges. En el cas de Bugs Bunny, poden aplegar a presentar-se dos conflictes que es tanquen en moments diferents del curtmétratge. En canvi en Wile E. Coyote i Road Runner, el conflicte està clar des de primer moment i no variarà en cap cas.

Per aplegar a assolir aquests objectius, hem hagut de complir els secundaris que ens ajudaven a aplegar als més importants. Hem descobert quins són els orígens dels personatges i com han sigut dotats d'eixes qualitats carismàtiques, a partir de la literatura clàssica, el *slapstick*, plantejaments antropològics i fins i tot la personalitat d'animadors com Tex Avery o Friz Frelegen, que acabaren influint en la dels personatges.

En el cas de la "predefinició", de la que parlàvem en els objectius, és més correcte parlar de premissa. Cada personatge ha resultat tindre una premissa tant abans com dins del curtmétratge. Bugs Bunny, un conill irreverent que supera amb intel·ligència els problemes que se li presenten. En el cas de *Bewitched Hare (1954)*, un conill irreverent, que intenta evitar que una bruixa el cuine.

Els Looney Tunes han resultat ser uns personatges tan carismàtics gràcies a dotar-los d'una personalitat humana, extreman trets psicològics i fent-los molt visibles. A més, la millor forma era envoltant-los de situacions còmiques i a partir del tipus de personalitat que presenten, aquests podran eixir victoriosos o fracassats.

Per últim, destacar que a pesar de parèixer ser personatges senzills, on les històries poden ser repetitives, no s'ha d'oblidar que l'èxit recau en eixa mateixa idea. És la contínua reinvenció, en una estructura marcada i rítmica, el que porta a l'espectador a entrar un cercle infinit de comèdia.

Chuck Jones (1989: 257) fa el següent definició de comèdia: "Comedy is unusual people in real situations; farce is real people in unusual situations." És on trobem l'èxit i el sentit d'aquesta sèrie. Humanitzar l'animal. Animar el que no té vida.

5. BIBLIOGRAFIA

- ACADEMIA VALENCIANA DE LA LLENGUA. *Diccionari Normatiu Valencià*. <<http://www.avl.gva.es/lexicval/>> [Consulta 5 de Juliol de 2020]
- ALONSO M.A. (2014) "Posible periodización de la animación. entre lo clásico y lo contemporáneo: Tex Avery y la fundación de la modernidad" en XVIII Jornadas nacionales de investigación en comunicación. Buenos Aires: IUNA
- Argiers (Argel)*. Dir. John Cromwell). United Artists, 1938
- BARRIER, M. (2007). *Hollywood Cartoons: American Animation in Its Golden Age*. Estats Units: Oxford University Press
- BARRIER, M. (1991). *The Animated Man. A Life of Walt Disney*. Estats Units: University of California Press Berkeley Los Angeles London.
- BATKIN, J. (2016). *Rethinking the Rabbit*. Animation Studies Online. <<https://journal.animationstudies.org/jane-batkin-rethinking-the-rabbit/>> [Consulta 12 d'Agost de 2020]
- Behind the Tunes; Bugs - A Rabbit for all Seasons*. (Dir. Constantine Nasr). [DVD]. Warner Bros Entertainment. 2003
- Behind the Tunes: Short Fuse Shootout: The Small Tale of Yosemite Sam*. (Dir. Constantine Nasr) [DVD]. Warner Bros Entertainment. 2003
- Behind the Tunes: The Art of the Gag* (Dir. Constantine Nasr). Warner Bros Entertainment, 2004
- Behind the Tunes: The Man from Wackyland*. (Dir. Constantine Nasr) [DVD] Warner Bros. Entertainment 2004
- Chuck Jones: Extremes and in-Betweens - A Life in Animation*. (Dir. Margeret Selby) CAMI Spectrum. 2000
- DURAN, J. (2008) *El cine de animación estadounidense*. Barcelona: Editorial UOC.
- Friz on Film*. (Dir. Constantine Nasr.) Warner Bros. Entertainment. 2006
- FURNISS M. (2005) *Chuck Jones: Conversations*. Estats Units: University Press of Mississippi
- FUSTER BRUGERA, X. (2011). *De la producció al consum de la animació com a fenomen cultural: Una breu història crítica*. Treball final de Màster. Palma de Mallorca: Universitat Illes Balears.

