

Javier Ocaña

De Blancanieves a Kurosawa

La aventura de ver cine con los hijos



De Blancanieves a Kurosawa

La aventura de ver cine con los hijos

Javier Ocaña

© Javier Ocaña Barranco, 2021

Queda rigurosamente prohibida sin autorización por escrito del editor cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra, que será sometida a las sanciones establecidas por la ley. Pueden dirigirse a Cedro (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org) si necesitan fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra (www.conlicencia.com; 91 702 19 70 / 93 272 04 47). Todos los derechos reservados.

Primera edición: noviembre de 2021

© de esta edición: Edicions 62, S.A., 2021
Edicions Península,
Diagonal 662-664
08034 Barcelona
edicionespensula@planeta.es
www.edicionespensula.com

REALIZACIÓN PLANETA - fotocomposición
Depósito legal: B. 16.497-2021
ISBN: 978-84-1100-029-1



Índice

Al lector	11
1. Las primeras imágenes	21
2. La animación, un formato para niños (y adultos)	45
3. La hora de los seres de carne y hueso	73
4. La aventura de la aventura	93
5. El cine cómico mudo y otras joyas de los orígenes	133
6. El cine familiar es el que se ve en familia	151
7. La comedia, risas en compañía	175
8. El cine de indios y vaqueros, también llamado <i>western</i>	199
9. Primeros acercamientos a la muerte	221
10. Mis terrores favoritos	241
11. Una cuestión de amor y sexo	263
12. La recuperación del musical	283
13. Ciencia ficción: lo que nos queda por ver (después de una pandemia)	299
14. La guerra también es (lamentable) historia del ser humano	317
15. Las primeras películas verdaderamente adultas	335
Listado de películas y series	357

Las primeras imágenes

Calamardo, no necesitamos la televisión. No mientras tengamos nuestra... ¡imaginación!

Bob Esponja, capítulo 44
de la tercera temporada

Pocas cosas más difíciles en la vida que lograr que un bebé se duerma. En mi caso podría añadir otra: pocas cosas más difíciles en la vida que darle a un bebé el biberón con cucharilla.

Algunos niños (del demonio), como Julia, no llegan a aprender el movimiento de succión del biberón (sí el del pecho de sus madres, malditos tiquismiquis), de modo que la única solución cuando estas vuelven al trabajo y dejan el famoso retén en el frigorífico es la cucharilla. Qué tiempos de tentativas sin control para tantas cosas. Y sin embargo, en esos momentos de agobio, las imágenes ayudan. No a lo de la cucharilla, que requiere una habilidad manual que yo nunca poseeré para nada, pero sí a lo de dormirlos. Las imágenes, y también los sonidos. Hasta los más estrambóticos. Con Julia y Santi practicamos con éxito la táctica del

sonido de la extractora de humos. Lo pienso ahora y me río por no llorar: ahí, a las tantas de la madrugada, en medio de la cocina, tampoco demasiado cerca de la campana como para dejarlos sordos para el resto de sus días, pero sí lo suficiente como para que aquel estruendo constante los dejara fritos. Dormidos, no hacía falta más.

Aunque mejor aún que el estrépito de la extractora o de la aspiradora, señuelo que practican otros padres, resultó ser la cortinilla musical y visual que allá por el año 2006 emitía el canal de televisión BabyTV cuando acababa su programación. Una especie de versión idealizada de las antiguas barras de colores y el pitido de la carta de ajuste, que informaba a los espectadores de que ya era hora de irse a la cuna y a la cama. Nosotros subíamos la audiencia a esas horas.

Aquellas fueron las primeras imágenes que Julia vio en continuidad durante cierto tiempo. La plantábamos delante de aquella gloria visual en su hamaca, la movíamos un poco, y la combinación de sonidos y de colores, de levísima animación en las estrellas sobre el cielo azul oscuro, junto con el dulce tono musical, lograba lo imposible con la cadencia perfecta. A veces se me cerraban los ojos a mí antes que a ella, pero el efecto secundario iba con el lote.

Durante el día, y con el paso de los meses, no era mucho mejor, porque empezaban otros suplicios no menores que el llanto en medio de la noche: el de determinadas series de animación y el de los vídeos con canciones infantiles. El *Baby Einstein*, que decían los cursis ambiciosos que convertiría a los niños en superdotados, al menos, tenía música de Beethoven y de Mozart. En el *CantaJuego*, en cambio, había que aguantar a adultos vestidos como niños, expresando exageradamente su simpatía mientras interpretaban «A mi burro, a mi burro, le duele la cabeza...» y «¡Oye, abre tus ojos, mira hacia arriba...!» (léase cantando).

Los campos de minas por los que hay que pasar en esta primera etapa son variados en su horror, pero pocos como *La casa de Mickey Mouse*, serie que masacró las mentes de los padres de medio mundo entre 2006 y 2017, e indigna actualización de los mágicos dibujos animados tradicionales de las *Cartoon Collections*, producidas por Disney entre 1936 y 1954, con Mickey, Pluto, Goofy y compañía como protagonistas. Y ninguno como la tortura más elaborada, reiterativa y eficaz que puede sufrir un ser humano: *Dora la exploradora*, serie estadounidense del canal Nickelodeon, de la que han llegado a hacer recientemente hasta una adaptación cinematográfica con un largo de acción real. ¿Quién no ha soñado alguna vez con meter al mono en la mochila y hacer una barbaridad?

