



Cuadro por Cuadro

Análisis de la animación norteamericana
entre 1930-1950 y como esta ha
influenciado la animación contemporánea

Juan Sebastián Ortega Cruz

Director: Diego Bermúdez Aguirre

Tabla de contenidos

Fecha y lugar de elaboración:
Cali, Colombia - Noviembre de 2025

Título del proyecto:
Cuadro por Cuadro

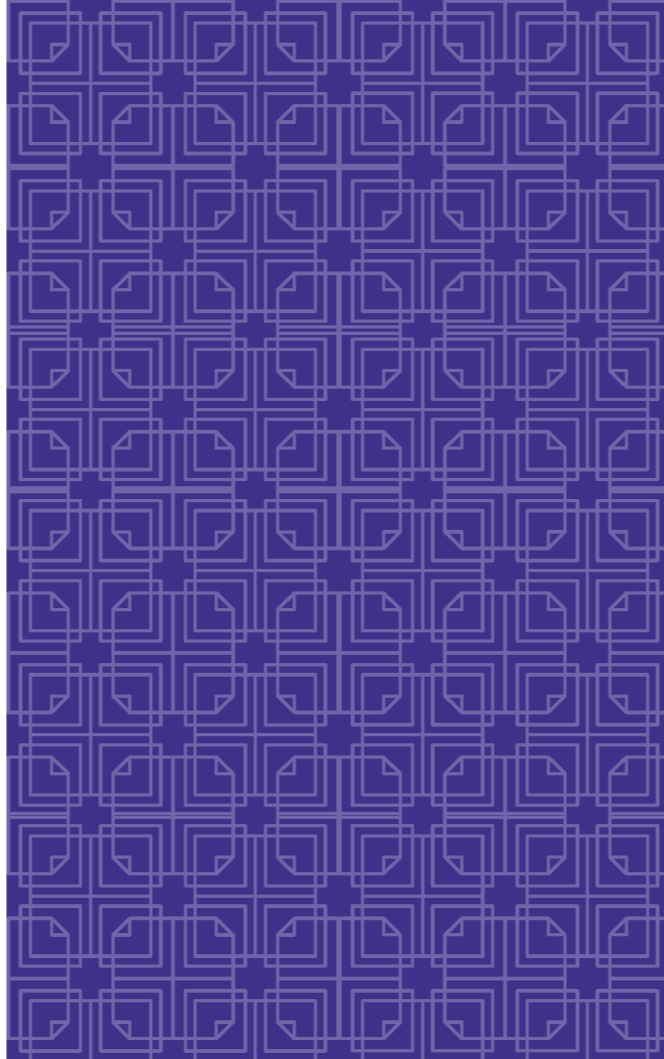
Autor:
Juan Sebastián Ortega Cruz
Diseñador de comunicación Visual
Pontificia Universidad Javeriana
2025

Dirección de proyecto
Diego Bermúdez Aguirre

Tema	6	Proceso de análisis	11
Justificación	7	Fichas de análisis	12
Objetivos	8	Producciones contemporáneas	35
Metodología	9	Análisis	42
Abordaje Teórico	10	Conclusión	45
		Referencias	48

Tema

Cuadro por cuadro es un análisis a la animación norteamericana durante la primera mitad del siglo XX, entre 1930 y 1950 para ser más precisos, y desde la semiótica busca resaltar diferentes aspectos que hayan influenciado al desarrollo narrativo de la animación contemporánea.



Justificación

La animación ha sido un medio sumamente importante tanto para el diseño como para el diseño como la comunicación en general y ha tenido una evolución notoria con el paso de los años; desde sus inicios como cortometrajes que proyectaban después de las películas hasta convertirse en su propia categoría cinematográfica y estar presente en la mayoría de contenido digital que vemos actualmente, sin embargo, a la hora de investigar sobre dicha evolución el foco principal es la parte técnica y se deja de lado toda la parte narrativa. Este proyecto busca aportar a la investigación de este aspecto de la animación.

Objetivo General

✂ Analizar la animación norteamericana entre 1930 y 1950 a través de la retórica de la imagen con fin de identificar la manera de como ha influenciado la animación contemporánea.

Objetivos Especificos

✂ Revisar diferentes producciones animadas producidas en el periodo establecido

✂ Resaltar las características tanto gráficas como narrativas obtenidas en el análisis.

✂ Proponer un documento que muestre las conclusiones del análisis y que exponga la información obtenida mediante la visualización de datos



Metodología

Retorica de la imagen (Barthes, 1964)

Plantea que los signos tienen 2 tipos de mensajes simultáneos, estos son el mensaje denotado y connotado; el mensaje denotado es la descripción básica y literal de lo que se ve, este es de carácter objetivo y no requiere de una interpretación profunda, esta funciona como base para el otro tipo de mensaje, el connotado.

El mensaje connotado es la interpretación subjetiva del signo, esta depende del contexto cultural y los conocimientos del receptor debido a esto su significado puede variar dependiendo de la persona y la sociedad a la que pertenece.

Abordaje Teórico

Espacio de experiencia | Horizonte de expectativa (Koselleck, 1993)

Plantea que el tiempo histórico tiene dos momentos que se complementan: por un lado está el espacio de experiencia, Koselleck lo define como el pasado presente y es la acumulación de vivencias, conocimientos y experiencias significativas que una persona o sociedad ha tenido; por otro lado está el horizonte de expectativa, que Koselleck define como el futuro presente, este hace referencia a las esperanzas, sueños, miedos y pronósticos que una persona o sociedad proyecta hacia el futuro; es lo que está por verse o por hacerse y lo que implicamos del futuro .

Es importante destacar que la importancia de estos conceptos radica en su interacción, ya que, nuestras experiencias pasadas forjan nuestras expectativas sobre el futuro, y a su vez estas expectativas son las que determinan nuestra interpretación del pasado.

Proceso de análisis

Se seleccionaron 10 cortos animados que se estrenaron durante el periodo establecido; los cortos seleccionados fueron: Sinkin' In The Bathtub (1930), Congo Jazz (1930), Flowers and Trees (1932), Three Little Pigs (1933), Buddy In Africa (1935), Moving Day (1936), The Old Mill (1937), Puss gets The Boot (1940), Quiet Please! (1945), y Solid Serenade (1946). Se intentó mantener un equilibrio entre las productoras, y quedaron distribuidas de esta manera: Metro Goldwyn Mayer (3 cortos), Looney Tunes (3 cortos) y Disney (4 Cortos); a la hora de seleccionar los cortos se tuvo en cuenta que hayan sido estrenados durante el periodo establecido es decir entre 1930 y 1950, y se tomaron en cuenta la importancia de la producción en la época, por ejemplo Flowers and Trees fue el primer cortometraje en Technicolor; finalmente, se validó su disponibilidad en medios digitales. Después de la selección se comenzó a realizar el análisis

mediante la retórica de la imagen destacando el mensaje denotado y el mensaje connotado, con esta información se generaron diferentes fichas de análisis que recopilan lo antes mencionado.

📁 Revisión de archivo:
Youtube
DailyMotion
Reddit

Fichas de análisis

Las fichas abarcan los aspectos técnicos de los cortos (duración, personajes, trama, etc.) además del mensaje connotado que abarca todas las relaciones que se pueden hacer desde la narrativa del corto con otros temas.



PUSS GETS THE BOOT 1940 (MGM) 9:17 MINUTOS

PERSONAJES: Tom, Jerry, Mammy Two Shoes.

