

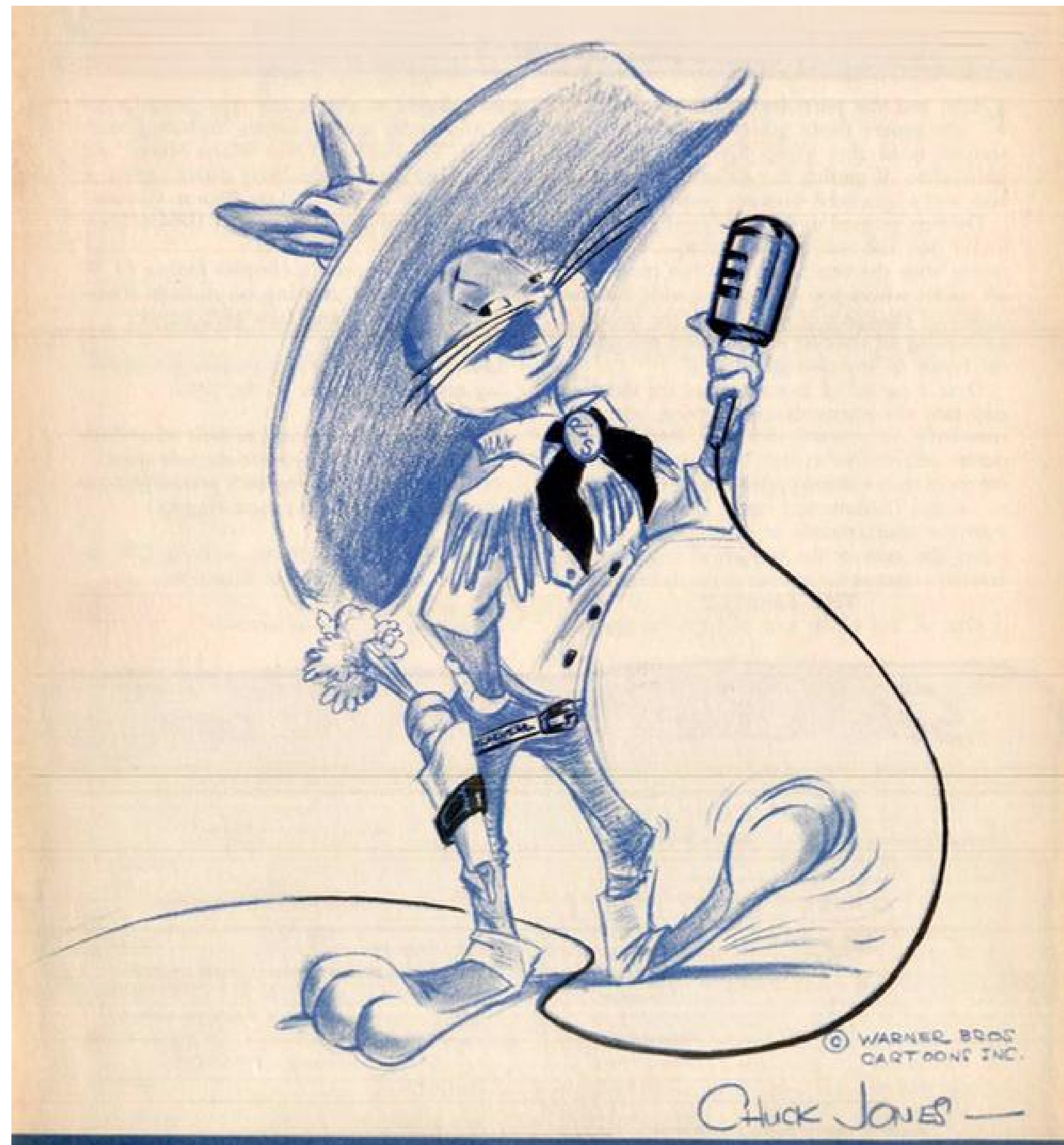
"UN VIAJE ILUSTRADO"

HISTORIA VIVA DEL DIBUJO Y LA ILUSTRACIÓN

CLASE 6

Chuck Jones: línea, ritmo
y personaje

ale alejandra
romero
ilustración

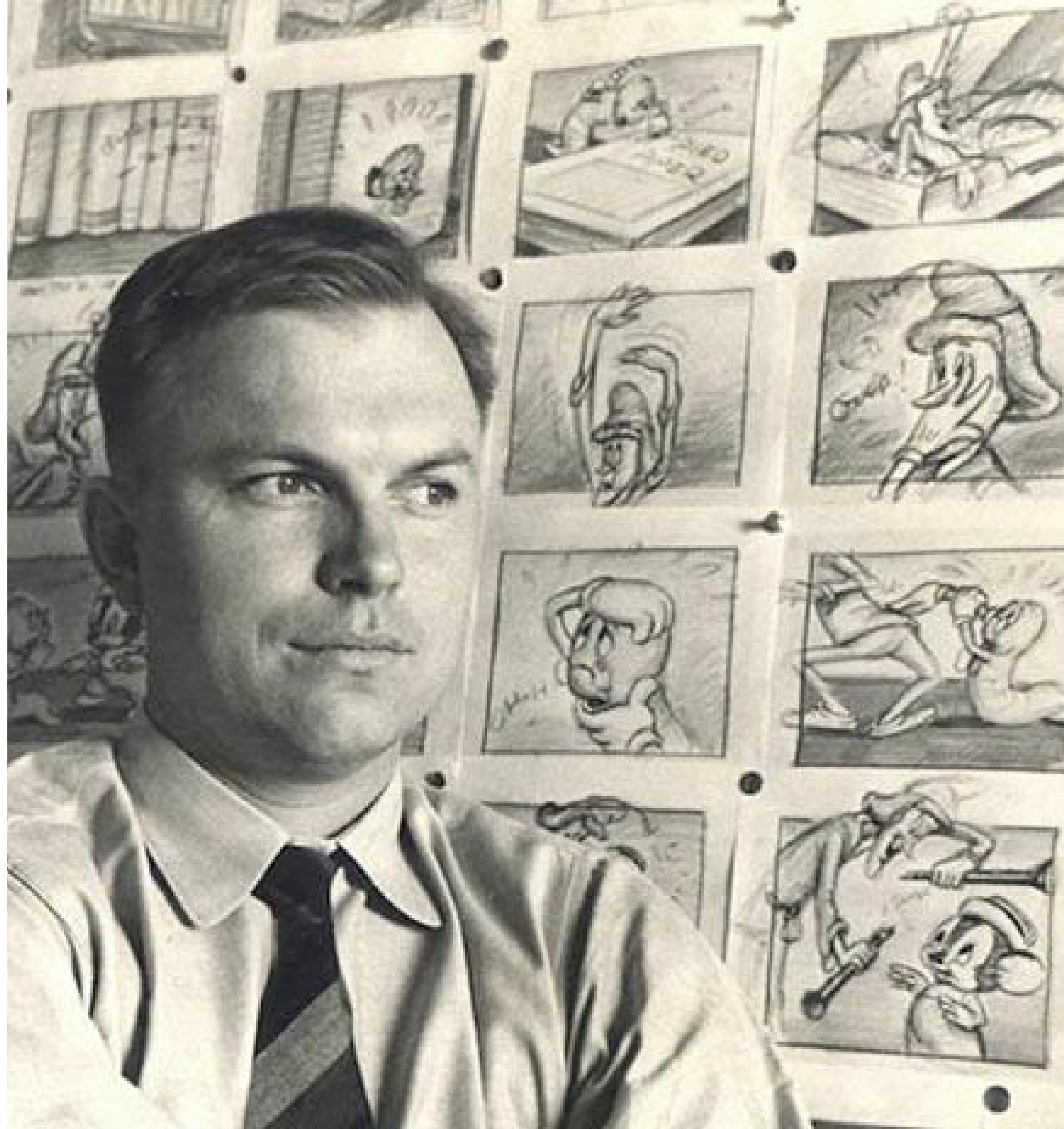


Chuck Jones™

(21 de septiembre de 1912 - 22 de febrero de 2002, EE. UU.)

Fue uno de los animadores y directores más influyentes de la historia del cine. Durante la llamada "Edad de Oro de la animación", trabajó en Warner Bros. creando algunos de los personajes más queridos del mundo: Bugs Bunny, el Pato Lucas, Wile E. Coyote, el Correcaminos, Pepé Le Pew y Marvin el Marciano, entre otros.

Pero Jones fue más que un simple animador: fue un filósofo del arte, un maestro del timing cómico y un innovador que elevó los dibujos animados desde el entretenimiento simple hasta una forma de arte respetada. Su trabajo sigue siendo estudiado hoy en escuelas de arte y animación de todo el mundo.



UNA FILOSOFÍA FUNDAMENTAL

Jones creía profundamente en que "*la animación no es la ilusión de la vida; es la vida*". Para él, cada personaje debía tener alma, personalidad única y motivaciones creíbles. Como él mismo decía: "Si empiezas con el personaje, probablemente terminarás con buenos dibujos. Si empiezas con los dibujos, casi con seguridad obtendrás personajes limitados".