- GARCÍA RODRÍGUEZ, M.J. (2015) "De la parodia como intergénero" en *Tonos digital. Revista de estudios filológicos*. Murcia: Universidad de Murcia. <<https://digitum.um.es/digitum/bitstream/10201/42896/1/De%20la%20parodia%20como%20intergenero.pdf>> [Consulta 22 de Juliol de 2020]
- GENNET, G. (1989) *Palimpsestos : la literatura en segundo grado*. España: Taurus
- GUTIÉRREZ CARBAJO, J. (2013). *Relato Audiovisual y humor*. Madrid: UNED
- "Historia de la animación | Capítulo3 Walt Disney". Youtube <https://www.youtube.com/watch?v=Oyppy5wHsmY&list=PL_wfXlzm_eM5l6t9P9TIHLeUdSBucolfC&index=1> [Consulta 1 de Juliol de 2020]
- "Historia de la animación | Capítulo 4 | Looney Tunes". Youtube <<https://www.youtube.com/watch?v=CulxfBGpD-U&t=553s>> [Consulta 8 de Juliol de 2020]
- HISTORIA DEL ARTE 2.0. *Historia de la Animación - Hanna-Barbera*. <<http://www.historiadelartedospuntocero.com/2017/10/historia-de-la-animacion-hanna-barbera.html>> [Consulta 1 de Juliol de 2020]
- It Happened One Night* (Dir. Frank Capra). Columbia Pictures, 1934
- JONES, C. (1989). *Chuck Amuck :The Life and Times of an Animated Cartoonist*. Estats Units: Farrar, Straus & Giroux Inc.
- LARKE S.G (2001). A Review by George S. Larke, University of Sunderland, UK. UK: Universidad de Sunderland.
- MALTIN L., BECK J. (1980). *Of Mice And Magic: A History of American Animated Cartoons*. Estats Units: Penguin
- MARKSTEIN DON, D. *Toonopedia*. <<http://www.toonopedia.com/universl.htm>> [Consulta: 20 de Juliol 2020]
- MCCRACKEN H. (1998). "The Ones that Didn't Make it" de *Animato!*, num. 39. <<http://www.harrymccracken.com/theme.htm>> [Consulta 6 de Juliol de 2020]
- MEDIUM. *Walt Disney y Los Hermanos Fleischer*. <<https://medium.com/@a01339202/walt-disney-y-los-hermanos-fleischer-66286b5cdee4>> [Consulta 8 de Juliol de 2020]
- MOANA THOMPSON, K. (1998). "Ah Love! Zee Grand Illusion! Pepé Le Pew, Narcissism and Cats in the Casbah" en Sandler, K. *Reading the Rabbit: Explorations in Warner Bros. Animation*. Estats Units: Rutgers University Press
- NEALE, S., KROTHNIK, F. (1990). *Popular Film and Television Comedy*. London: Routledge

- PALMER J. (1991). *Taking Humour Seriously*. London i Nova York: Routledg
- PÉREZ BOWIE, J.A. (2013). "Estrategias metaficcionales en la pantalla: Su función lúdica" en *Relato Audiovisual y humor*. Madrid: UNED
- POZUELO YVANCOS, J.M. (2007). "Parodiar rev(b)elar" en *Exemplaria: Revista de literatura comparada*. Huelva: Universidad de Huelva. <http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/parodiar-revbelar0/html/01344600-82b2-11df-acc7-002185ce6064_2.html> [Consulta 22 de Juliol 2020]
- RAFFAELLI, L. (1997). "Disney, Warner Bros. and Japanese Animation" en Philing, J. *A Reader In Animation Studies*. Estats Units: John Libbey Publishing
- SMITH S. I SUMMER S. (2010). "La alternativa de Bugs Bunny, matador y estrella en "Bully for Bugs"" en *Revista de Estudios Taurinos*. N.º 41, Sevilla, 2017, págs. 251-278
- "The World of UPA (Part 1 of 3)". *Youtube* <<https://www.youtube.com/watch?v=A8-09DbxHBU>> [Consulta 1 de Juliol 2020]
- Valvassori, M. (2006). *El personaje trickster o "burlador" en el cuento tradicional y en el cine de dibujos animado*, España: Culturas Populares. Revista Electrónica <<http://www.culturaspopulares.org/textos%20I-1/articulos/Valvassori.pdf>> [Consulta 5 d'Agost de 2020]
- VORHAUS, J. (2005). *Cómo orquestar una comedia: Los recursos más serios para crear los gags, monólogos y narraciones cómicas más desternillantes*. España: Alba Editorial.