Había que tomar medidas eficaces ante tamaña oferta y, por suerte, había soluciones, aunque no todas igual de buenas. Una de las costumbres más discutibles de los padres a estas edades es querer que sus hijos repitan su propia niñez, que se emocionen con lo mismo que ellos, treinta o cuarenta años después, para así, en un ejercicio de nostalgia por lo que ya pasó y nunca volverá, sentir en piel propia el pegamento que une a papás, mamás e hijos incluso en los gustos. En cierto modo, este libro puede parecer que elige el mismo procedimiento, pero no es así, y si no se han convencido hasta ahora lo intentaré demostrar a cada paso. Aquellas fueron nuestras series, pero los dibujos, los colores, la producción, el estilo, los ritmos, los doblajes y hasta las calidades han cambiado mucho. También las personas: sus hijos y usted mismo. Y series como *Marco*, *Heidi*, *Érase una vez el hombre*, *D'Artacán y los tres mosqueperros*, *Candy Candy* o *Bola de dragón*, por citar algunas de las más famosas y de varias generaciones, igual son un rollo insoportable para ellos. Porque eran perfectas (o no) hace treinta y cinco

años, pero ahora no gozan del poder definitivo de los clásicos, de Charles Chaplin a John Ford: esa consistencia que hace que perduren en el tiempo y transmitan la misma emoción generación tras generación. Hay excepciones, por supuesto, con el legendario *Barrio Sésamo* como principal paradigma, pero son las menos.

Con las posibilidades actuales de la televisión, mucho más diversa que entonces, puede ser un error acudir a aquellos tiempos en los que solo había una posibilidad, o como mucho dos. Y en estos días se acumulan en los canales gratuitos o de pago series de aspecto más moderno, con un mensaje más actual y calidades superiores a aquellas que, con razón, nos hicieron soñar en nuestros días. Entre mis favoritas, por orden de creación, están la japonesa *Doraemon*, la primera en nacer y la que más se ha ido actualizando con el paso de las décadas, y las estadounidenses *El asombroso mundo de Gumball* y *Bob Esponja*.

Este es un libro sobre cine, pero en la crónica de una vida al lado de los críos resulta imposible esquinar las series, aunque solo sea en este trecho inicial, como complemento indispensable en la formación audiovisual y personal. Y justo estas tres funcionan como inmejorable semilla para continuar escalando lugares en la historia del cine. Con *Doraemon*, hacia la fantasía del cine de animación japonés, representado fundamentalmente por la obra de Hayao Miyazaki. Con *Gumball*, hacia la comedia paródica americana, gamberra, políticamente incorrecta y fundamentalmente idiota (en el mejor sentido de la palabra, que lo tiene). Y con *Bob Esponja*, hacia el absurdo casi surreal de las películas de los hermanos Marx.

Creado como manga por Hiroshi Fujimoto, publicado a partir del año 1969, y ya en formato de serie de televisión desde 1973, *Doraemon* no llegó, sin embargo, a España

hasta 1993, aunque desde entonces se ha emitido ininterrumpidamente, alimentando así a sucesivas generaciones de niños, y conformándose de este modo como parte de la cultura popular de medio mundo, tanto por la pequeña pantalla como por la grande de los cines, con sucesivas e innumerables películas.

El origen del relato tiene una evidente raíz de diversión alrededor de la fantasía, la cotidianidad y la ciencia ficción, en una fusión fascinante y nada fácil de resolver. Pero también posee un curioso matiz social: Doraemon, el gato cósmico coprotagonista, viaja desde el futuro a nuestro presente, enviado por su dueño, para mejorar las condiciones de vida de su tataranieta Nobita durante su infancia, hacerle las cosas más fáciles y que no se cumplan las penosas desgracias vividas desde crío y hasta su muerte en la línea de tiempo original. Aunque quizá lo más característico del concepto de la historia sea su particular retrato de caracteres: todos y cada uno de ellos, salvo la tierna amiga Shizuka, radicalmente alejados de la ejemplaridad. Para mí, he ahí una de sus grandes virtudes. Un choque frente a la excelencia que no es más que un reflejo de la realidad: seguramente los críos protagonistas sean como usted y como yo fuimos, y también como sus hijos, a los que creen tan buenos pero que, si los miran bien y toman distancia, seguro que no lo son tanto.

Nobita Nobi, el crío protagonista, lo tiene todo: es mentiroso, vago como un escalón, cobardica más que cobarde, lo que es bastante más criticable, infiel, desobediente y con una falta absoluta de personalidad. Suneo es el arquetipo de amigo pijo y chulesco, al que sus padres compran los mejores juguetes y nunca los presta, y que encima se cree guapo sin ser más que un simulacro del ideal de belleza del momento, un feo bien arreglado. Conocí a unos

cuantos así y seguro que usted también. Gigante, estereotipo del chico grandote y gordo de buen corazón, es bruto, desalmado, violento y con un especial gusto por el acoso y por creerse, además de buen cantante, el príncipe del barrio. Solo Shizuka, niña dulce, con estilo y de gran personalidad, se salva de la quema, porque incluso el gato mecánico Doraemon es un artilugio rechazado en el control de calidad de la fábrica a causa de sus deficiencias, y por eso fue la única opción de compra del tataranieta de Nobita, agobiado por sus casi nulas posibilidades económicas.