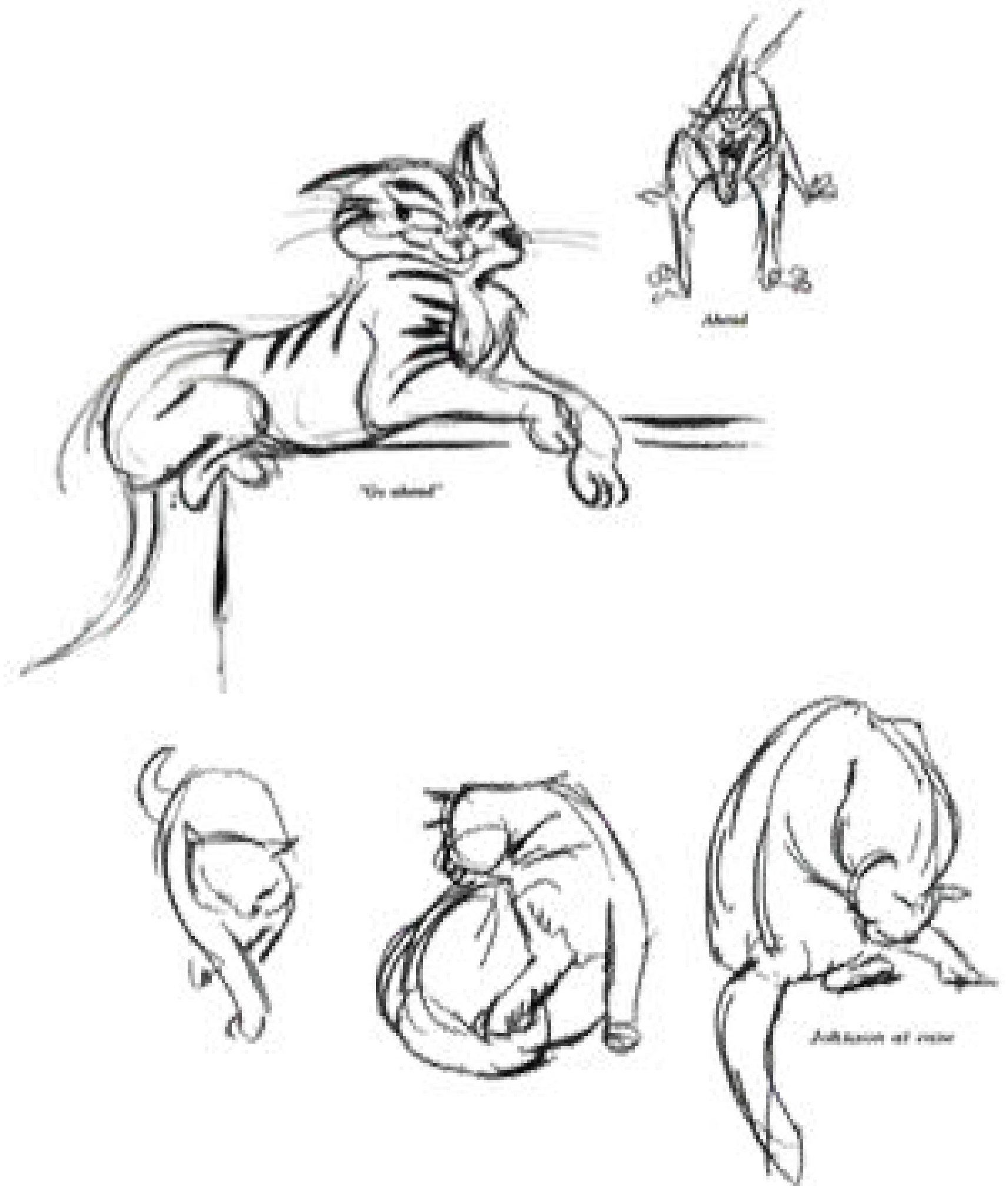


LA PRIMERA LECCIÓN: JOHNSON Y LA IMPORTANCIA DE LO INDIVIDUAL

La inspiración más temprana de Chuck Jones vino de una fuente inesperada: un gato callejero llamado Johnson que llegó a su casa durante un verano en Balboa cuando Chuck tenía apenas siete años.



Johnson with sister Dorothy and brother Charles, who obstructs a clear view of Johnson's notorious brick cat house, Balboa, California, 1918

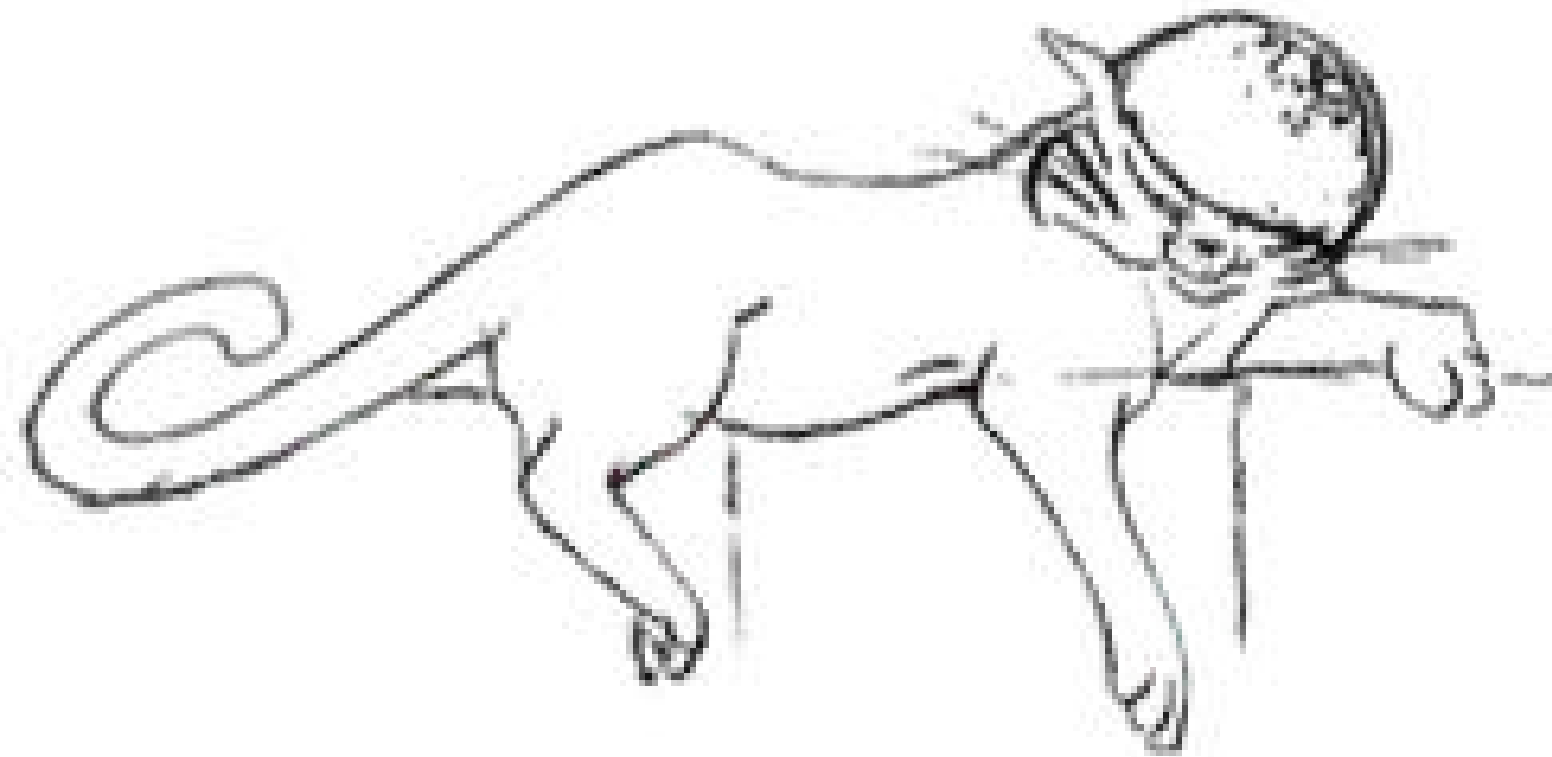


LA HISTORIA DE JOHNSON

Johnson no era un gato común. Llevaba un viejo bajalenguas atado al cuello como única posesión, tenía una obsesión peculiar por el pomelo (podía devorar frutas del tamaño de un cuarto de su cuerpo), y le gustaba nadar en el océano, algo completamente inusual para un felino. Además, cuando comía pomelos enteros, a menudo terminaba con la cáscara encajada en su cabeza como un "pequeño casco espacial".



Old Cat of the Sea and uninitiated stranger



*A source of their
terror to small dogs
and old ladies*

LA LECCIÓN FUNDAMENTAL

Johnson enseñó al joven Chuck una lección que definiría toda su carrera: *"Evitá lo ordinario, despreciá lo común"*.

Como reflexionó Jones años después: *"Si hay diez cuadros colgados en la pared, solo el que está torcido atraerá atención, aunque solo sea porque incomoda a la gente —y eso también puede ser útil"*. Johnson demostró que la individualidad no viene de la apariencia física, sino de los comportamientos únicos, las manías personales y las peculiaridades que hacen a cada ser irrepetible. Esta comprensión se convertiría en el corazón de todos los personajes que Jones crearía posteriormente.

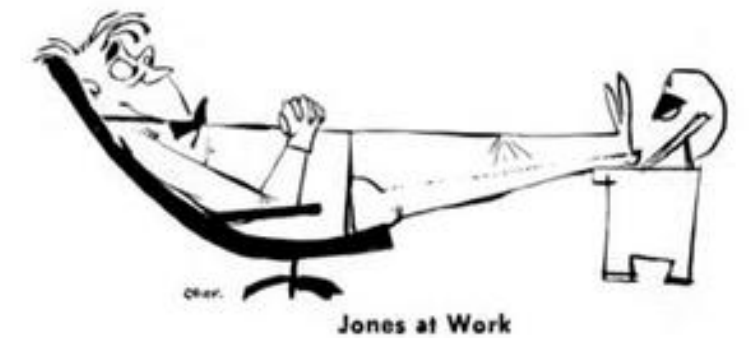




LA EVOLUCIÓN DE UN ARTISTA

LOS PRIMEROS AÑOS: LA IMITACIÓN

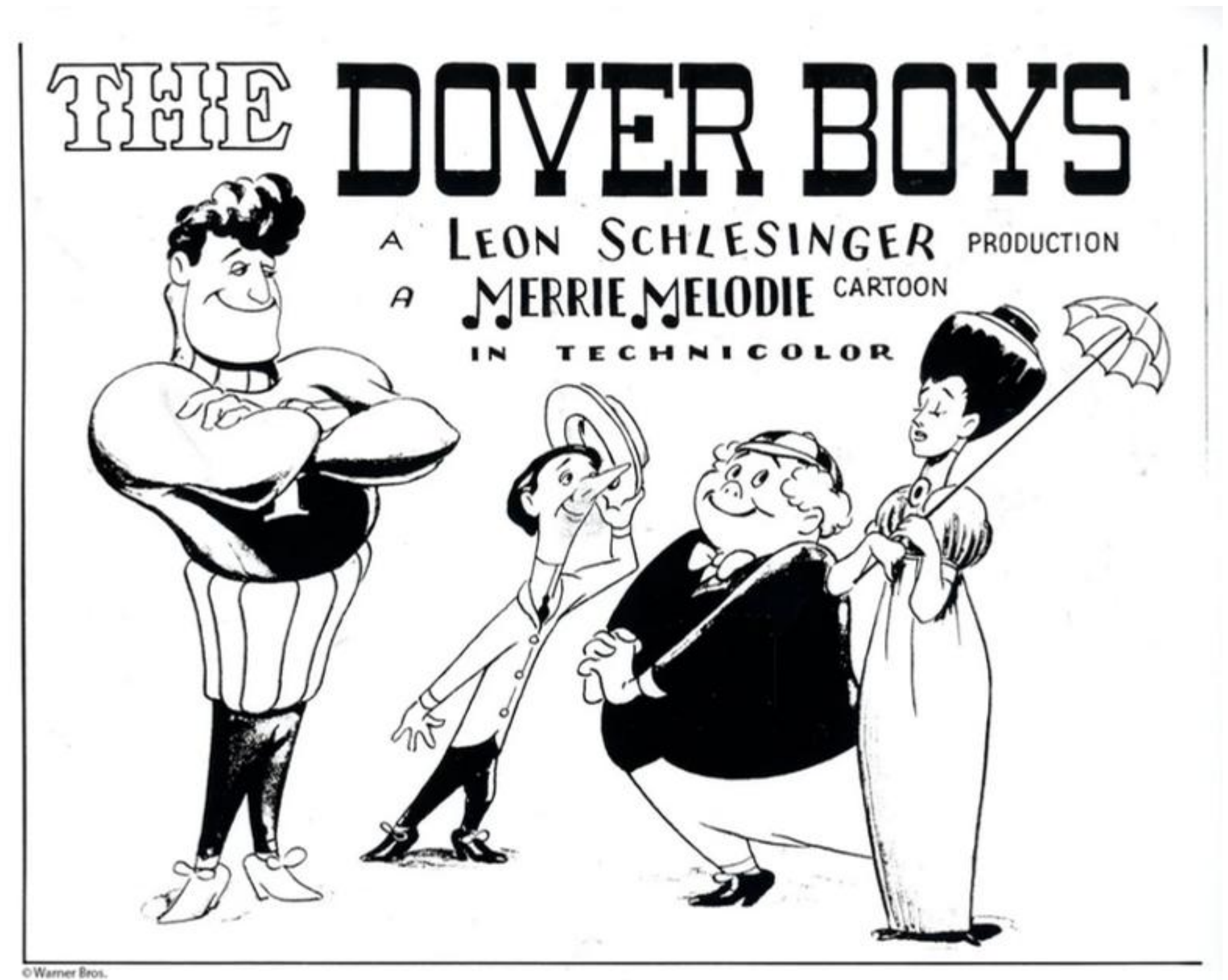
Cuando Jones comenzó a dirigir a finales de los años 30, sus primeros cortometrajes imitaban conscientemente el estilo de Walt Disney. Obras como *The Night Watchman* (1938) buscaban replicar la exuberancia y sentimentalismo de Disney, pero resultaban lentas y carentes de la energía que caracterizaba a Warner Bros. Durante este período, Jones recibió críticas de sus colegas, quienes consideraban que sus películas carecían de velocidad y humor. Sus primeras creaciones, como el dulce ratón Sniffles, evidenciaban esta fase de influencia disneyana.