COLOR: Colores neutros (Complementarios)

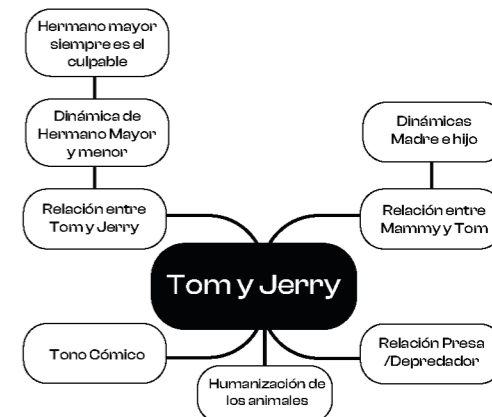
ESCENARIO: Casa/ Espacio Interior

MÚSICA: Ambiental, elementos musicales onomatopéyicos

TRAMA: Tom persigue a Jerry para comérselo, pero, al darse cuenta que si rompe algo la señora lo va a echar de la casa Jerry comienza a sabotear a Tom para que esto suceda.

MENSAJE CONNOTADO:

Algunas cadenas de asociación resaltables son las de el bueno y el malo; ya que, si bien los gatos eran utilizados para cazar ratones en la época Tom no solo persigue a Jerry sino que juega con él; también, está presente la idea de una jerarquía del hogar matriarcal ya que Tom y Jerry también se ven reflejados en el papel de "hijos" del hogar y que la señora regañe y posteriormente saque a Tom de la casa se puede percibir como el castigo de una madre a un hijo maleducado.





THREE LITTLE PIGS 1933 (DISNEY) 8:22 MINUTOS

PERSONAJES: Flautista, Violinista, Practico y el lobo feroz

COLOR: Colores Saturados (complementarios)

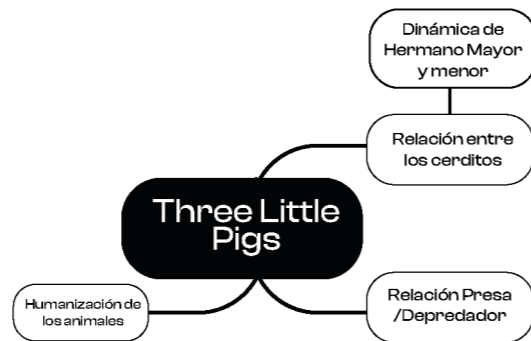
ESCENARIO: Casas de los cerditos

MÚSICA: Ambiental, elementos musicales onomatopéyicos

TRAMA: Los cerditos deben construir sus casas antes de que venga el lobo, mientras el cerdito practico esta dedicandose a construir una casa resistente Flautista y violinista hicieron sus casas sin mucho esfuerzo y pronto aprenderan de sus errores.

MENSAJE CONNOTADO:

En esta animación esta presente el mensaje de la sabiduría de los hermanos mayores ya que, mientras los 2 cerditos menores preferían hacer sus casas lo mas rápido posible para ir a jugar el mayor sabia que necesitaba una casa mas resistente en caso de que el lobo llegara, e incluso intento advertirles de esto, por otro lado esta producción refuerza la narrativa de el bueno y el malo, si bien el lobo busca a los cerditos para alimentarse muchas veces se retrata a los animales depredadores como villanos y a los animales presas como victimas o héroes.



QUIET PLEASE! 1945 (MGM) 7:37 MINUTOS

PERSONAJES: Tom, Jerry y Spike

COLOR: Colores Saturados (complementarios)

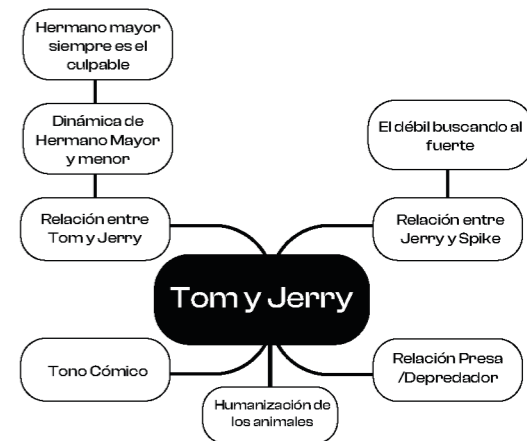
ESCENARIO: Casa de los personajes

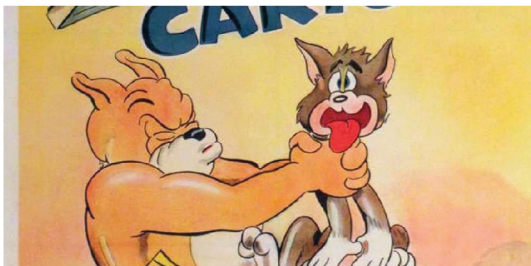
MÚSICA: Ambiental, elementos musicales onomatopéyicos

TRAMA: Spike esta tratando de dormir pero, debido a las usuales persecuciones de tom a jerry este no logra conciliar el sueño, en ese momento Spike amenaza a Tom diciéndole que si volvía a escuchar un ruido fuerte le daría una paliza; Jerry comenzó a hacer todo lo posible para despertar a Spike y después de varios intentos lo logra haciendo que Spike cumpla su palabra.

MENSAJE CONNOTADO:

Este corto se puede asociar al mensaje de las relaciones familiares, en este caso el de los hermanos y los padres, ya que durante el corto Tom esta haciendo ruido y no deja que Spike duerma, sin embargo después es Jerry el que esta haciendo ruido para que Tom reciba una paliza, de igual manera en las relaciones de hermanos usualmente el hermano mayor es el que carga con la responsabilidad y por ende recibe los regaños así haya sido culpa del hermano menor.





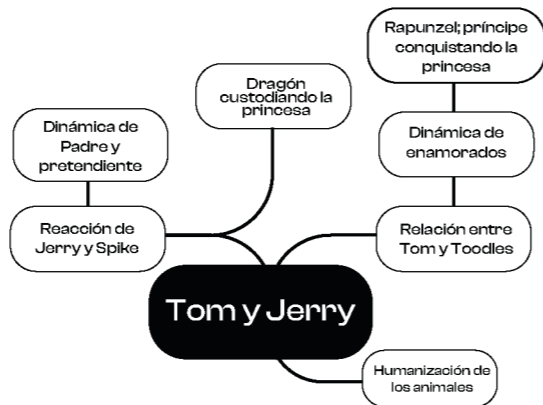
**SOLID SERENADE 1946
(MGM) 7:07 MINUTOS**

PERSONAJES: Tom, Jerry, Toodles y Spike
COLOR: Colores neutros Fríos (Armonía Análoga)
ESCENARIO: Exterior de la casa de Toodles
MÚSICA: Melodía de contrabajo, elementos musicales onomatopéyicos

TRAMA: Tom entra de noche al patio de Toodles con el fin de tocar una serenata para demostrar su amor; Jerry molesto por el ruido, ayuda a Spike a darle una paliza a Tom ya que este lo había amarrado anteriormente. Al final la serenata se lleva a cabo pero no como Tom esperaba.

MENSAJE CONNOTADO:

El corto puede asociarse a la narrativa del enamorado que quiere conquistar a una chica, debido a las actitudes de Tom; por otro lado la respuesta de Spike y Jerry pueden asociarse a la respuestas de los padres de dicha chica ante el nuevo pretendiente o la de el dragon que custodia la torre de la princesa.