Por separado, son el horror. Todos juntos son una maravilla. La pandilla de amigos que todos fuimos y que sus hijos serán. Imperfectos, fascinantes, seres humanos en pequeño y en formación constante.

Entre los incontables y siempre imaginativos largometrajes de la franquicia *Doraemon*, distribuidos en varias sagas y etapas, uno de los mejores y el más visto en nuestra casa es *Doraemon y el tren del tiempo* (Tsutomu Shibayama, 1996). La imagen de una locomotora con aspecto del siglo XIX, con sus ventanas iluminadas, surcando la oscuridad del espacio rumbo al siglo XXII, es una de las primeras estampas visuales de impacto que puede ver un crío. Y luego está el viaje, con paradas en distintos planetas que funcionan como reconfiguración de algunas de las etapas de la historia de la humanidad, incluida la del Oeste americano, con el *sheriff* Nobita en un establo llamado O.K. Corral, a la espera de reencontrarnos con el mítico lugar en *Duelo de titanes*, de John Sturges, en otro capítulo del libro.

El asombroso mundo de Gumball, serie de Ben Bocquelet para el canal Cartoon Network, estrenada en el año 2011 y desarrollada hasta 2019, es una especie de respuesta animada,

y sobre todo cafre, a esas series infantiles de corte familiar, bienhechoras y bobaliconas, que pueblan cualquier canal de televisión del mundo. En la línea de lo que supusieron *Los Simpson*, pero bajando considerablemente el listón de edad en sus espectadores objetivos, y manteniendo un gran poder de subversión. Como un procaz ejemplar para críos de lo que constituyó la serie *Matrimonio con hijos*, la primera en mostrar a unos padres calamitosos. Acciones, diálogos y tramas circulan a velocidad trepidante, mientras el tipo de animación sigue en parte la caligrafía formal de otra serie de gamberrismo extremo, *South Park*, magnífica pero desvergonzada en exceso para los pequeños: personajes y objetos de corte minimalista, poco más que figuras geométricas; animación rudimentaria y fondos a base de fotografías levemente desenfocadas de corte realista.

Aunque el personaje protagonista sea un gato de doce años llamado Gumball Watterson, fácilmente extrapolable como ser humano para los niños espectadores, el rol más extravagante de la serie es el de Richard, el padre de familia: gordo, zafio, vago, adicto a la televisión, a los videojuegos y a estar por casa en calzoncillos, e idiota integral. De hecho, el protagonista se llama Gumball Thristopher porque su padre no entendió bien el nombre que su madre quería darle, Christopher, lo inscribió de ese modo y así se quedó. Que el padre de Gumball no sea un gato sino un conejo rosa eleva aún más las surreales particularidades de la serie y, de paso, juega con sus matices sociales, ofreciendo con pasmosa naturalidad una estrambótica pero loable autoafirmación de los matrimonios interraciales.

Que los padres tengan que ser siempre modelos de conducta en el cine y la televisión puede que sea una corriente extendida en cierta pedagogía. Yo no acabo de ver-

lo. A veces se olvida que los niños no solo van a conocer a los suyos a lo largo de su infancia, durante la que van a ver infinitos comportamientos de otros padres y madres: cumpleaños, deportes, tardes y noches en casas de amigos. Y, como no podía ser de otro modo, la diversidad de conductas y moralidades es infinita.

Con *Gumball*, los que tengan padres responsables y educados empezarán a saber la suerte que tienen, que no todos son así, y además se carcajearán, que es lo esencial en este caso. Y los que tengan padres penosos podrán identificarse con los niños de ficción, quizá desdramaticen al ver que no son los únicos desgraciados del mundo, y a lo mejor hasta se acaban riendo también.

Hay que tener mucho valor para idear y para presentar a un canal de televisión una serie llamada *SpongeBob Square-Pants* (*Bob Esponja Pantalones Cuadrados*), ambientada en unas profundidades del océano rebautizadas como Fondo de Bikini, y protagonizada por una esponja y una estrella de mar, de los que resulta difícil decir cuál de los dos es más bobo y absurdo. Pero eso fue lo que hizo en 1998 el biólogo marino y animador estadounidense Stephen Hillenburg, desgraciadamente fallecido a causa de la ELA en 2018, a los cincuenta y siete años. No quedó ahí el atrevimiento porque esa cadena, Nickelodeon, aceptó la propuesta. Benditos locos.

Ver a Bob y a Patricio con sus chorradas, sus repeticiones constantes y sus delirantes canciones es entroncar con otro universo de maravilloso absurdo: el de los hermanos Marx. Si a Bob, ideólogo de las travesuras, y a Patricio, fiel seguidor todavía más felizmente estúpido, les sumamos a Calamardo, el enfadado perenne que ejerce de contrapun-

to, tenemos el esquema tradicional de muchas de las películas y de los gags de los Marx, con Chico y Harpo intentando llevar al huerto a Groucho. Y en ese engranaje hay un capítulo aún más extraordinario que los demás, que dibuja a la perfección lo que supone la esencia de la serie: *La caja idiota*, el cuadragésimo cuarto episodio de la tercera temporada.