El punto de inflexión: The Dover Boys (1942)

Todo cambió con el cortometraje The Dover Boys, que Jones describió como su "único experimento abierto". Este corto marcó una ruptura revolucionaria:

- Animación limitada: En lugar del movimiento fluido tradicional, Jones hizo que los personajes cambiaran abruptamente entre poses estilizadas
- Manchas de pincel seco: Para sugerir movimiento rápido, utilizó manchas de color en lugar de dibujar cada fotograma intermedio
- Diseño modernista: Anticipó las tendencias que estudios como UPA popularizarían después



El poder del "ego artístico"

Su colega Friz Freleng llegó a decir que "*Chuck Jones introdujo el ego en el negocio de la animación*". Pero este "ego" no era arrogancia, sino confianza artística: la convicción de que no debía adivinar lo que el público quería, sino crear algo que satisficiera sus propios estándares más altos.

Esta seguridad se forjó en su infancia. Los fracasos empresariales de su padre le proporcionaron "*un suministro interminable de papel y lápices de alta calidad*", y la famosa anécdota de su profesor de arte, que le dijo que tenía "*100.000 malos dibujos que debía sacar de su sistema*", se convirtió en un alivio: Jones sentía que ya había superado con creces esa cifra.



LA FILOSOFÍA DEL PERSONAJE

Las "disciplinas": Reglas que liberan la creatividad

Jones desarrolló el concepto de "disciplinas": reglas autoimpuestas que definían la personalidad de cada personaje y potenciaban la comedia.

Ejemplos de disciplinas:

- **Bugs Bunny:** "Siempre debe ser provocado". Nunca inicia un conflicto, solo responde, lo que lo convierte en héroe simpático en lugar de abusón
- **Pato Lucas:** Representa la avaricia y el ego. Su ambición siempre supera su capacidad, llevándolo constantemente al fracaso cómico
- **Wile E. Coyote:** "Un fanático es alguien que redobla su esfuerzo cuando ha olvidado su objetivo" (George Santayana)



La dualidad del héroe y el perdedor

Jones creó una genial dualidad psicológica:

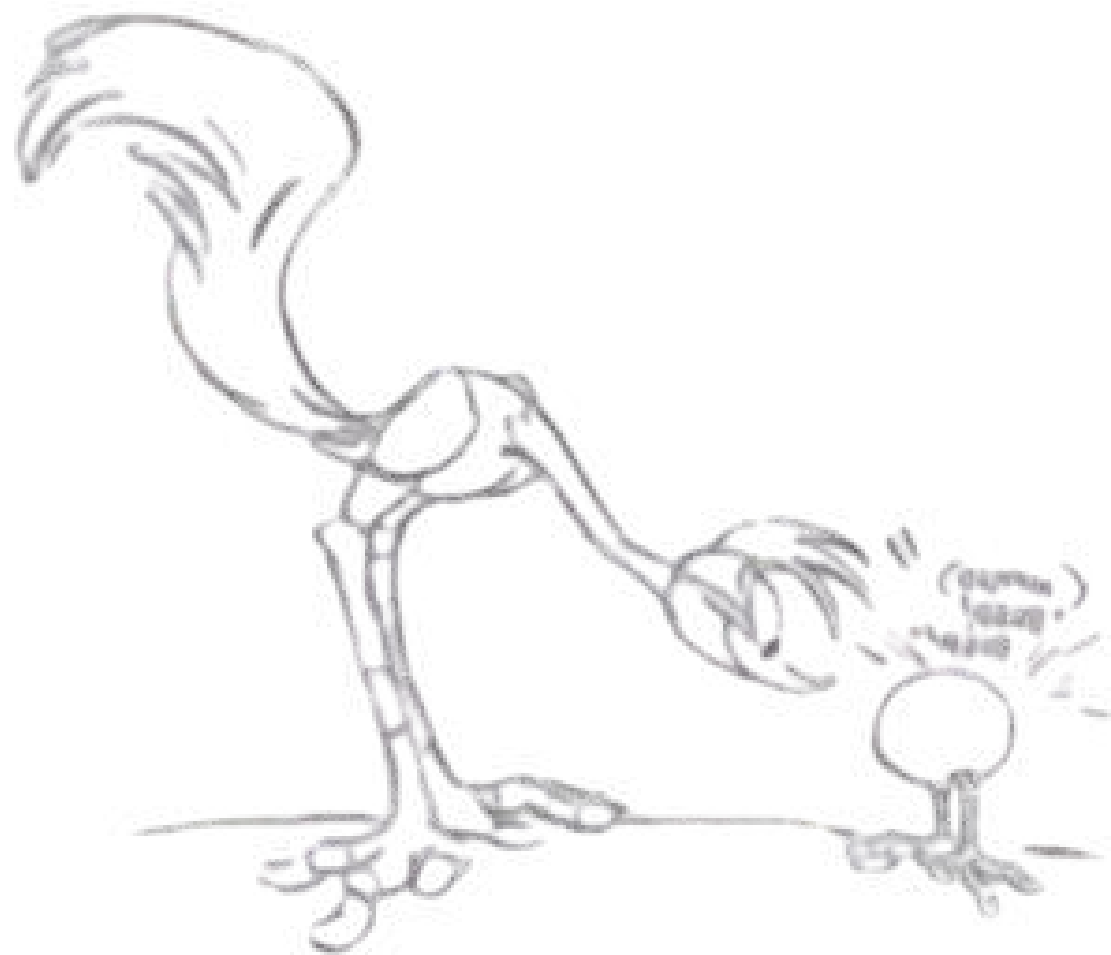
- **Bugs Bunny es el "héroe cómico": "quien queremos ser"**
- **Pato Lucas es el "perdedor cómico": "quienes somos"**

Esta profundidad psicológica transformó a personajes caricaturescos en figuras con las que el público podía identificarse emocionalmente.



Tratar a los personajes como actores

Jones veía a sus personajes animados como actores de carne y hueso. En sus notas de producción, incluía detalles específicos de actuación: cómo debían caminar, gesticular, reaccionar. Como él decía: "Un animador es un actor con un lápiz".



TÉCNICAS DE DIBUJO Y ESTILO VISUAL

El poder expresivo de la línea

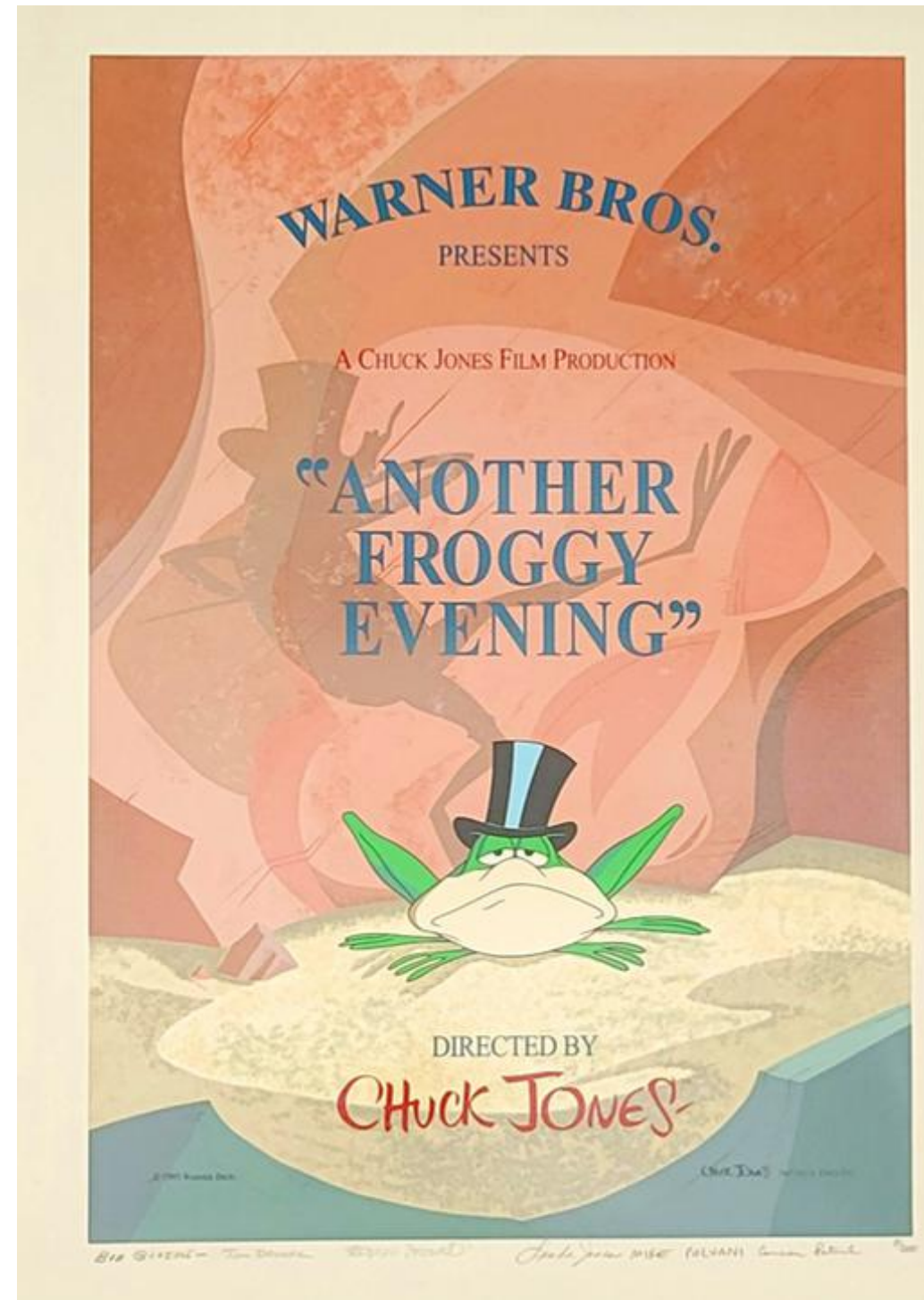
Para Jones, la línea no era un simple contorno, sino un vehículo de emoción y personalidad. Podía transmitir energía, carácter y estado de ánimo con trazos seguros pero expresivos.