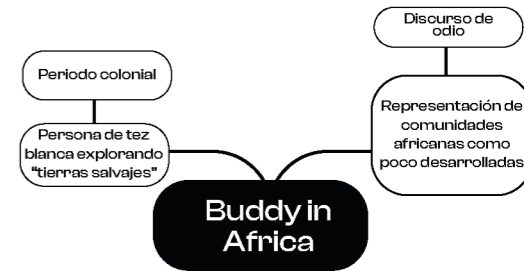
**BUDDY IN AFRICA 1935
(LOONEY TUNES) 6:28 MINUTOS**

PERSONAJES: Buddy, Big Ape, Small Ape, Tribu
COLOR: Blanco y Negro(Monocromático)
ESCENARIO: La tribu, Selva Africana
MÚSICA: Ambiental, elementos musicales onomatopéyicos

TRAMA: Buddy llega a una tribu africana a vender sus productos variados, un mono intenta robar una de sus botellas pero Buddy lo castiga, después, el mono pequeño va en busca de un mono más grande para que golpee a Buddy pero estos se vuelven colegas.

MENSAJE CONNOTADO:

El corto puede ser asociado a el periodo colonial español, ya que al igual que en la conquista se puede observar a un extranjero de tez blanca intercambiar diversos objetos a una comunidad de tez morena, por otro lado, la forma en la que se representa la comunidad africana puede asociarse a diversos mensajes racistas, tales como que eran comunidades menos desarrolladas o que parecían animales.





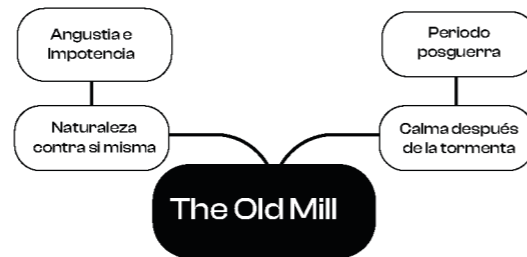
**THE OLD MILL 1937
(DISNEY) 8:43 MINUTOS**

PERSONAJES: Animales del bosque (ranas, palomas, búho, murciélagos, pájaros)
COLOR: Armonía Complementaria
ESCENARIO: El molino de viento y sus alrededores
MÚSICA: Música incidental

TRAMA: El corto nos muestra como varios animales coexisten y han hecho un viejo molino su hogar, sin embargo, la tensión sube cuando una fuerte tormenta azota el molino; después de que un relámpago destruya uno de los brazos del molino la tormenta cesa y vemos como todos los animales están a salvo.

MENSAJE CONNOTADO:

El corto presenta el conflicto de la naturaleza contra si misma; transmite un sentimiento de angustia y de impotencia, ya que los animales no pueden hacer nada para detener la tormenta y están a su merced; esto a su vez puede asociarse al poder de la naturaleza y como los humanos si bien hemos logrado muchos avances arquitectónicos (El molino) aún así estamos a merced de la naturaleza; otro punto destacable del corto es la calma después de la tormenta, la cual también se puede asociar al periodo de posguerra después de la primera guerra mundial en 1918.



**CONGO JAZZ 1930
(LOONEY TUNES) 6:23 MINUTOS**

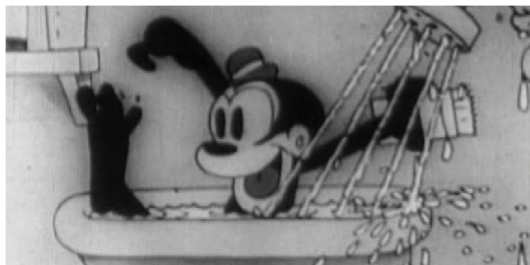
PERSONAJES: Bosko, Animales de la jungla
COLOR: Blanco y Negro (Monocromático)
ESCENARIO: La jungla (Exterior)
MÚSICA: Ambiental, elementos musicales onomatopéyicos

TRAMA: Bosko esta atravesando la jungla asustado, de repente, un tigre comienza a perseguir pero Bosko lo distrae y lo lanza por un risco, después comienza a tocar canciones con varios animales de la jungla.

MENSAJE CONNOTADO:

El corto refuerza la idea de que los animales salvajes son malos, ya que si bien el tigre y el gorila iban a atacar a Bosko fue el quien irrumpio en su habitat y molesto a sus crías. De igual manera el corto puede asociarse a la poca concientización sobre la conservación de la fauna salvaje





SINKIN' IN THE BATHTUB 1930 (LOONEY TUNES) 8:03 MINUTOS

PERSONAJES: Bosko, Honey

COLOR: Blanco y Negro (Monocromático)

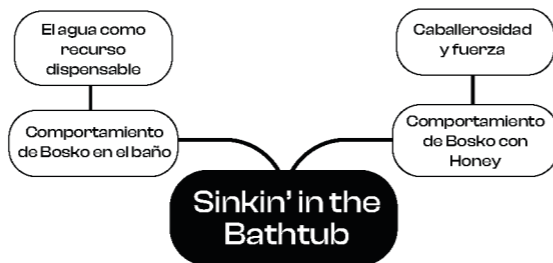
ESCENARIO: Casa de Bosko, Casa de Honey, exterior

MÚSICA: Ambiental, elementos musicales onomatopéyicos

TRAMA: Bosko se alista para ir a visitar a Honey, sin embargo a lo largo de su cita se encuentran con diferentes problemas como una vaca obstaculizando la vía y una pendiente, al finalizar nos muestran como los dos están sanos y salvos.

MENSAJE CONNOTADO:

Algunos mensajes presentes en la animación son: el agua como recurso dispensable, ya que al inicio del corto Bosko no solo juega con el agua utilizándola como arpa, sino que también deja el chorro corriendo cuando sale de la casa, otro mensaje presente es el de la caballerosidad y la fuerza masculina, evidenciado cuando Bosko empuja y posteriormente intenta frenar su automóvil mientras que Honey esta dentro del mismo.



FLOWERS AND TREES 1932 (DISNEY) 7:49 MINUTOS

PERSONAJES: Árboles sanos, Árbol Hueco, flores y animales del bosque

COLOR: Armonía Complementaria

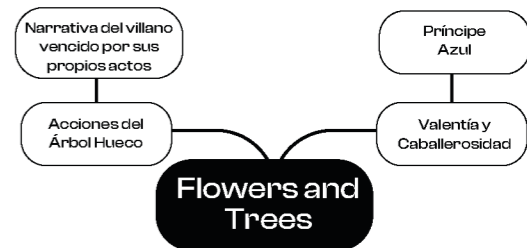
ESCENARIO: El bosque

MÚSICA: Melodía Ambiental

TRAMA: En la primavera un árbol quería llamar la atención de una chica árbol, sin embargo el árbol hueco quería que la chica árbol se fijara en él; ambos luchan y tras su derrota el árbol hueco provoca un incendio que se extiende al rededor del bosque, el chico árbol protege a la chica de las llamas y después cuando pasa el incendio estos se casan, por otro lado el árbol hueco al estar seco fue víctima del fuego.

MENSAJE CONNOTADO:

El corto puede asociarse a varios temas, en primera instancia puede asociarse a lo dañino de la envidia y el desear el mal ajeno, ya que después de que el árbol hueco trato de quemar al árbol sano este no solo provocó un mal mayor sino que al final fue el más perjudicado esto a su vez puede relacionarse con relatos como Blanca Nieves; por otro lado el corto también se puede relacionar con la caballerosidad y la valentía desde las acciones del árbol sano, esto puede asociarse a la narrativa del príncipe azul.