A Bob y Patricio les llega un enorme paquete a su casa-piña, que contiene una televisión último modelo, pero en lugar de disfrutar de las posibilidades de la tecnología, se pasan el resto del capítulo jugando en el interior de la caja de cartón donde venía envuelta la tele, ante la incompreensión y la bronca de Calamardo. La clave está en la *i-ma-gi-na-ción*, pronunciada con la cadencia que le imprime a la palabra nuestra esponja favorita. Los dos fantásticos bobos se meten en el habitáculo e inventan unos mundos y unas aventuras incomprensibles para Calamardo. Con la imaginación se puede ser todo lo que se quiera, incluso «una estrella de mar».

—Patricio, tú ya eres una estrella de mar.

—¿Lo ves? ¡Funciona!

En el episodio nunca se ve el interior de la caja cerrada, de la que salen sonidos fabulosos, ecos de batalla, de hazañas, de riesgo. Pero cuando Calamardo, escamado por naturaleza, la abre, solo ve a Patricio y a Bob sentados en soledad como dos pasmarotes.

En uno de los más bellos momentos de *Candilejas* (Charles Chaplin, 1952), y tiene muchos hasta llegar a las irreprimibles lágrimas finales, el viejo cómico en crisis que interpreta el genio del cine mudo intenta convencer a la joven bailarina suicida sin fuerzas para resistir de que tiene que luchar para encontrar los grandes momentos de la vida, que debe dejar de luchar consigo misma y que hay un

arma excelente en nuestro interior. «De niño solía quejarme a mis padres porque no tenía juguetes.» Y, mientras se toca la parte superior de la frente con el dedo índice, clama: «Y entonces mi padre me decía: “Este es el mejor juguete que se ha creado. Ahí está el secreto de la felicidad”».

La cabeza que reclamaba Chaplin es también el ingenio de Bob Esponja y de Patricio. La capacidad para sacarse de la manga el mejor juego del mundo gracias a una caja de cartón. Un divertimento que, además, fastidia a los incrédulos, a los malhumorados. El secreto de la felicidad de este par de maravillosos gamberros es simplemente la chispa.

Lo más habitual es que estas primeras imágenes se complementen casi cada día con la lectura nocturna o diurna de cuentos. Están los clásicos, siempre con su viva moraleja, algunas veces con un mensaje desfasado y en la mayoría de las ocasiones con una crueldad intrínseca por la que hemos pasado todos y que unos dirán que curte y otros que asusta. Y también están los cuentos modernos, algunos fantásticos y otros muchos en los que no es difícil ver la versión fabuladora de «las películas necesarias»: tostones aburridos, melosos, explícitos y subrayados hasta el desmayo, siempre sobre los valores que hay que descubrir y luego fomentar.

Entre los clásicos, uno de mis preferidos es *La tortuga y la liebre*, fábula atribuida a Esopo que tiene una espléndida versión cinematográfica en un cortometraje de la casa Disney del año 1934, dirigido por Wilfred Jackson, ganador del Oscar a la mejor pieza de animación. Un cuento en el que se dan cita dos de los temas que más me interesan en la vida, sobre todo para evitarlos: la soberbia y las bromas. Ya saben, la arrogante y asesinable liebre reta a una carrera a

la vieja tortuga solo para solazarse en su engreimiento y, consciente de que no puede perder, se echa a descansar en un árbol a mitad de camino para dar más emoción al reto. El descanso se convierte en una siesta demasiado larga y cuando abre sus malditos ojos ya es demasiado tarde: la lenta pero infatigable tortuga gana por un palmo en la línea de meta. La enseñanza, sin necesidad de explicación alguna, es meridiana, y además el corto de Disney añade algunas variantes curiosas. Con un despliegue tonal y formal prodigioso, un enorme sentido del humor y una banda sonora deslumbrante, que utiliza el sistema de los *leitmotiv* de Richard Wagner para que cada personaje vaya asociado a una melodía y a unos instrumentos concretos, *La tortuga y la liebre* consigue ser al mismo tiempo un corto divertido, noble y precioso en apenas ocho minutos.

El retrato artístico de la liebre macho Max, apodada el Rayo Azul, se ve complementado además con una novedad: no se para a descansar en un árbol, sino a fanfarronear con las liebres hembra que, cual *groupies* aduladoras y cursis, lo jalean a mitad de carrera. Mientras, el dibujo y la música acompañante de la tortuga Toby, alias Lenta Pero Segura, son de una admirable exactitud, lo cual provoca que, con el espíritu habitual de los cuentos infantiles, nos pongamos del lado del débil. El insostenible vanidoso del barrio, el que siempre tiene los mejores juguetes, el dueño del balón que decide llevárselo si no le pitan penalti, frente al niño normal y corriente.