Su formación clásica se evidenciaba en la fluidez de sus líneas. Las piernas "temblorosas y delgadas" de Bugs Bunny tenían esa cualidad ondulante inspirada en las bailarinas de Degas, demostrando cómo incorporaba influencias de las bellas artes en sus animaciones.

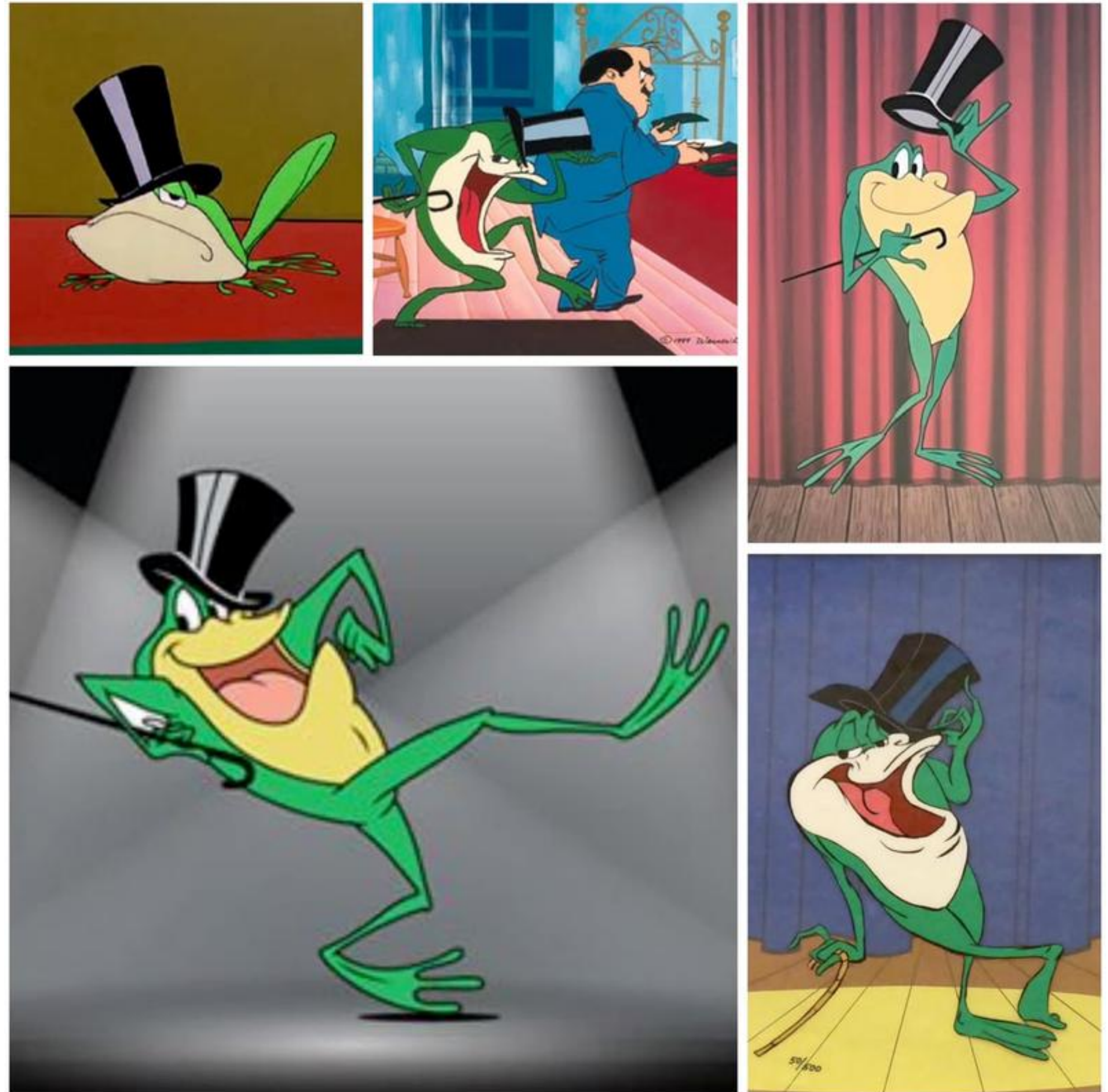


Economía de la expresión

Jones se convirtió en maestro de transmitir máxima emoción con medios mínimos. Descubrió que el sutil levantamiento de una ceja de Bugs o una mirada inexpresiva del Pato Lucas podían provocar carcajadas tan grandes como secuencias elaboradas de slapstick. Un ejemplo perfecto es One Froggy Evening: en solo dos fotogramas, la mirada del obrero pasa del desconcierto a la codicia astuta, transmitiendo una transformación interna completa sin palabras.



Muchos de los cortos de Jones funcionan casi como historietas mudas llevadas al movimiento. “One Froggy Evening” es esencialmente un chiste de repetición: un hombre encuentra una rana cantante que solo actúa cuando están a solas. La situación se repite una y otra vez sin que nadie más crea al protagonista. La gracia está en las expresiones exageradas del sapo (cuando canta, adopta poses de cantante de vaudeville, luego vuelve a ser un simple batracio inexpresivo cuando hay público) y en la frustración creciente del hombre, mostrada con lenguaje corporal cada vez más desesperado. Steven Spielberg llegó a llamar a este corto “el Citizen Kane de la animación” por su perfección estructural



Colaboración con Maurice Noble

La colaboración con el diseñador Maurice Noble fue fundamental. Los fondos estilizados y minimalistas de Noble no eran simples telones de fondo, sino elementos narrativos activos que dirigían la atención hacia los personajes y establecían atmósferas específicas. El minimalismo visual creaba un "vacío teatral" que obligaba al público a concentrarse completamente en las acciones y expresiones de los personajes, magnificando cada evento interno.





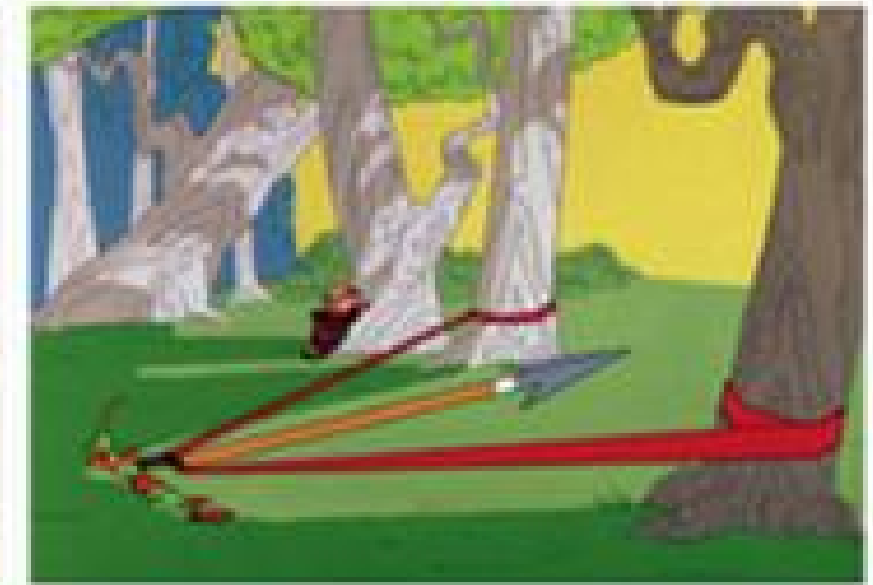
Effects such as wind, rain, and smoke should be considered early in the design process. Here, Maurice explores some scenes from *What's Opera, Doc?*



Maurice in the process of having sweaty fun.

Robin Hood Daffy (1958)

The forest in *Robin Hood Daffy* was inspired by trees and parks in the area of Los Angeles where Maurice lived and worked. The satirical themes of the film were pushed even further by Maurice's saturated palette, and the use of rubber stamps for leaves, flowers, and grass. Some of these same parks had found their way into *Bambi*.



Forest inspiration. Maurice was more concerned about capturing the "feeling" of a place he was inspired by than being accurate about representing it physically.



A Maurice painting of Monument Valley's Castle Rock.



Maurice reference photos from Desconso Gardens, one of Maurice's favorite haunts since he was a teenager. The gardens inspired many of his professional and personal projects through the years.

The Road Runner Series (Jones/Noble 1953–1994)

The Road Runner is perhaps the most iconic of Maurice's work, simply because there were so many films made. Maurice had a lifelong love affair with the American Southwest and spent many years of his youth in New Mexico.

Throughout his career Maurice would brave the heat to paint in places like Monument Valley and Arches National Park. He proudly claimed to be the third "white man" to traverse the Grand Canyon from rim to rim, on foot, with no water, in a day. How he knew this, I have no idea, but it made a good story.



*Bryce Canyon tunnel caricaturized in *To Beep or Not to Beep* (1963). Photo by Bang-On Photo-In.*

Dominio del timing cómico

Jones entendía que la comedia animada era como una partitura musical. Sabía exactamente cuántos fotogramas sostener una reacción cómica o cuán lento debía ser el movimiento de un personaje para resultar hilarante.

Su famosa técnica de mostrar al Coyote suspendido en el aire, consciente de su destino antes de caer, se convirtió en fórmula clásica del cartoon. Esta pausa cómica seguida de desenlace súbito es estudiada hasta hoy.



Las Reglas del Coyote: Creatividad a través de las Restricciones

La serie de Wile E. Coyote y el Correcaminos representa la destilación perfecta de la filosofía artística de Jones. Esta obra maestra minimalista está construida sobre reglas rígidas que, paradójicamente, liberaron creatividad infinita.