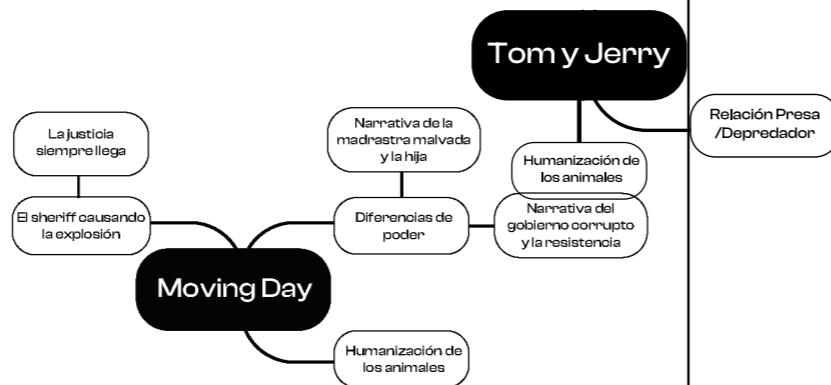
MOVING DAY
1936 (DISNEY) 9:26 MINUTOS

PERSONAJES: Mickey, Donald, Goofy, Pete
COLOR: Multi color (Complementarios)
ESCENARIO: Casas de Mickey y Donald
MÚSICA: Ambiental

TRAMA:
 El sheriff amenaza a Mickey y a Donald con vender sus muebles por no haber pagado la renta, entonces estos deciden que tienen que irse de ahí antes de que el sheriff se de cuenta; Goofy los ayuda con la mudanza y cuando el sheriff se dio cuenta de lo que estaban haciendo se enfurece y enciende un cigarro, esto hace que la casa explote debido a una fuga de gas pero Mickey, Donald y Goofy salen ilesos.

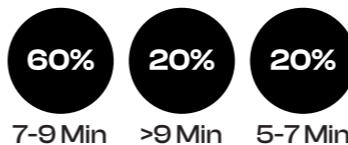
MENSAJE CONNOTADO:

La principal asociación que se puede hacer en este corto es la de el bueno y el malo, ya que si bien el sheriff representa la ley el proceso que esta llevando a cabo para cobrar no es el apropiado, esto se puede relacionar a las diferencias de poder en escenarios de este mismo tipo, como el de los caza recompensas y el forajido o la madrastra malvada y la hija, también se puede asociar a la idea de que la justicia siempre llega a los que la merecen, esto porque fue el mismo sheriff quien causo la explosión; Mickey, Donald y Goofy no planeaban esto.



7 cortos presentaron policromía mientras que los otros 3 estaban en formato monocromático (Blanco y negro).

La duración de los cortos fue la siguiente:



En promedio los cortos duraban: **7:56 Min**

El entorno en los cortos analizados se dividía así:



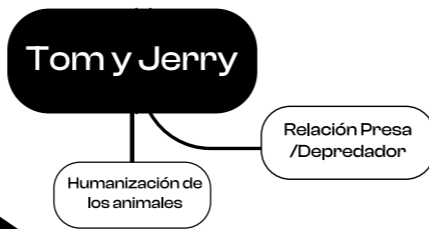
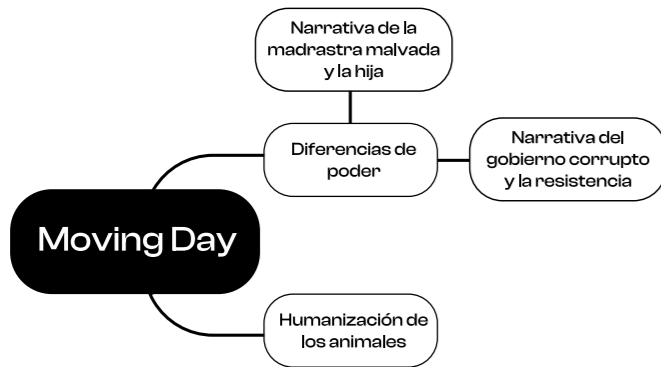
Rural Urbano

Además, 6 de los cortos se llevaban acabo en el exterior, 4 en el interior y solamente 1 combinaba los dos escenarios

En el **90%** de los cortos hay presencia de música incidental, y en solo uno de ellos esta presente la música incidental y vocal.

Se tomó en cuenta el total de personajes por corto:
 3 Cortos tenían **>5 personajes**
 3 Cortos tenían **4 personajes**
 3 Cortos tenían **3 personajes**
 1 Corto tenía **2 personajes**

**Elementos Técnicos/
Mensaje Denotado**



Entre las cadenas encontradas las más recurrentes son: Dinámica de presa y depredador, Dinámicas de poder (Gobierno corrupto vs resistencia), La naturaleza contra si misma y la humanización de los animales (actitudes antropomórficas).

Cadenas de asociación observadas/ Mensaje connotado

PUSS GETS THE BOOT 1940

<p>Deseo</p> <p>Tom desea evitar ser echado de la casa mientras que Jerry desea molestarlo y hacer lo posible para que esto suceda</p>	<p>Necesidad</p> <p>Tom necesita evitar que se rompan cosas ya que así no sea el culpable mammy lo echara de la casa igualmente</p>
<p>Defecto</p> <p>La arrogancia de Tom que incluso en desventaja subestima a Jerry</p>	<p>Consecuencias</p> <p>Las consecuencias para Tom son altas, ser echado de la casa, por otro lado las consecuencias de Jerry son ser capturado por Tom</p>
<p>Química</p> <p>La química del capítulo se basa en la inversión de poder cuando Mammy regaña a Tom por romper algo y es ahí cuando Jerry gana la ventaja</p>	<p>Fantasma</p> <p>Un elemento narrativo importante es el de Mammy, ya que si bien aparece muy poco en el corto su autoridad es el motor del capítulo</p>

El corto plantea 3 momentos: la persecución inicial, el ultimátum y la resolución. La persecución inicial que lleva a la caída del jarrón, y después de que Mammy amenaza a Tom con sacarlo de la casa si rompe algo más Jerry pone en marcha su venganza culminando el corto con un accidente estruendoso y Tom durmiendo en el patio. El personaje de Mammy juega un papel crucial ya que si bien tiene pocos segundos en pantalla su autoridad es bien conocida tanto por Tom como por Jerry

THREE LITTLE PIGS

1933

Deseo

Los cerditos desean seguridad y diversión. El Lobo Feroz desea comérselos.

Necesidad

Los cerditos necesitan aprender el valor del trabajo serio y la previsión frente a la frivolidad y la pereza.

Defecto

La irresponsabilidad de Flaco y Gordo. El Lobo tiene el defecto de la arrogancia.

Consecuencias

Sus vidas están en riesgo ya que dependen de sus casas para protegerse del lobo

Química

La interacción cómica entre el protagonista civilizado y torpe (Buddy) y los animales "salvajes" y estereotipados de la jungla.

Ironía

Buddy busca aventura, pero está completamente incapacitado para afrontarla.

Three little pigs plantea una narrativa de 3 partes cuando construían sus casas, cuando atacó el lobo y cuando ahuyentaron el lobo en la casa del cerdito práctico, la pereza e ingenuidad de los 2 cerditos músicos es lo que mueve la historia y la convierte casi en una enseñanza de que hay que tener las prioridades claras y de esta forma siempre habrá tiempo para la diversión al final.

QUIET PLEASE!