En uno de sus pasajes, justo antes de empezar la carrera y en el momento de los saludos protocolarios entre los contendientes, la liebre se mofa repetidamente de la tortuga. Las bromas, esa acción, esa actitud, esa lacra; la actividad asociada al sentido del humor más equivocada que existe. Ya lo están intuyendo: no me gustan las bromas.

Ninguna. No las hay de buen gusto y de mal gusto. Siempre se lo digo a mis hijos: todas son de mal gusto, sobre todo para los niños, y nunca tienen ni una sola migaja que ver con poseer o no sentido del humor. Hasta las fiestas sorpresa son siempre una mala idea. No hay bromas entre iguales, solo de personas que suelen habitar un escalón social alto hacia otras que intentan sostenerse en otro más bajo. Nunca hay mofas de los de abajo hacia los de arriba en las desgraciadamente perennes jerarquías entre críos, desde la aristocracia hasta el pueblo llano. El objetivo siempre es ridiculizar, hacerse fuerte frente al débil en presencia de la masa que ríe las (sin) gracias. Incluso las más inocuas están a un paso del matonismo colegial. «Y la tranquilidad que te entra cuando ves que no era verdad, que era una broma», dicen los depravados bromistas. «No, tranquilidad la que tenía antes de que llegaras jodiendo con tus chorradas.» Las chanzas siempre tienen molestas y hasta trágicas consecuencias. Siempre salen mal y en buena parte de las ocasiones, también para los que las hacen. Las bromas solo tienen gracia si las cuenta Gila: «Acabó en el cementerio... Pero ¡cómo nos reímos!».

Sin llegar al grado de formidable negrura de Gila pero con dosis extremas de gamberrismo, en cuestión de *cartoons* hay dos nombres que pueden sacar a los aún muy niños de la cursilería de ciertas series de televisión y a los padres del padecimiento de escuchar de fondo o en primer plano las insoportables voces de sus personajes. Esos dos genios son los estadounidenses Tex Avery y Chuck Jones con sus cortometrajes de apenas siete u ocho minutos.

Avery (1908-1980) trabajó para Warner y para Metro-Goldwyn-Mayer; desarrolló los personajes de Bugs Bunny y el pato Lucas en los *Looney Tunes*, precisamente junto con Jones; es el autor de la mítica muletilla de Bugs «¿Qué hay

de nuevo, viejo?»), y quizá sea el más salvaje y atrevido con la representación animada de la violencia física. De entre los personajes originales creados directamente por Avery, el perro Droopy es el mejor: por su especialísima personalidad y, para el tema que nos ocupa en este libro con la continuada subida de escalones y los enlaces referenciales progresivos, por entroncar muy bien con otro mito cinematográfico al que acabaremos encontrando en un capítulo posterior: Buster Keaton.

Droopy fue creado por Avery en 1943 como antítesis de los habituales personajes de velocidad extrema, tanto en sus acciones como en su lenguaje. De rostro imperturbable, como *Cara de Palo* Keaton, gestos lentos y voz de manita invernal, Droopy siempre se dirigía directamente a sus espectadores con una frase que ya provocaba la sonrisa abierta y espontánea de niños y grandes: «Hola, gente feiiiiiz...». Su pinta cercana al estereotipo del idiota que no se entera de nada se contrarrestaba con una inteligencia sencilla y ubicua, que enfrentaba a unos enemigos, un lobo y un *bulldog*, en apariencia mucho más fieros.

De entre los cortos de Avery para MGM, hay dos que pueden ejercer bien de paradigmas. *La policía sabuesa del Noroeste* (1946), acerca de la fuga de la cárcel de Alcatraz del lobo y la persecución implacable de Droopy, se inicia con un gag negrísimo sobre la pena de muerte: el simulacro dibujado de un *travelling* lateral que presenta la estancia, pasa primero por una puerta cerrada en la que está escrita la leyenda «Oficina del alcaide» y luego por una segunda puerta, esta abierta y tras la que se ve una silla eléctrica, con la leyenda: «Adelante y tome asiento». El resto del corto desarrolla la astucia del, en apariencia, poca cosa Droopy, y ese contraste entre el débil y el fuerte, el tímido y el descarado, del que tanto pueden aprender los

pequeños. Sobre todo, cuando el que parece el tonto es realmente el inteligente, y viceversa.

El segundo, *De perro pobre a rico* (Avery, 1949), trata con enorme agudeza un tema de importancia máxima en la educación: la envidia. Un hombre rico ha muerto y ante el notario, al que nunca se ve, están sentados sus dos perros para ver a cuál de ellos le corresponde la herencia de su millonario patrimonio. Uno es un gamberro y fanfarrón *bulldog*, y el otro es el triste y apocado Droopy. Con hermosos detalles metalingüísticos (el villano *bulldog* coge un lápiz para tachar a Droopy del plano dibujado), el corto se ocupa de las sucesivas tentativas fallidas de asesinato de uno a otro. El elegido para el legado ha sido nuestro perro mustio, pero, si muere, la herencia pasará al *bulldog*. Es el rencor familiar entre unos y otros, tan desgraciadamente presente en demasiadas vidas. Y también el materialismo como alimento de la envidia entre críos. Avery lo clava con mala leche infinita y arte dibujado de vanguardia.