Las nueve reglas fundamentales:

1. El Correcaminos no puede dañar al Coyote, excepto haciendo "¡bip, bip!"
2. Ninguna fuerza externa puede dañar al Coyote, solo su propia ineptitud o el fallo de productos Acme
3. El Coyote podría detenerse en cualquier momento, si no fuera un fanático
4. Nunca hay diálogo, excepto "¡bip, bip!"
5. El Correcaminos debe permanecer en la carretera
6. Toda la acción debe confinarse al desierto del suroeste americano
7. Todos los materiales deben obtenerse de la Corporación Acme
8. Siempre que sea posible, hacer de la gravedad el mayor enemigo del Coyote
9. El Coyote siempre queda más humillado que dañado por sus fracasos





From: CHUCK JONES

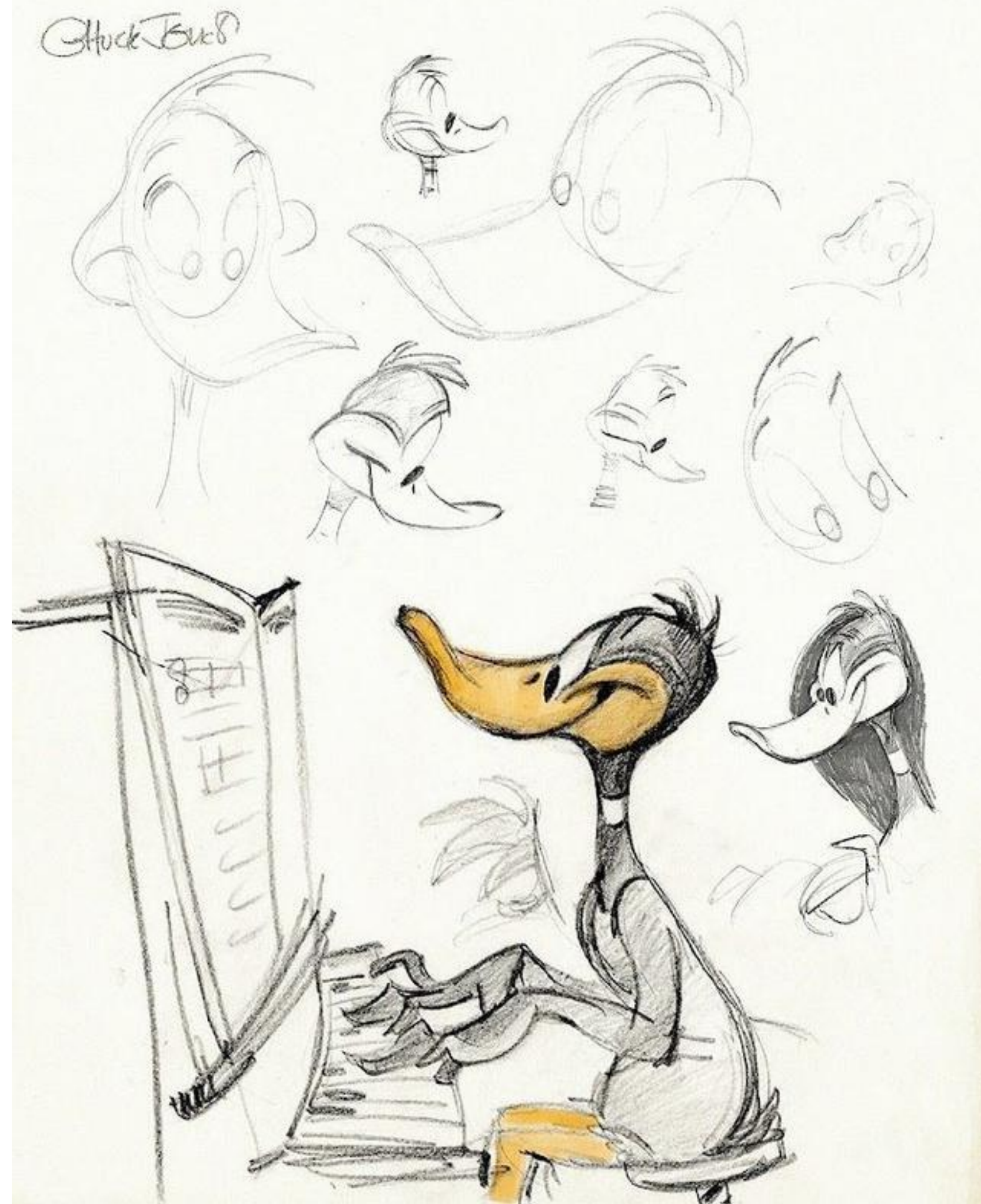
TO RICHARD -
WHO KNOWS JUST WHERE TO
HEAP KUDOS - GRATEFULLY -
CHUCK JONES - 1979

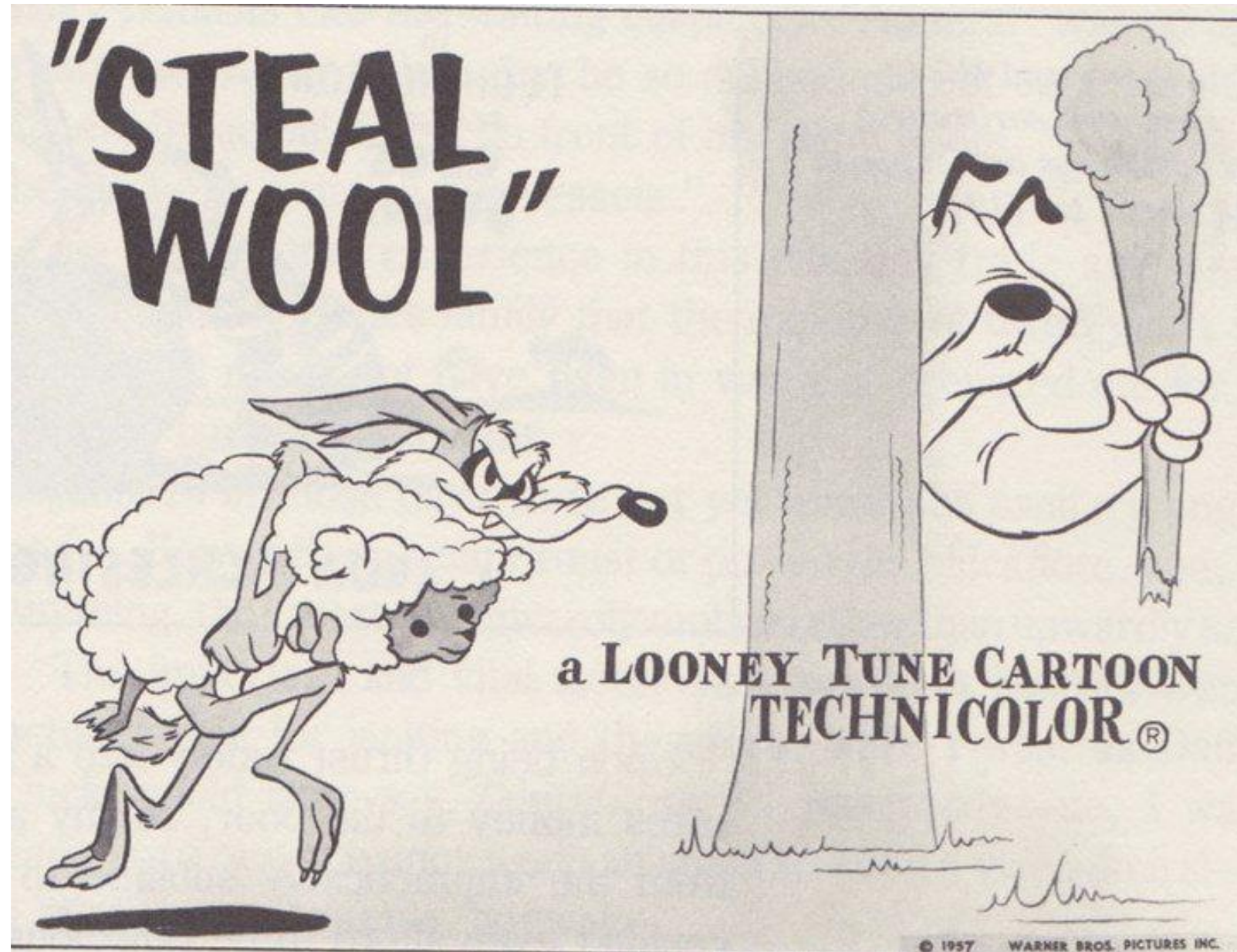
¿Por qué funcionan estas reglas?

Estas restricciones no limitan la creatividad, sino que la canalizan hacia una fórmula cómica profunda e infinitamente repetible:

- **Construcción del mundo:** Las reglas crean un universo consistente y lógico
- **Contrato con el público:** Establecen expectativas claras (sabemos que el Coyote fracasará, pero la gracia está en cómo fracasa)
- **Caracterización:** Definen al Coyote no como villano simple, sino como figura trágica y sísifca cuyo sufrimiento es existencial