1945

Deseo

Spike quiere dormir en paz, mientras que Tom quiere capturar a Jerry como es de costumbre

Necesidad

Que Spike se mantenga dormido mientras Tom captura a Jerry

Defecto

La arrogancia e ingenuidad de Tom hacen que pierda a Jerry cada vez que lo tiene entre sus patas

Consecuencias

Tom se enfrenta a una paliza por parte de Spike si este lo vuelve a despertar

Química

Jerry utilizando a Spike como su ejecutor para evitar que Tom lo capture

Arco

El que no dejaba dormir a Spike es el que lo arrulla al final del corto

Este corto sigue una narrativa similar a la de "Puss gets the boot"; Persecución, Ultimátum y Resolución. Y también Jerry intenta todo lo posible para que Spike se despierte y le dé una paliza a Tom por su culpa, otra de los elementos que mueve los capítulos de Tom y Jerry es la persistencia de Tom, que incluso en desventaja sigue intentando comerse a Jerry.

SOLID SERENADE 1946

Deseo

Tom quiere cortejar y impresionar a Toodles, la gata blanca del vecindario.

Necesidad

Spike necesitaba atrapar a Tom que había entrado a la casa de sus dueños

Recurso

El galán que fracasa rotundamente

Consecuencias

Tom también se enfrenta ante una paliza de Spike si este lo atrapa

Química

La química entre Spike como la fuerza y Jerry como la inteligencia; además de Tom como el Galán y Toodles como la damisela que observa.

Reloj

Se presentan 3 momentos en el corto: 1. Cuando Tom esta cantando, 2. cuando esta huyendo de spike y 3. cuando spike lo atrapa y lo usa como instrumento

Este corto cambia el formato de los 2 anteriores, principalmente porque la motivación inicial de Tom ya no es perseguir a Jerry sino cantarle a Toodles, sin embargo, con el paso del capítulo vemos como Tom se distrae con Jerry y este a su vez busca ayuda de Spike para escapar del felino, devolviendo el corto al formato habitual con Tom golpeado y en este caso utilizado como instrumento musical al final.

BUDDY IN AFRICA 1935

Deseo

Buddy, desea vender sus productos y viajar a lo largo de África

Necesidad

Sobrevivir a los encuentros con la fauna local y escapar del peligro, además de proteger su mercancía

Recurso

Uso de estereotipos coloniales y raciales de la época como fuente de humor. El "continente salvaje" como escenario de caos.

Defecto

La ineptitud y falta de preparación y respeto de Buddy para el entorno salvaje.

Química

La interacción cómica entre el protagonista civilizado y torpe (Buddy) y los animales "salvajes" y estereotipados de la jungla.

Ironía

Buddy busca aventura, pero está completamente incapacitado para afrontarla.

La narrativa del corto gira en torno a Buddy que llega a una aldea en África para intercambiar sus diversos productos, sin embargo, su falta de preparación y poco respeto por los animales de la jungla son lo que hacen que lo roben y lo golpeen.

THE OLD MILL 1937

Deseo

Lo que desean los animales no influye en la narrativa ya que están en una situación de supervivencia

Necesidad

La necesidad de sobrevivir es el principal motor de la narrativa

Recurso

La naturaleza imparable como antagonista

Consecuencias

Se deja en claro que si el molino no resiste la tormenta todos los animales morirán

Química

Los animales coexisten naturalmente en el interior del molino

Reloj

El corto presenta la estructura de un conflicto introducción, clímax y resolución; en este caso con las etapas de la tormenta

The Old Mill se encarga de mostrarnos como este grupo de animales se resguarda de una tormenta en el molino, al no haber casi diálogos recurren a las emociones que puede generar ver a los animales en esa situación para enganchar al público, si bien tiene 3 partes el foco principal y el que más dura es el de la tormenta, el corto no trata de contar una historia o mostrarnos a detalle la vida de los animales, sino mostrar como la naturaleza atraviesa y florece tras las adversidades.

CONGO JAZZ 1930

Deseo

Su deseo de cantar, tocar y bailar es lo que mueve al personaje

Necesidad

La necesidad funcional es mantener el ritmo y la energía del espectáculo de principio a fin.

Defecto

Bosko es un personaje unidimensional, solo quiere cantar y bailar y esa es toda su personalidad esto limita su desarrollo.

Consecuencias

No hay consecuencias reales. Si un gag sale "mal" (como que un cocodrilo le muerda), la consecuencia es un chiste visual momentáneo.

Química

La dinámica entre Bosko y la naturaleza cambia a lo largo del corto: Pasa de estar aterrado a tocar una melodía con los animales.

Recurso

La música como vehículo narrativo y los animales como recursos, dejan de ser una amenaza y se convierten en la banda de Bosko

El corto no nos muestra una historia o el desarrollo de Bosko como personaje, simplemente retrata una serie de eventos que al final son solucionados con la música, al punto que toda la jungla comienza a seguir a seguir el ritmo de Bosko.

SINKIN' IN THE BATHTUB 1930

Deseo

Bosko y Honey desean divertirse y estar juntos.

Necesidad

Después de un punto en el corto la necesidad es llegar a salvo a casa

Defecto

La ausencia de un conflicto real o un defecto del personaje es, en sí misma, la característica definitoria.

Reloj

No hay un reloj narrativo, pero el ritmo de la música actúa como un motor estructural que impulsa las transiciones.

Química

La química no es entre personajes, sino entre la animación y la banda sonora de jazz. Es una mezcla de ritmo y movimiento.

Arco

No hay arco, la historia es una sucesión de sketches

Este corto se divide en 2 partes, la primera cuando Bosko está arreglándose y llegando a la casa de Honey, y la segunda cuando los dos ya están juntos y comienza su travesía en el automóvil; este corto no muestra un desarrollo de la historia de Bosko y Honey, ni profundiza en sus personajes, simplemente muestra una serie de sucesos acompañados de música que añade ritmo a la producción.

FLOWERS AND TREES 1932

Deseo

El Árbol Joven quiere el amor de la Joven Árbol. El Árbol Hueco y malvado quiere a la joven para sí mismo.

Necesidad

La comunidad del bosque necesita liberarse de la fuerza destructiva y egoísta del árbol malvado

Defecto

La envidia y la maldad del Árbol Hueco. La inicial incapacidad del árbol joven para enfrentarse a él.

Consecuencias

Que muera toda la vida en el bosque

Química

La relación trágica y de rivalidad entre los dos árboles machos. La naturaleza (animales, flores) como aliado del héroe.

Ironía

El Árbol Hueco, en su intento de destruir al joven con fuego, termina siendo consumido por las llamas que él mismo empezó.

La narrativa del corto nos muestra la evolución del árbol joven, pasando de ser el enamorado a el caballero que protege su damisela a toda costa, la naturaleza también cumple un papel fundamental en la narrativa ya que sin los pájaros ni las flores se habría podido contener el incendio,

MOVING DAY 1936

Deseo

Mickey y Donald quieren escapar antes de que el dueño venda todas sus cosas para pagar la deuda

Necesidad

Recoger todas sus cosas antes de que el dueño se dé cuenta.

Defecto

La torpeza de Goofy, la impaciencia de Donald y la incapacidad de liderar de Mickey combinado con la poca precaución del dueño

Consecuencias

Una multa y la pérdida de todas sus pertenencias

Química

Sus defectos se exageran entre sí, haciendo que el desastre aumente

Reloj

Tienen que hacer la mudanza lo más rápido posible sin embargo una serie de desastres retrasan su misión

Moving day nos muestra una narrativa de 3 partes similar a la de "Puss gets the boot" sin embargo a diferencia de este aquí el ultimátum tenía una cuenta regresiva lo cual le añade un sentido de urgencia al corto. Al igual que en Tom y Jerry son los defectos de los protagonistas lo que mueven la narrativa y los que en este caso retrasan su huida, pero la resolución de este conflicto no se da directamente por los personajes ya que Pete con su carácter dominante es el que prende un cigarro sin siquiera fijarse en la tubería de gas, generando así la explosión

Producciones contemporáneas

Para ver las implicaciones de las animaciones analizadas serán contrastadas con 3 producciones animadas contemporáneas siguiendo el mismo formato de las fichas anteriores.