Esas rupturas tempranas con los tonos delicados y las historias de siempre tienen su cota máxima en el controvertido pero apasionante *Red Hot Riding Hood* (Avery, 1943), cortometraje de siete minutos que comienza como cualquier versión clásica de *Caperucita Roja*, pero que cuando aún no ha cumplido ni el primer minuto de relato experimenta la rebelión de los personajes con sus padres creadores, a la manera de los *Seis personajes en busca de autor*, de Luigi Pirandello, o el Augusto Pérez de *Niebla*, de Miguel de Unamuno. Entes de ficción que no están vivos ni muertos porque no existen; sufridores ante la fatalidad inexplicable de ser simples roles. Metalenguaje animado para niños despiertos. En la pieza de Avery, Caperucita, el Lobo y la abuelita, hartos de narraciones melifluas, cansados de sus características y de su condición, claman contra ello. «¡Es-

toy aburrido de estas bobadas!», grita el Lobo. Si no cuentan la historia de otro modo, se largan los tres. Tras un parón, el narrador acepta las condiciones y el corto comienza de nuevo, pasando a titularse nada menos que *La tórrida Caperucita Roja*. La niña ya no es tan niña y trabaja como cantante de *swing* en un club nocturno de Hollywood, y el Lobo es un lujurioso espectador vestido de chaqué que aúlla y hasta babea por la belleza de la estrella.

La ambigüedad del corto, sobre todo teniendo en cuenta que los emisores son los niños, es muy notable. Pero, en el fondo, entre chanzas físicas y verbales, el cuento nuevo es el de siempre: la chica se sienta con el Lobo tras la actuación, y este intenta convencerla de que se escape con él «a la Riviera» y no se marche al edificio de enfrente, donde ha quedado con su abuela. La chica, remisa y asqueada ante las empalagosas carantoñas del villano, lo rechaza y acaba explotando, le lanza una lámpara a la cabeza y huye desparvorida.

En unos minutos, Avery ha contado el cuento de Charles Perrault y los hermanos Grimm de otro modo, pero sin subterfugios, manteniendo la esencia de los personajes y la fundamental carga del subtexto: que en las esquinas de los bosques de la vida habitan lobos con piel de cordero que acechan a las niñas con lascivia desbocada. Una evidente huida del estilo Disney a base de comicidad física dibujada, exageración de *slapstick* y procacidad de enorme coherencia con la fábula.

En los años 40, y con el código Hays de autocensura de los grandes estudios americanos a (desgraciado) pleno rendimiento desde 1934, la creación de un cortometraje como *Red Hot Riding Hood* no resultó nada fácil. Se cortaron planos con las reacciones del Lobo ante la sensualidad de la niña transformada en cantante, y se realizaron varios fina-

les alternativos para que alguno de ellos contentara a los censores. El tiempo, sin embargo, ha acabado convirtiéndolo en una pieza mítica, tanto por su brillante arte como por su complejo atrevimiento. En el año 2001, en un artículo de opinión para el diario británico *The Guardian*, el director Terry Gilliam lo incluyó entre las diez mejores películas de la historia del cine de animación (junto con, por ejemplo, *Pinocho* y *Knick Knack*, de John Lasseter). Y dos producciones revitalizadoras del *cartoon* clásico en el cine moderno, ambas estupendas para los niños y muy posteriores en el tiempo al corto de Avery, sacaron tajada de sus ideas (o le rindieron homenaje, según se mire): *La máscara* (Chuck Russell, 1994), con los lujuriosos aspavientos del personaje de Jim Carrey la primera vez que ve a la chica interpretada por Cameron Diaz; y *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (Robert Zemeckis, 1988), con el detective Eddie Valiant (Bob Hoskins) perseguido con descacharrante lascivia por el dibujo animado Lena Hyena, a la manera de la abuela tras el Lobo en el corto de Avery.

Reflexión tronchante sobre la lujuria, otro de los pecados capitales, junto con la envidia, que una parte de los críos va a aprender poco tiempo después en clase de Religión, *Red Hot Riding Hood* es divertido, insólito y, por qué no, ayuda a ver el patetismo que conllevan ciertos comportamientos de los machos cabríos.

En una entrevista con Peter Bogdanovich, que fue primero historiador y teórico del cine y más tarde director de obras como *La última película* y *Luna de papel*, Chuck Jones (1912-2002) confesó que sus dibujos animados no estaban hechos para los críos: «Tampoco para los adultos; solo estaban hechos para mí». La idea, de por sí revolucionaria con esa extensión de que lo que le puede apasionar a uno mismo puede también hacer diana en un amplísimo arco

de edades, es para enmarcar. Jones ganó en 1965 el Oscar al mejor corto de animación por la historia de amor (im)posible de una línea recta por un punto, que por desgracia solo tenía ojos para «la línea garrapateada», juerguista y anárquica, y no para una «línea tiesa y aburrida, tradicional y reprimida, subyugada y definida, inmóvil y ahogada». *The Dot and the Line* (1965), con indudables implicaciones sociales y de comportamiento, sorprende de principio a fin porque además escapa de los trazos habituales del *cartoon* rápido y gamberro con los que Jones debió trabajar en Warner. Y a su extraordinario planteamiento se añadía un desarrollo artístico sin grandilocuencias, conceptual y sutilísimo.