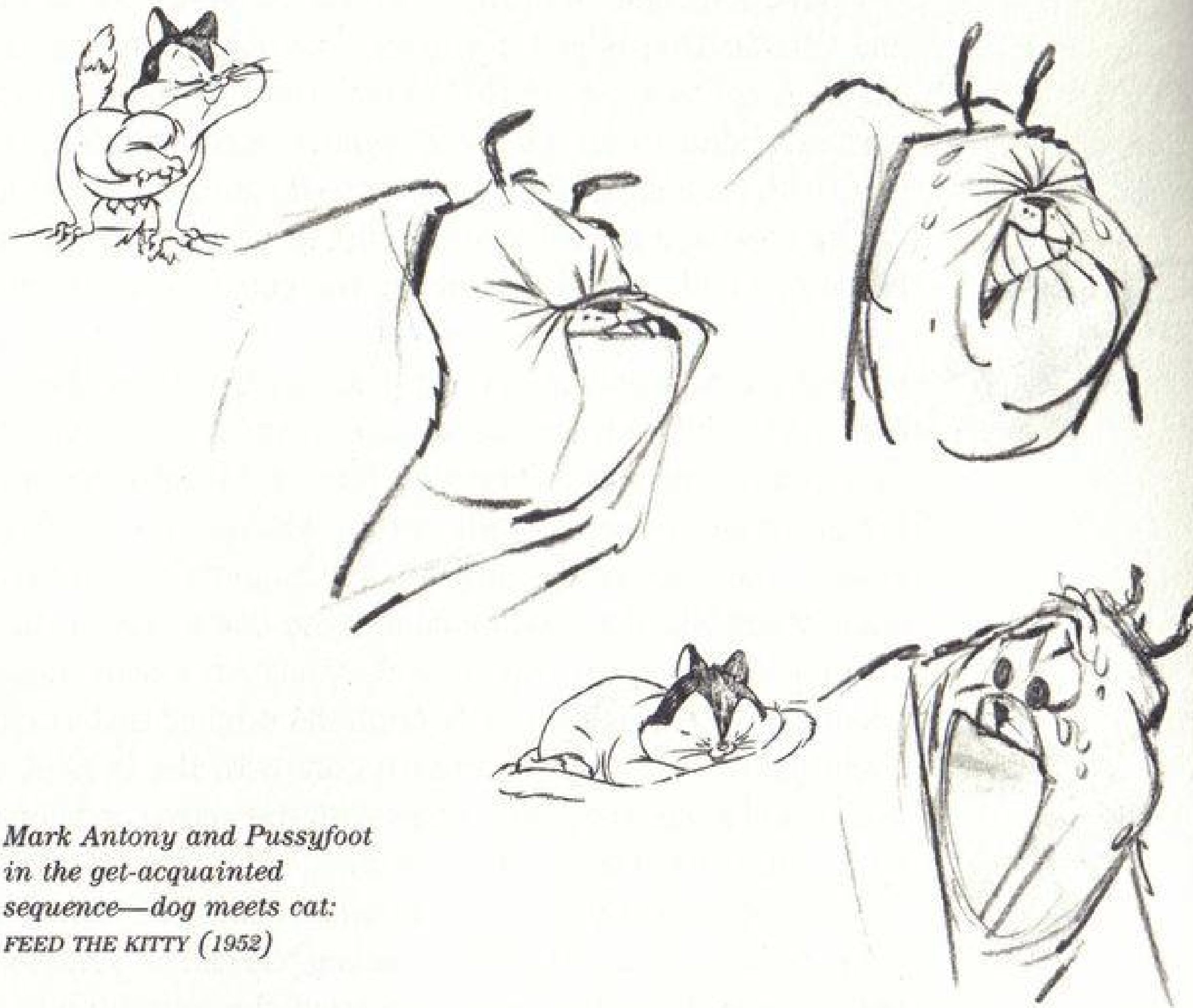




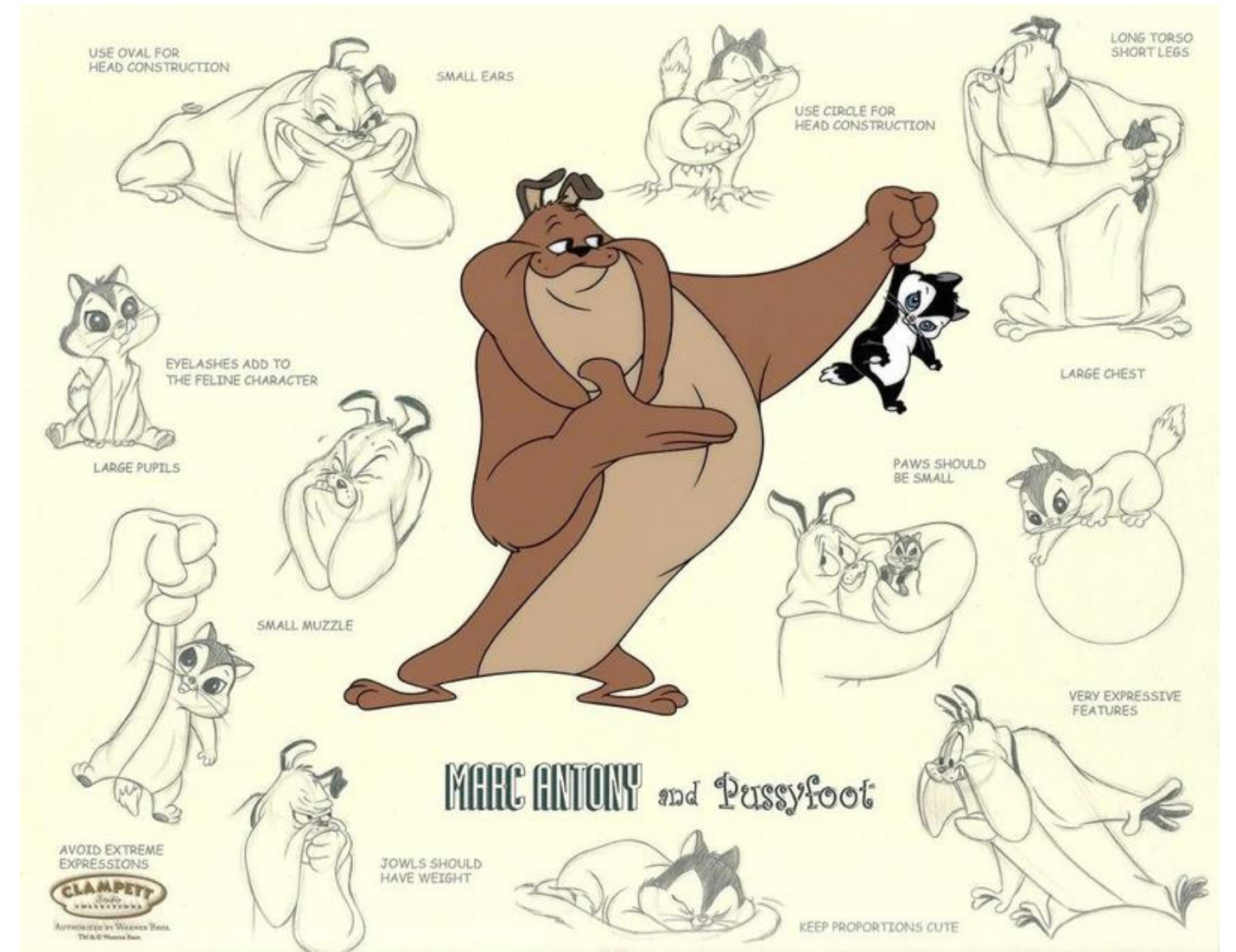
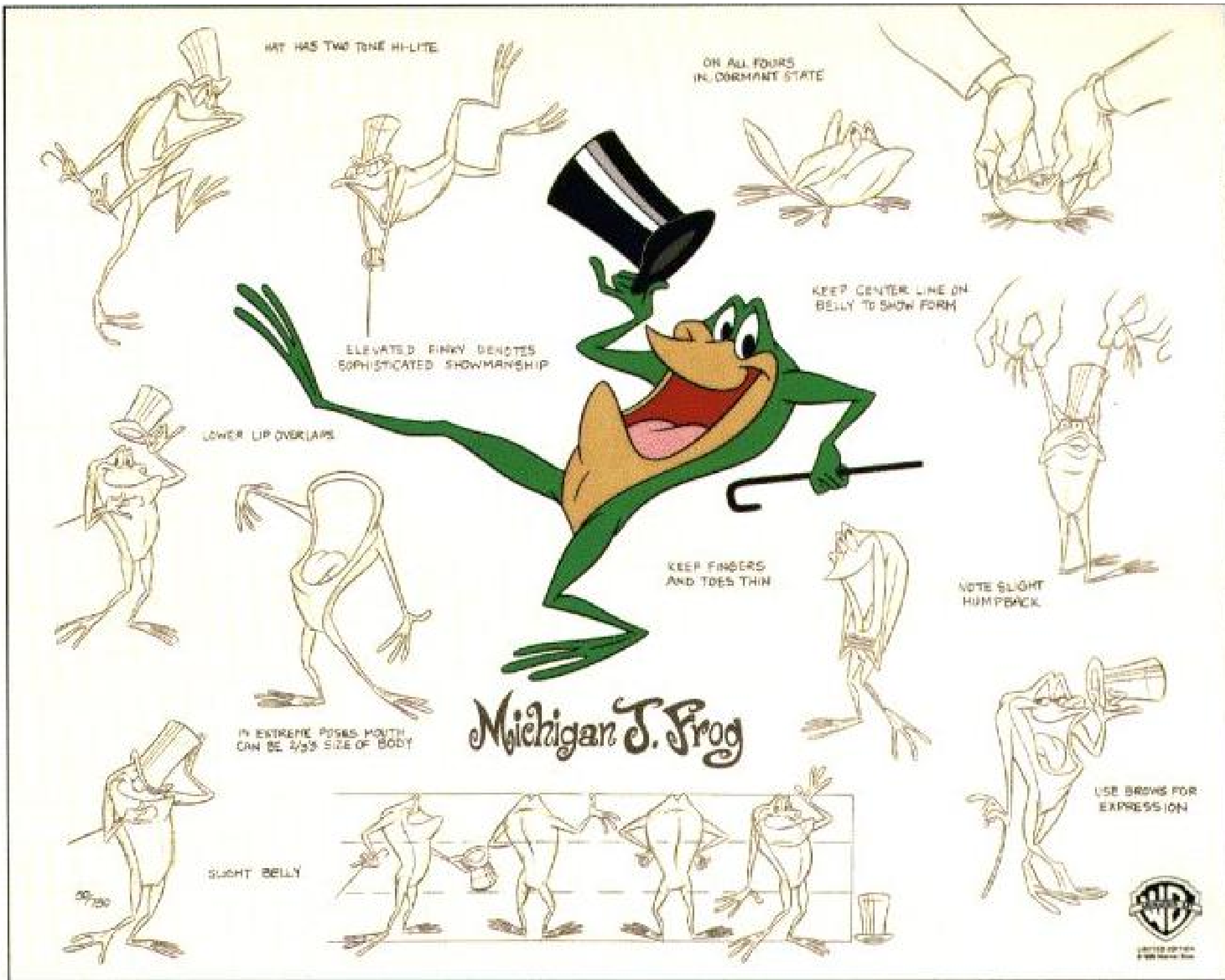