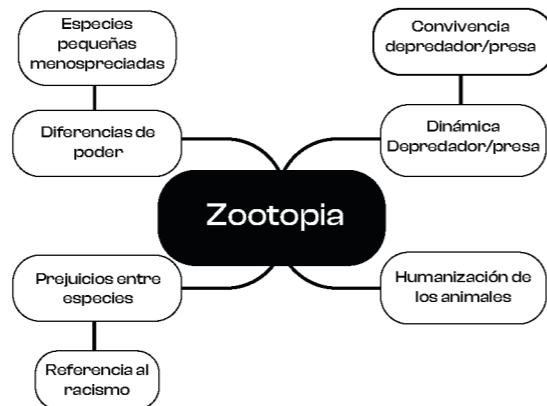
ZOOTOPIA
2016 (DISNEY) 108 MINUTOS

PERSONAJES: Judy Hopps, Nick Wilde
COLOR: Multicolor
ESCENARIO: Diferentes Biomas de la ciudad
MÚSICA: Musica Incidental

TRAMA: Después de convertirse en la primera oficial de policía coneja, Judy descubre un estafador callejero y juntos comienzan a desvelar una conspiración en la ciudad idílica donde aparentemente depredadores y presas quieren convivir.

MENSAJE CONNOTADO:

El film puede asociarse a numerosas narrativas diferentes, principalmente esta la relación Depredador/ Presa, las dinámicas de poder entre diferentes cargos y especies además del notorio uso de los prejuicios entre especies como referencia al racismo; finalmente la más destacable de todas es la humanización de los animales la cual ya no solo les da voz, sino que los presenta en un contexto antropomórfico, con trabajos, moda y religiones características de los humanos.



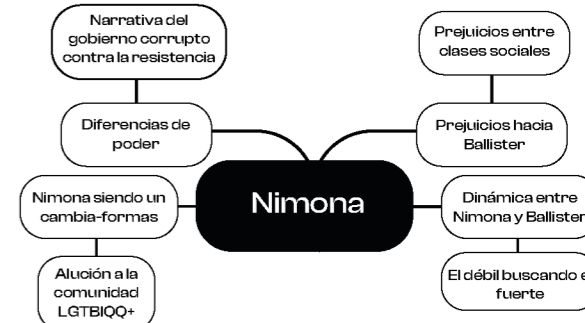
NIMONA 2023
(NETFLIX) 102 MINUTOS

PERSONAJES: Nimona, Ballister, Ambrosius
COLOR: Multicolor
ESCENARIO: El reino y sus alrededores
MÚSICA: Musica Incidental

TRAMA: Nimona sigue la historia de Ballister, un caballero que es inculpada de un asesinato y que junto a Nimona, una cambia formas excéntrica, deben desvelar una conspiración, mientras afrontan prejuicios en una sociedad que teme lo desconocido.

MENSAJE CONNOTADO:

Esta producción puede asociarse a la narrativa del Imperio contra la resistencia debido a las diferencias de poder entre los personajes y las motivaciones del Reino, además, la narrativa de Ballister alude a los prejuicios que hay entre clases sociales en la actualidad, asimismo, su relación con Nimona puede asociarse a la narrativa del débil buscando al fuerte, ya que el solo no podría confrontar a los caballeros. Finalmente, Nimona hace referencia directa a la comunidad LGTBQ+ y sus luchas, esto se puede apreciar en los conflictos que ha tenido a lo largo de su vida y cuando Ballister le pregunta si es una niña y ella responde cambiando de forma varias veces.





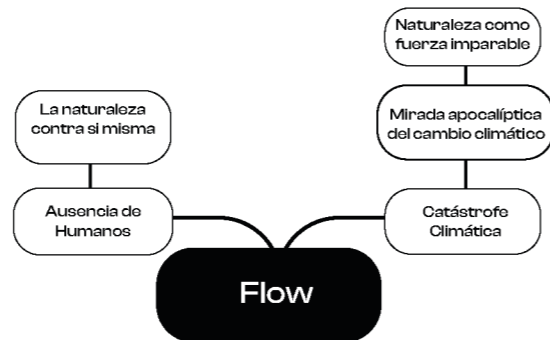
**FLOW 2024
(DREAM WELL STUDIO) 85 MINUTOS**

PERSONAJES: Gato, Capibara, Perro, Lemur, Ave
COLOR: Multicolor
ESCENARIO: Mundo Inundado
MÚSICA: Música Incidental

TRAMA:
 Flow es una película sin diálogos que nos muestra la historia de un gato y otros cuantos animales que deben emprender un viaje y afrontarse a adversidades en un mundo apocalíptico y surrealista en busca de un lugar seguro.

MENSAJE CONNOTADO:

La principal asociación que se puede hacer a la producción es la de el conflicto de la naturaleza contra si misma, esto se puede evidenciar ya que si bien nos presentan lo que queda de una sociedad humana los principales actores en la historia son animales y la inundación, además, aborda el cambio climático desde una mirada apocalíptica mostrándonos la naturaleza como una fuerza imparabla.



**ZOOTOPIA
2016**

Deseo

Judy quiere ser la primera coneja oficial de policía en Zootopia y demostrar su valía. Nick quiere sobrevivir como astuto estafador callejero, manteniendo su cinismo como armadura.

Necesidad

Necesitan descubrir que es lo que esta pasando con los depredadores en la ciudad

Defecto

El optimismo ingenuo de Judy y el cinismo provocado por los traumas y prejuicios en la infancia de Nick

Consecuencias

Al principio las consecuencias eran personales, sin embargo, escalan a ser lo que definira el futuro de la ciudad

Química

La relación forzada de "Enemigos a Amigos" de Judy y Nick hace que las virtudes de ambos se complementen logrando sus objetivos

Fantasma

Los prejuicios culturales son un elemento clave en la película ya que son los causantes de la mayoría de conflictos presentes sin embargo se supone que son inexistentes

Zootopia nos presenta el desarrollo de Judy y de Nick, planteando la ciudad como un entorno desconocido y al cual ella se debe adaptar, Nick funciona de cierta forma como el guía de Judy aunque su desarrollo no es el de adaptarse a la ciudad sino el de verla de otra forma entendiendo y dejando los prejuicios y superando poco a poco los traumas que le ha generado la sociedad de esta, el conflicto planteado (la conspiración de los depredadores) es el catalizador del cambio para ambos, Judy desde un principio cree que es un plan para inculpar a los depredadores, mientras que Nick no le da mucha importancia ya que ha conocido ese prejuicio toda su vida. Al final ambos han aprendido algo del otro, Judy deja de ser tan ingenua y extremadamente positiva, y Nick aprende a creer más en las personas y deja la vida delictiva.

NIMONA 2023

Deseo

Nimona quiere ser aceptada por quien es; Ballister quiere limpiar su nombre y probar que fue inculpinado en el asesinato de la Reina.