Estos cortometrajes animados, sumados a los episodios de las mejores series de televisión, pueden ser para los pequeños un buen paso previo hacia las películas en forma de largometraje. Y un buen camino para ir introduciéndolos en tiempos de atención más extensos está en las películas episódicas, que se pueden ver de un tirón pero que tampoco ocurre nada si a mitad de camino, o antes, se hace un parón y se recuperan al día siguiente, o cuando sea. Los talibanes del cine «está hecho para verse sin interrupciones» no van a venir a casa a echarle la bronca. Y en esta línea una de las mejores puede ser *La película de Bugs Bunny y el Correcaminos* (*The Bugs Bunny / Road Runner Movie*) (Chuck Jones, Phil Monroe, 1979): una especie de «Grandes éxitos» de Bugs Bunny y sus colegas animados de Warner, que está planteada al mismo tiempo como una desternillante historia de las persecuciones, esas circunstancias cómicas que tanto tienen que ver con el dibujo animado como con el cine cómico mudo.

En la película aparecen además las primeras imágenes de cine mudo que probablemente vaya a ver su crío: carre-

ras y caídas de Buster Keaton, Stan Laurel y Oliver Hardy, Harold Lloyd..., intercaladas entre los dibujos con la narración del propio Bugs Bunny. Y ese debut del niño con los mitos del *slapstick* se verá acompañado en uno de los episodios con parodias de *Robin Hood* y de *Los tres mosqueteros*: las primeras aventuras con los personajes de dos clásicos imperecederos, con los que el pequeño se irá familiarizando para posteriormente ir viendo sucesivas versiones cada vez más adultas, y quizá cada vez menos frescas y divertidas.

La película de Bugs Bunny y el Correccaminos se inicia con la presentación de, en palabras de su narrador, «una extraña criatura» que no es sino el ser humano. Y muestra, a través de gags inigualables, cómo el hombre primitivo fue inventando cosas. La primera persecución: tras un pequeño dinosaurio, armado con un basto. La primera competencia: tras otro hombre, con el mismo basto. El primer amor: un hombre arrastrando por el suelo a una mujer a la que agarra del pelo. Y ahí, claro, en los años que corren de necesario feminismo, saltan todas las alarmas de la ética. ¿Es solo un susto al que no hay que dar importancia, o una muestra más de que hay películas a las que meter para siempre en el baúl del pasado? Quizá en la siguiente chanza, en el siguiente invento, esté la respuesta para algunos (y no para otros). Y la primera liberación femenina: con ella arrastrándolo a él, en sentido contrario, también del pelo.

El doble remate a la serie de planos consecutivos sobre la inventiva es prodigioso: y la primera convivencia hogareña; y el primer aburrimiento. La vida en pareja, seguramente la nuestra, explicada a los niños con infinitas gracia y mala uva. El tedio como elemento indispensable de cualquier matrimonio.

En otro de los episodios de la película, el niño podrá vivir en dibujos la primera borrachera y la primera resaca: «¡Oh, qué noche! ¡Nunca volveré a mezclar jugo de rábano y de zanahoria!». De Bugs Bunny, claro, además del mítico pasaje de Bunny y el pato Lucas, con Elmer Gruñón en medio, en el que ambos tienen una discusión interminable:

—¡Temporada de patos!

—¡Temporada de conejos!

Me pasé meses con Julia jugando a temporada de patos, temporada de conejos, a ver quién caía antes en la trampa dialéctica, tan antigua como la terquedad infantil y como la tortura adulta.

A través de colores vivísimos, los cortos, de unos siete u ocho minutos, creados originalmente entre 1947 y 1965, se van sucediendo en *La película de Bugs Bunny y el Correcaminos* con la puntual presencia del metalenguaje, palabreja que el crío no tiene por qué entender, pero cuya técnica lo irá acostumbrando a comprender el proceso creativo: el pincel que entra en la pantalla para llenar al quejica Lucas de colores que no quiere tener; la presencia del borrador que suprime lo que no gusta a algunas de sus criaturas. De nuevo, esa condición pirandelliana de personajes conscientes de serlo, quejándose al autor por sus desgracias.

No quedan ahí las excelencias de este *greatest hits* de Jones. Otro de los cortos puede acercar a los niños tanto al expresionismo alemán en los trazos de los dibujos como a la música de Wagner, con reinventiones musicales de pasajes de *Parsifal* y de *El anillo del nibelungo*, que se dice pronto. Y una frase de Bugs, el narrador, para la historia de la remezcla artística: «Cogí una ópera de Wagner que dura aproximadamente dieciocho horas e hice una versión abreviada de siete minutos».

A Bugs, el pato Lucas y Elmer Gruñón, antes del protagonismo especial del Correcaminos y del Coyote en el último tramo de la película, los sustituye en una de las piezas más demoledoras el estrambótico personaje de Pepe LaPeste, creación original del propio Jones: una mofeta con halitosis, ligón empedernido, manipulador a la caza del besuqueo, que seguramente suponga el primer encuentro de los peques con los babosos disfrazados de romanticismo, con su palabrería francesa y su infatigable y patética obsesión por las chicas. El primer ejemplar de narciso del que huir a toda costa durante el resto de sus vidas.