SEE MAJORIE ON GARLAND COLONS

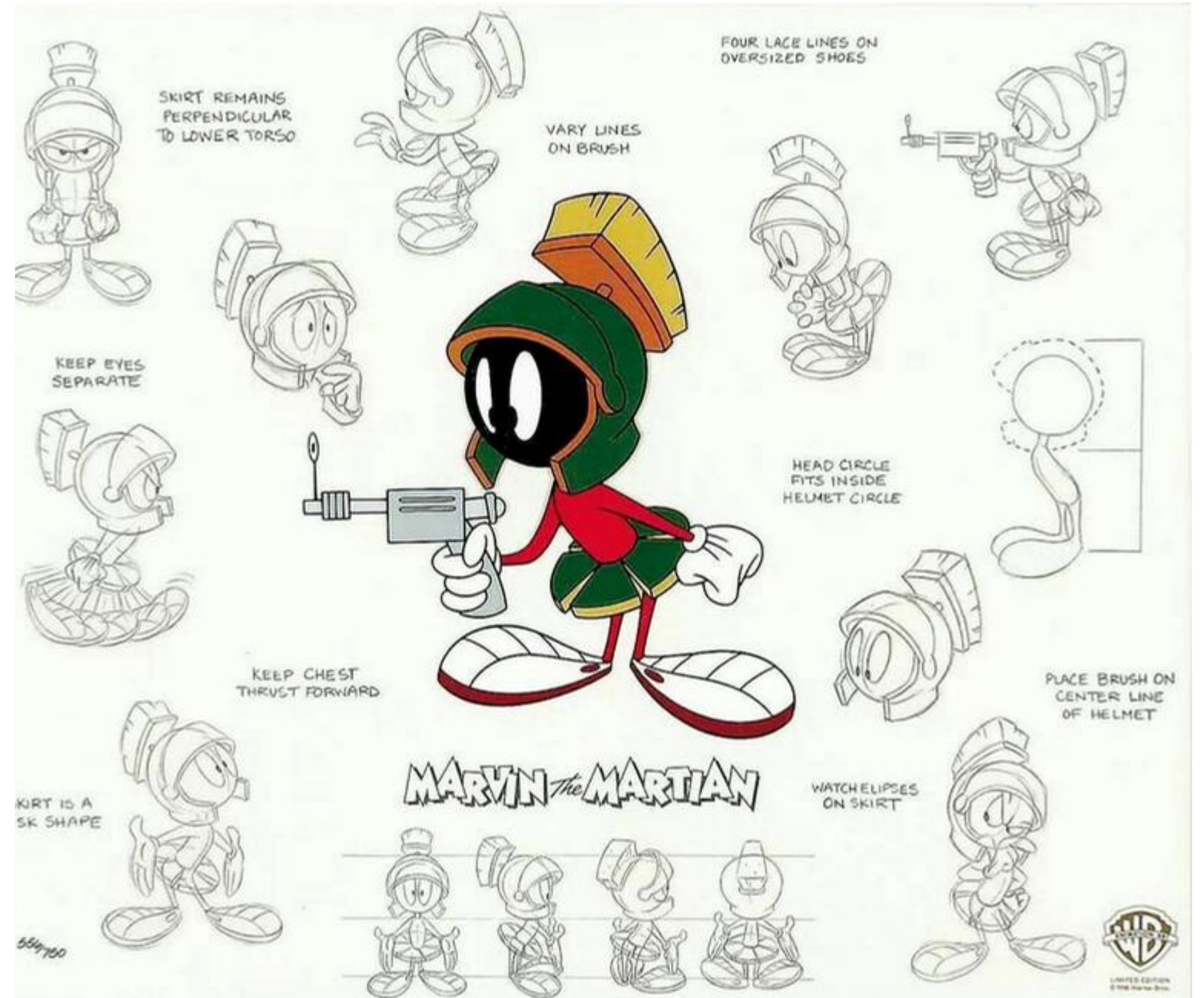
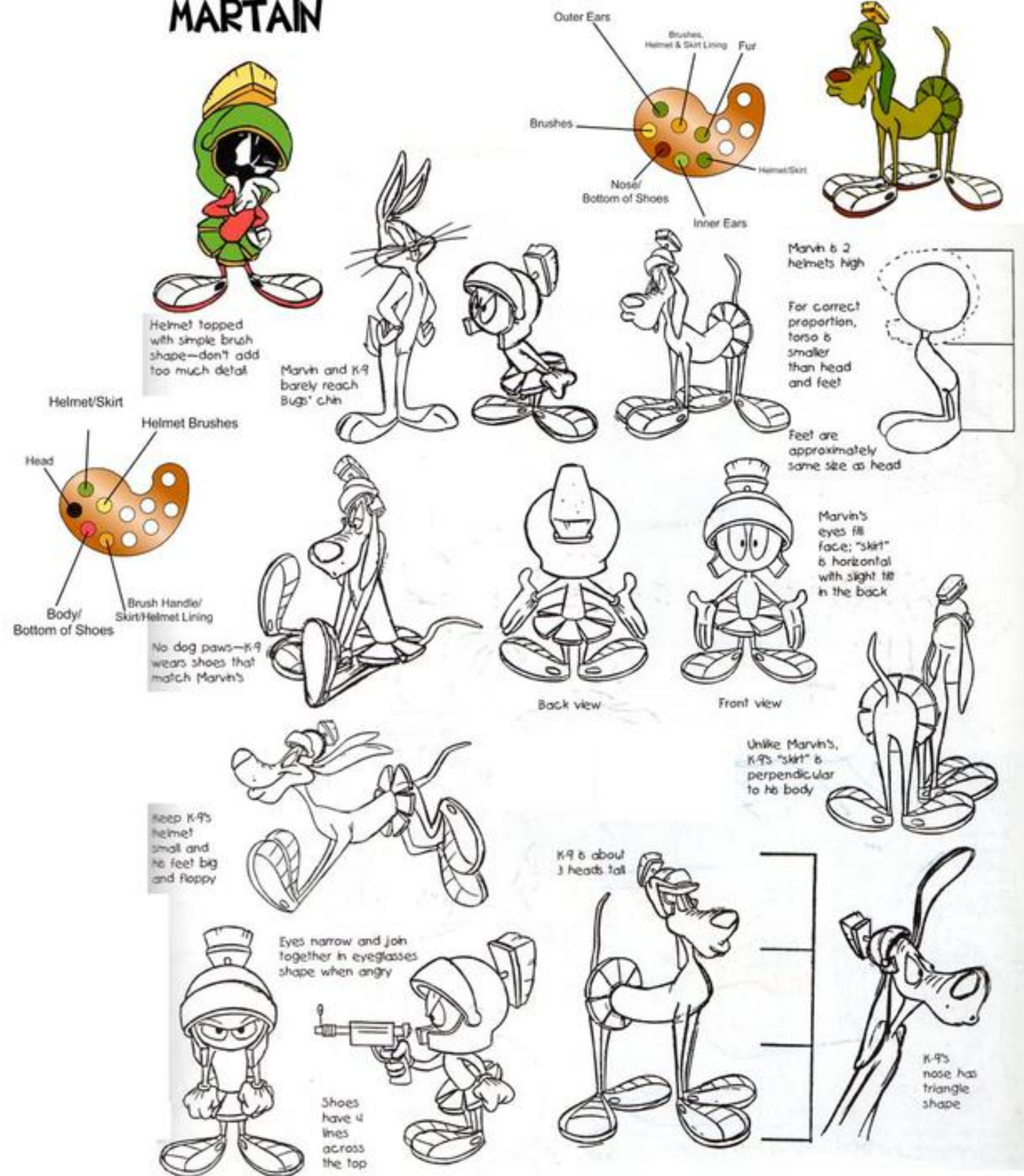


*Mark Antony and Pussyfoot
in the get-acquainted
sequence—dog meets cat:
FEED THE KITTY (1952)*



MARVIN THE MARTIAN

K-9



Principios que perduran

Los principios de Jones se han convertido en estándar:

- Enfoque en personajes fuertes con personalidad definida
- Narración visual clara y efectiva
- Precisión en el timing cómico
- Respeto por la inteligencia del público
- Experimentación continua con las posibilidades del medio



Influencia en ilustración editorial y artística

Jones también dignificó la ilustración como arte exhibible en museos. Sus obras han sido expuestas en galerías de renombre mundial, incluyendo el MoMA de Nueva York.

Muchos ilustradores contemporáneos han adoptado:

- Su energía de línea expresiva
- La filosofía de "*menos es más*"
- El uso de metáforas visuales claras
- La capacidad de comunicar emociones complejas con trazos simples



Chuck Jones nos enseñó que un buen personaje animado no solo entretiene, sino que observa y comenta la condición humana con trazo seguro y humor inteligente. Su filosofía central —que cada línea debe tener propósito, cada personaje debe tener alma, y cada historia debe contener *"algo solo para mí"*— sigue inspirando a creadores de todo el mundo.

Como él mismo resumió su filosofía: *"Toma tu trabajo en serio, pero nunca a ti mismo"* y *"Todo artista tiene miles de malos dibujos dentro de sí... sácalos"*.

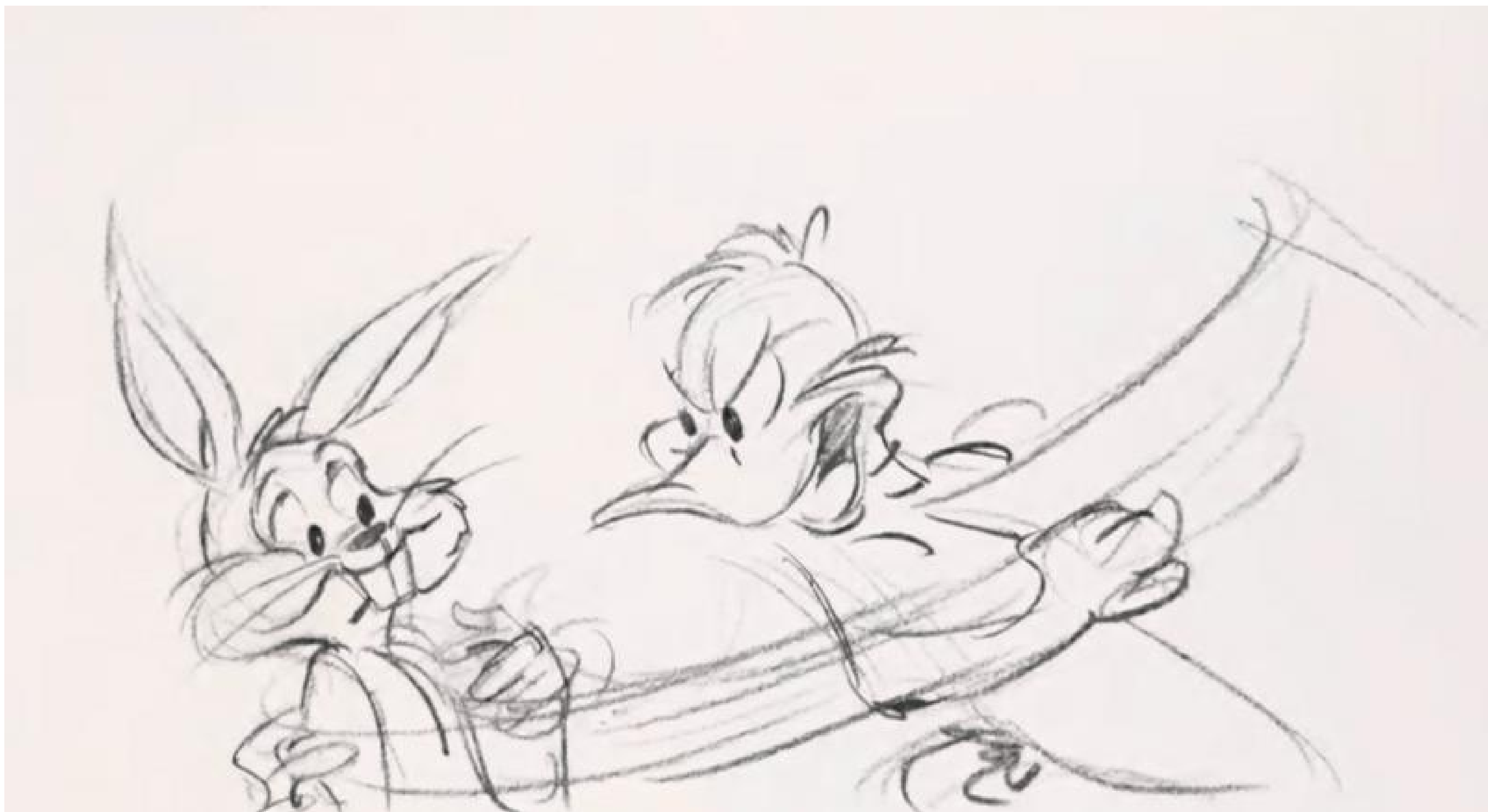
La lección más profunda de Johnson, aquel gato con casco de pomelo, permanece vigente: en un mundo lleno de lo ordinario, solo lo individual, lo raro, lo único, verdaderamente importa.