Necesidad

Nimona: Necesita encontrar aceptación y amor incondicional sin tener que esconder su verdadera naturaleza

Recurso

El recurso del "Imperio" como principal antagonista, nos muestra la perspectiva de los "revolucionarios"

Consecuencias

La vida de los protagonistas y la libertad de ser uno mismo en una sociedad opresiva. La película argumenta que la autenticidad es una cuestión de vida o muerte.

Química

Nimona es el caos que lo libera, Ballister es la brújula moral que le da un propósito a su rebelión. Es una dinámica de padre/hija encontrada y de compañeros de armas.

Ironía

La ironía central es que la institución que se supone que protege a la gente (el Instituto) es la verdadera fuente del mal y la conspiración.

Nimona nos muestra el camino de Ballister, un caballero intentando descubrir quien lo inculpinó por el asesinato de la Reina, además nos presenta a Nimona como una de las víctimas de los prejuicios que han marcado al Reino durante siglos y por los cuales Ballister también estaba siendo víctima. La película hace una crítica a la poca aceptación a lo diferente ya sea social o personal y a la manipulación de medios mediante el recurso del Reino como el gobierno corrupto, además de hacer referencia a la lucha de la comunidad LGTBQ+

FLOW 2024

Deseo

No hay un deseo fijo a lo largo del cortometraje mas que encontrar seguridad

Necesidad

Adaptarse al mundo y coexistir con la naturaleza, no dominarla

Recurso

La ausencia de diálogos, que da agencia a los animales para contar una historia desde una perspectiva no humana.

Consecuencias

Las consecuencias son claras, perder la vida

Química

Su relación con otros animales es de cooperación forzada por las circunstancias, que se transforma en una nueva comunidad.

Arco

El gato no cambia su personalidad, sino que su viaje le muestra (y al espectador) cómo la vida se abre paso y se reinventa después de una catástrofe.

Flow no nos muestra una historia con personajes complicados o con muchas capas, en cambio nos presenta como la naturaleza se adapta y aprende a convivir y evolucionar después de una catástrofe: Una inundación. La ausencia de diálogos redirige la atención del público a las acciones de los animales y lo que puedan sentir, la ausencia de humanos implica que están a la merced de la naturaleza y dependen totalmente de sus instintos para sobrevivir.

Análisis

Después de analizar los cortos se han podido identificar ciertos aspectos que se proyectan en algunas producciones contemporáneas, estos aspectos se caracterizan por semejanzas en la narrativa, similares dinámicas entre los personajes o por otro lado elementos que debido al paso del tiempo y a los cambios culturales ya no están presentes en la animación contemporánea. Uno de estos aspectos es la dinámica de la naturaleza contra sí misma.

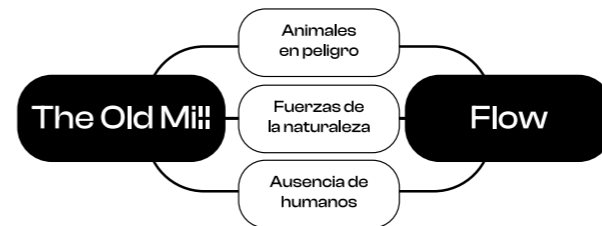


En “The Old Mill” se nos presenta un grupo de animales que vive en un viejo molino de viento y que debido una fuerte tormenta corren el peligro de perder su hogar y sus vidas; así mismo en “Flow” vemos un grupo de diversos animales los cuales están en peligro debido a una fuerte inundación que ha arrasado con el mundo. En ambos proyectos vemos una ausencia de humanos, sin embargo, los dos grupos de animales utilizan lo que los humanos dejaron atrás para sobrevivir.

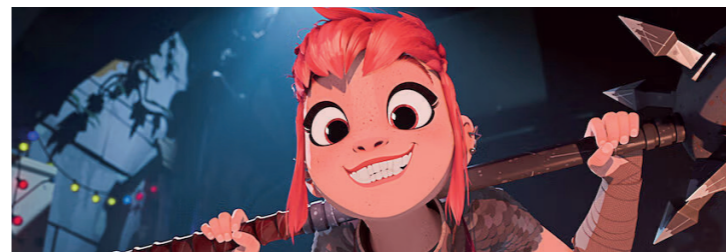


Ambas narrativas utilizan el conflicto de la naturaleza contra sí misma, sin embargo, lo ejecutan en diferentes escalas, mientras que en “The Old Mill” la amenaza es una tormenta en “Flow” es un evento catastrófico a nivel global. El crecimiento del cambio climático como tema de discusión ha sido determinante para la narrativa

de “Flow”, la creciente preocupación sobre este y la amenaza de un aumento del nivel del mar han hecho que la magnitud de este desastre fuera creíble, cosa que en 1937 habría sido recibida como inverosímil o exagerada.

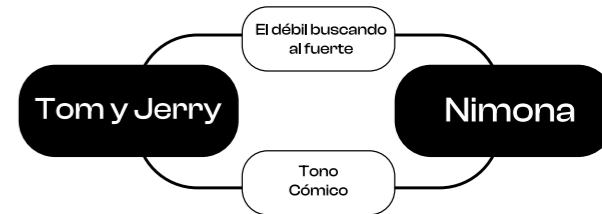


Por otro lado, las dinámicas de poder entre los personajes son otro aspecto que también se ha visto reflejado de cierta forma en la animación contemporánea, tomemos como ejemplo a Tom y Jerry, en varios de los cortos analizados se puede destacar la ya clásica persecución entre estos dos personajes y usualmente vemos como Jerry acude a Spike, un



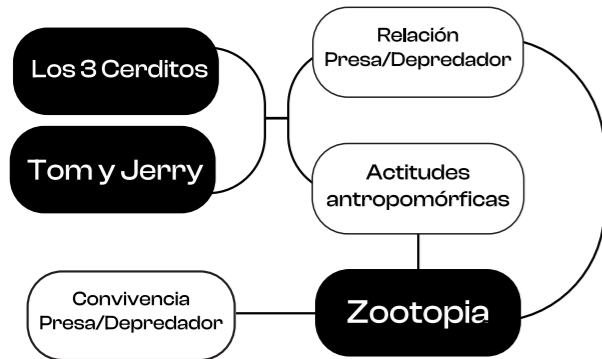
gran bulldog el cual le da una paliza a Tom, una dinámica similar puede ser vista en “Nimona”.

La dinámica en “Nimona” es un tanto distinta ya que el que ayuda a vencer a los malos no se nos presenta de entrada como un personaje fuerte y grande, sino como una niña aparentemente inofensiva, este filme también comparte otra característica con Tom y Jerry y es el tono cómico que se destaca a lo largo de la película.



Además de las dinámicas de poder, Tom y Jerry también tienen otro aspecto que puede asociarse a la animación contemporánea, y este es la dinámica entre cazador y presa, esta dinámica también la vemos presente en “Three Little Pigs” y podemos asociarla con Zootopia ya que es uno de los ejes narrativos de la película. Estas producciones abordan el tema de la coexistencia entre presas y depredadores, también muestran actitudes antropomórficas en sus personajes.

La diferencia con “Zootopia” es que plantean un mundo donde depredadores y presas ya no solo coexisten, sino que conviven, además de esto la forma en la que retratan a los animales en “Zootopia” es mucho más avanzada que en las otras lo que añade mucha más complejidad a la historia ya que una sociedad más avanzada implica conflictos e interacciones mucho más profundas.