Por último, en torno a los personajes del Correcaminos y del Coyote siempre hay un inevitable poder de identificación con uno o con el otro. ¿Al lado de quién estamos los adultos y de quién están los críos? ¿Del continuo perfeccionamiento y ambición por la mejora del Coyote, de su obcecación insana e inútil, de sus dinámicas del fracaso? ¿O del gamberrismo sutil e inteligente, de la travesura reiterada y sin remordimientos del Correcaminos? ¿Los descalabros nos dan pena o risa? ¿Qué serán nuestros niños de mayores en la vida, correcaminos o coyotes?

Termina la película y el narrador Bugs lo vuelve a resumir a la perfección: «Lo necesaria que es la risa y lo divertidas que son las persecuciones». Los chicos están preparados para las carreras del cine cómico mudo, para Buster Keaton y Charlie Chaplin, para las orgías de destrucción del cine de (y con) Jerry Lewis. Hemos dado un paso más con el arte y la comedia de Avery y Jones, tan influyentes en el cine posterior, el de animación y el de acción real, en películas como *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* y *La máscara*, o en el personaje del genio de *Aladdin*.

Aún en formato cortometraje, en semejante nivel de brillantez artística pero en un tono algo distante, más acariciador y menos alborotador pese a su comicidad, se sitúan los cortometrajes de Pixar, que casi podrían verse en orden cronológico, empezando por el ilustre *Luxo Jr.* (John Lasseter, 1986), con un flexo como personaje protagonista, convertido luego en imagen de marca de la productora de animación. La mayoría de ellos son deslumbrantes, pero es posible que si se empieza en orden descendente desde los más modernos, al llegar a los primeros en el tiempo los críos observen una cierta ingenuidad y un ritmo más sincopado que los lleve a la decepción. También puede ocurrir que, como son tan buenos, sobre todo los primeros, ni huelan la diferencia, ya que esa impresión de candor está más relacionada con la finura narrativa que con un toque de simpleza. Así que allá ustedes.

Contar en apenas un minuto y cuarenta segundos la relación madre-hija (o padre-hijo), sus primeros juegos conjuntos, el cuidado del mayor, el entusiasmo sin freno del pequeño, el primer descarrío y la primera frustración en forma de juguete roto a las primeras de cambio no es nada fácil. Hacerlo con dos lámparas como protagonistas es directamente genial. Todo eso y mucho más es *Luxo Jr.*: el incesante camino de entretenimiento, tentativas educativas, fracasos emocionales y reparaciones vitales que unos padres y unos hijos van a experimentar durante un tiempo más o menos largo, pero que siempre pasa como una exhalación.

Más sutil, ensoñador, cinematográfico en su puesta en escena y amargo en su tono es *El sueño de Red* (Lasseter, 1987), protagonizado por un monociclo. La narrativa se complica porque está contado a través de un *flashback* y, en cierta medida, anticipa parte de las esencias de la primera

película de la casa, *Toy Story*, ocho años posterior, con un juguete a pedales que un día fue estrella del circo pero que ahora se encuentra arrumbado en la esquina de las ofertas de una tienda de muñecos y cacharros. Entristecido por un pasado glorioso que ya nunca volverá y dotado de una memorable expresividad gestual pese a ser un artilugio, el monociclo dejará al niño espectador con una de sus primeras muecas de aflicción. La vida igual no es tan fácil como ellos empezaban a pensar.

El más cómico de todos es *Tim Toy* (Lasseter, 1988), también paso previo del director para la configuración narrativa y emocional de *Toy Story*, con otro juguete, esta vez un músico orquesta, con su bombo, sus platillos y su acordeón, perseguido por el mayor terror de los muñecos: un bebé que aún no domina sus impulsos ni sabe cómo tratar sus cosas. Quizá como el peque que está viendo el cortometraje. En menos de cuatro minutos, esta tercera obra de Lasseter en la factoría Pixar tiene tres giros tronchantes de grandeza cómica y un final desmitificador que incide en el discurso del maravilloso episodio de *Bob Esponja* antes reseñado: que muchas veces los más pequeños acaban jugando con la caja del juguete más que con el juguete en sí, otorgándole al envoltorio inimaginables posibilidades para el gozo.

El tercer gran referente de Pixar para la creación posterior de *Toy Story* es *Knick Knack* (Lasseter, 1989), de nuevo en una línea de comicidad física fastuosa, e incidiendo en otro de los sostenes del primer largo de la casa: que los juguetes de los críos nunca están alineados por tipos como si fueran un Excel o la demasiado ordenada cabeza de los mayores, y que una piscina, un cactus y una rubia en bikini con gafas de sol pueden convivir, incluso para el amor, con un muñeco de nieve encerrado en una bola de cristal.

Todos ellos sin una sola palabra, los cortos de Lasseter pusieron las bases de lo que más tarde sería una larga historia de amor entre las películas de Pixar y sus espectadores, y la consagración de un modelo animado basado en el alma de unos personajes de materiales y colores industriales, capaces de sufrir y de disfrutar como cualquier ser humano de tripas y corazón.