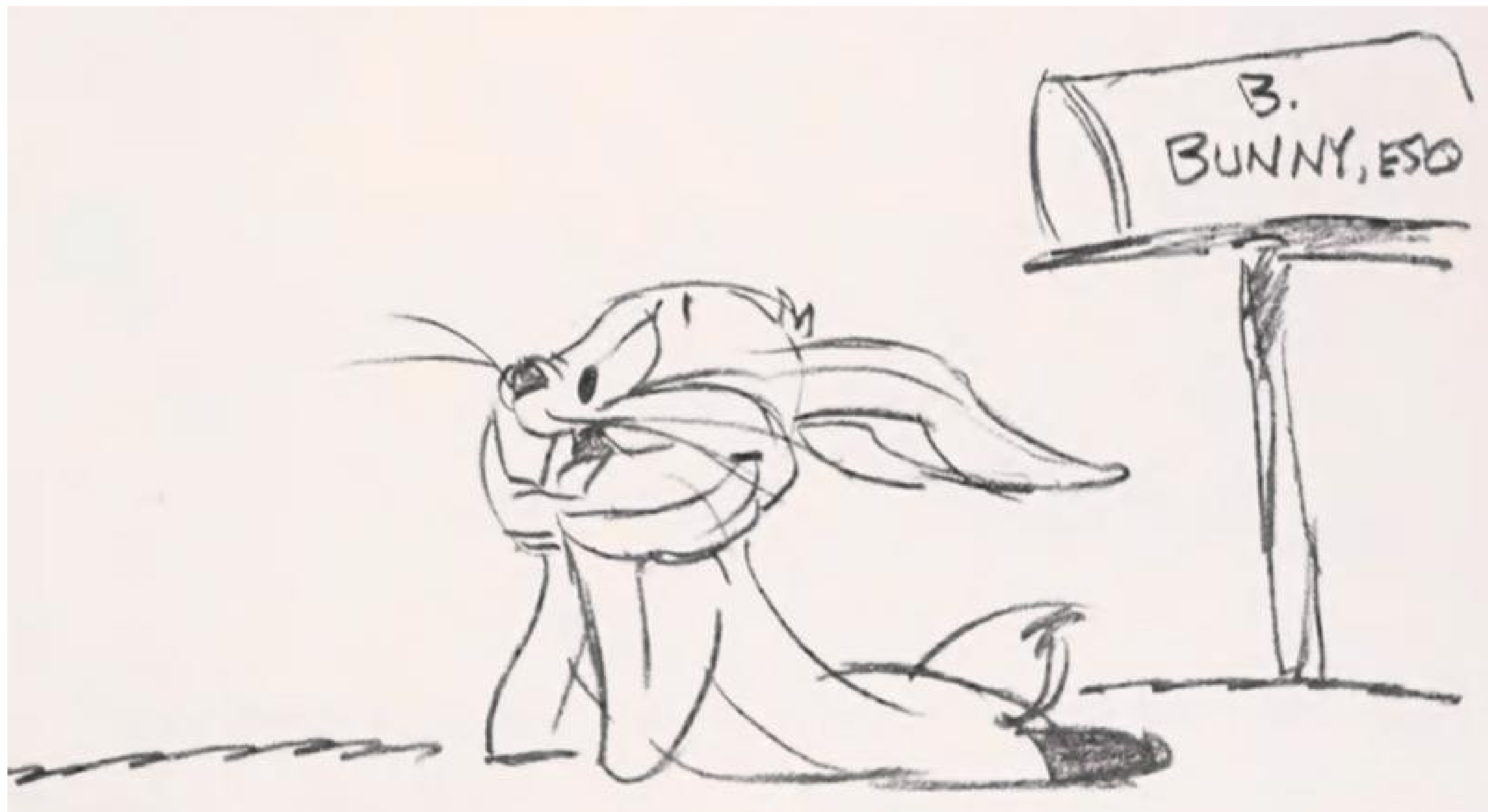
















“GATO JOHNSON” VERSIÓN ILUSTRADA

Crea un personaje animal inspirado en Johnson, pero con su propia rareza única.
Deben inventar tres rasgos inusuales (manías, objetos que siempre lleva, comportamientos extraños).
Dibujan al personaje en una situación cotidiana donde su rareza se vuelva evidente (ej: desayunando algo inusual, interactuando con otro personaje).

LABORATORIO ACME

Canalizar la creatividad con restricciones, como en las reglas del Coyote y el Correcaminos.

Propone 5 “productos Acme” inventados (ej: paraguas-propulsor, imán para meteoritos, tinta invisible que grita).

Eligen uno y dibujan un plan elaborado para atraparlo a su “presa” .

Deben mostrar también cómo el plan falla espectacularmente.

PERSONAJE ACTOR

Aplicar la visión de Jones de que los personajes son actores.

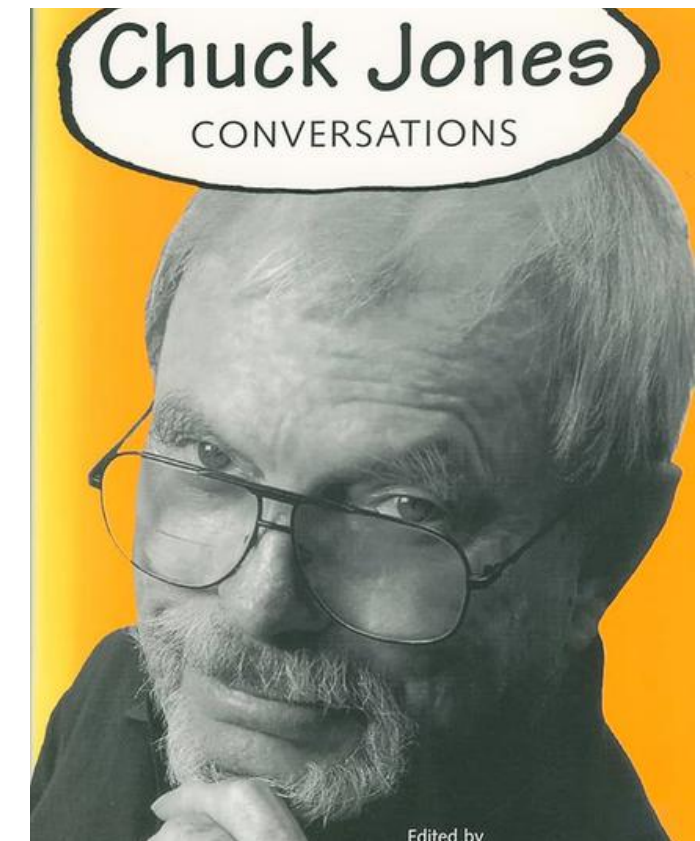
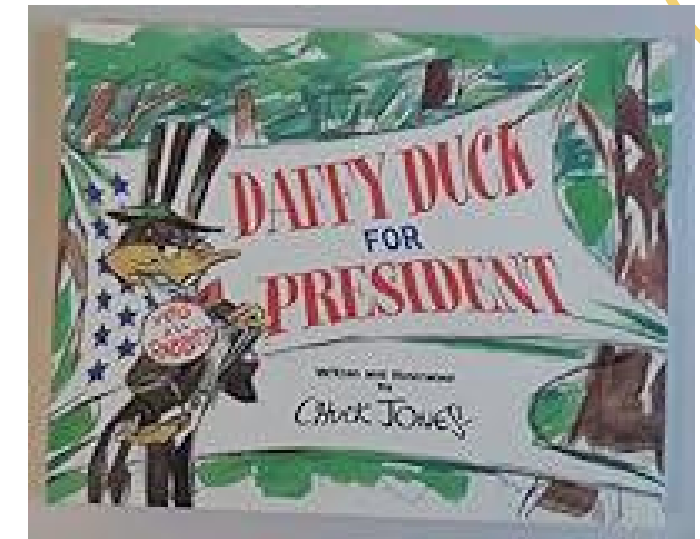
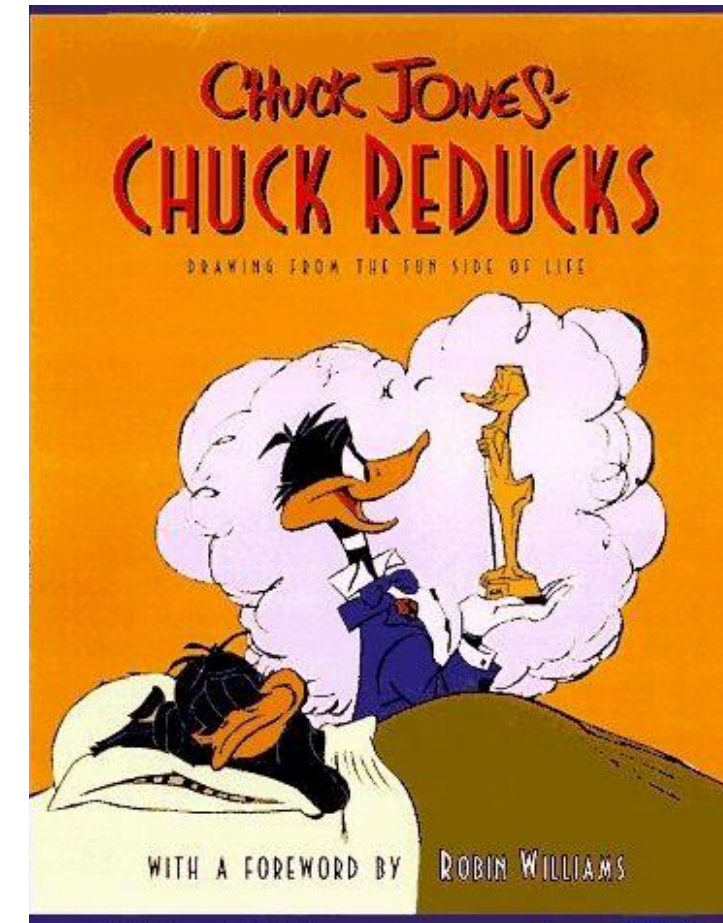
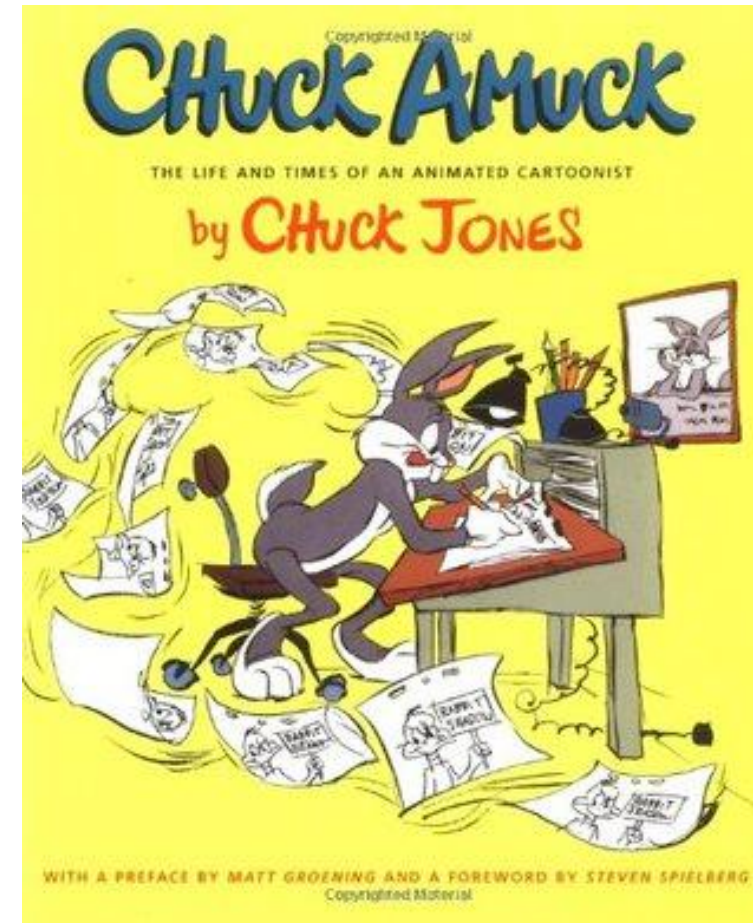
Debes dibujar el mismo personaje siguión este guión:

1. Como si el personaje fuera un héroe seguro.
2. Como un perdedor cómico.
3. Como alguien nervioso pero decidido

“todo esfuerzo valioso es 90%
trabajo y 10% amor, y solo el
amor debe ser visible”

Chuck Jones





Bibliografía