Conclusión del análisis

A continuación estarán las conclusiones del análisis respondiendo a la pregunta del objetivo general

Principalmente se encontró que los cortos analizados que fueron producidos por Loony Tunes no se enfocaban en tener una narrativa desarrollada y se inclinaban más por la dinámica entre el ritmo de la música y la animación, por otro lado, los cortos de Metro Goldwyn Mayer (MGM) si bien ya contaban una historia más compleja las narrativas de un corto no afectaban los otros y siempre tenían una propuesta cíclica: Al inicio de cada capítulo Tom perseguía a Jerry y al final Jerry siempre se las arreglaba para escapar y Tom perdía su oportunidad de atraparlo, por último, los cortos de Disney fueron los que tuvieron una narrativa más detallada y los más variados en cuanto a personajes y trama.

Después de realizar el análisis de las producciones animadas se encontraron una serie de elementos narrativos que están presentes en producciones tanto clásicas como contemporáneas; por ejemplo el conflicto narrativo de la naturaleza contra sí misma se presenta en *The Old Mill* (1937) al mostrarnos el grupo de animales sobreviviendo a una tormenta dentro del molino, de igual manera *Flow* (2024) nos muestra el mismo conflicto, sin embargo, esta producción exagera la magnitud del conflicto pasando de un evento meteorológico usual a un desastre natural, este cambio no solo muestra el aumento de la complejidad de las narrativas en las producciones actuales sino que nos permite ver lo que

plantea Koselleck(1993): Así como la forma en la que percibimos nuestro pasado afecta como percibimos nuestro futuro, la forma en la que se ha abordado la problemática del cambio climático ha influenciado los temas de conversación actuales y la población ya no considera una catástrofe global algo imposible; otro forma en la cual se proyecta “*The Old Mill*” en “*Flow*” es en la ausencia de humanos y diálogos, ese recurso narrativo lo hace que la audiencia conecte más con la historia ya que se ve la historia desde los ojos de los animales.

Otro recurso narrativo de los cortos analizados presente en las producciones contemporáneas analizadas es la humanización de los personajes, en la mayoría de cortos analizados los personajes son animales que expresan emociones o tienen comportamientos, gestos y actitudes antropomórficas, un ejemplo de esto es *Moving Day* (1936) o *Three Little Pigs* (1939) en los cuales los personajes no solo hablan y se visten como humanos sino que también llevan a cabo acciones típicas de los humanos como ir al trabajo o tocar el piano, este elemento se puede asociar directamente a *Zootopia* donde la sociedad está formada por animales pero estos tienen trabajos, casas y hasta estrellas de pop, otro elemento presente en estas producciones es el conflicto de depredador contra presa, sin embargo, *Zootopia* le añade una capa

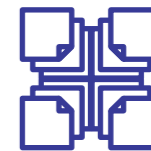
de complejidad a esto y es que los depredadores ya no cazan presas porque como sociedad los animales ahora son civilizados, y parte de la trama principal de la película es que esta civilización se pierda y vuelvan a sus raíces.

El tono cómico de *Tom y Jerry*, además del recurso narrativo del débil buscando al fuerte se ven reflejados en producciones como *Nimona*, aunque esta conexión no solo sea literal sino también simbólica, así como Jerry busca a Spike cuando Tom lo persigue para comérselo en *Nimona*, Ballister hace equipo con esta para escapar, y posteriormente vencer al gobierno corrupto que lo inculpa de un asesinato.

Tanto *Quiet Please!* como *Moving Day* pueden asociarse narrativamente a *Nimona*, por un lado *Quiet please* utiliza el narrativa del débil buscando al fuerte cuando Jerry busca a Spike para que lo ayude con Tom, de igual manera Ballister busca a acepta la ayuda de *Nimona* para que juntos puedan encontrar el culpable del asesinato de la reina, por el otro lado, *Moving Day* nos presenta una diferencia de poder entre Mickey, Donald y Pete, siendo este último alguien que abusa de su poder como Sheriff, esto nos plantea la narrativa del gobierno corrupto contra la resistencia; de igual manera en *Nimona* se nos muestra que todo el Reino está buscando a Ballister y que todo es obra del Director de los caballeros para mantener el status quo de la organización, siguiendo

también esta narrativa del gobierno corrupto contra la resistencia, en el caso de *Nimona* esto es importante ya que la película es una crítica hacia los prejuicios y la discriminación hacia lo diferente.

En conclusión, las principales influencias de la animación clásica en las producciones contemporáneas son las bases narrativas, la animación clásica planteo las herramientas bases que en la actualidad se seguirían utilizando para que pudieran abordar temáticas actuales con ellas aumentando la complejidad de las tramas y los elementos narrativos. La humanización de los animales como protagonistas siendo uno de los elementos narrativos recurrentes. Por otro lado, podría argumentarse desde el planteamiento de Koselleck que la animación se ha enfocado en narrativas más consistentes que aborden críticas hacia problemáticas culturales, como en *Zootopia* o desmintiendo prejuicios sociales como en *Nimona* cosa que en la animación



Referencias

Koselleck, R (1993) Espacio de experiencia y horizonte de expectativa, dos categorías históricas. file:///C:/Users/PC/Downloads/Koselleck%20Futuro%20pasado.pdf

8thManDVD.com TM Cartoon Channel [@8thManDVDcom]. (s/f). LOONEY TUNES (Looney toons): BOSKO - sinkin' in the bathtub (1930) (remastered) (HD 1080p) [[Object Object]]. Youtube. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de <https://www.youtube.com/watch?v=wZ7oc7oe5T8>

Barthes, R. (s/f). Edu.uy. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de https://www.fadu.edu.uy/slv-i/files/2012/05/Barthes_Roland-Retorica_de_la_imagen.pdf

CCCartoons [@CCCartoons]. (s/f). Congo jazz (1930) [[Object Object]]. Youtube. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de https://www.youtube.com/watch?v=_V6ZeTBJlew

Classics, W. B. [@warnerbroscartoons]. (s/f). Tom and Jerry | quiet please! (1945 full episode) | Warner classics [[Object Object]]. Youtube. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de https://www.youtube.com/watch?v=Gkysb_8N9os

C:o, K. A. &. [@kalleankaco4222]. (s/f). Mickey+mouse%2CDonald+duck%2CGoofy+moving+day [[Object Object]]. Youtube. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de <https://www.youtube.com/watch?v=TIjnrEfwKIE>

Dailymotion. (s/f-a). Dailymotion.com. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de <https://www.dailymotion.com/video/x2gwkyw>

Dailymotion. (s/f-b). Dailymotion.com. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de <https://www.dailymotion.com/video/x9331ci>

fireurgunz [@fireurgunz]. (s/f). Walt disney's the Old Mill (1937) [[Object Object]]. Youtube. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de <https://www.youtube.com/watch?v=MYEmLOdOIZE>

It's a laugh Firth [@itsaloughfirth1012]. (s/f). 1932 silly symphony flowers and trees July 30, 1932 [[Object Object]]. Youtube. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de https://www.youtube.com/watch?v=_NKcsg8vE_U

Roel [@Roel71]. (s/f). Three little pigs - silly symphony Walt Disney 1933 [[Object Object]]. Youtube. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de <https://www.youtube.com/watch?v=leAh00n3hno>

Vista de La familia en las series de animación infantil. Una perspectiva semiótica cultural. (s/f). Ujaen.es. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/artymov/article/view/622/549>

(S/f-a). Sortlist.es. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de <https://www.sortlist.es/datahub/reports/estadisticas-de-animacion>

(S/f-b). Reddit.com. Recuperado el 26 de octubre de 2025, de https://www.reddit.com/r/TomAndJerry/comments/pj3x30/tom_and_jerry_001_puss_gets_the_boot_1940

