

Revista de Estudios Taurinos
N.º 41, Sevilla, 2017, págs. 251-278

*LA ALTERNATIVA DE BUGS BUNNY,
MATADOR Y ESTRELLA EN “BULLY FOR BUGS”
(CHUCK JONES, 1953)**

Susan Smith y Sam Summers**



En los dibujos animados de 1922 de Walt Disney *Puss in Boots (El gato con botas)* producido en los estudios Laugh-O-Grams, se encuentra, antes de la mitad del film, una escena en la que el protagonista (llamado simplemente “The Boy”), desanimado por la desaprobación del Rey como pareja para su hija, es persuadido por su amigo felino El Gato para ir al cine local. Allí, asisten al anunciado film de animación *Rodolph (sic) Vaselino in Throwing the Bull in Six Parts*¹, cuyo título alude sin duda alguna al papel protagonista de

* Título original: “*Enter Bugs Bunny: Matador and Star in Bully for Bugs*”. Traducción del inglés de Silvia Caramella.

** Universidad de Sunderland. Susan Smith es Profesora Titular de Film Studies en la Universidad de Sunderland (Reino Unido). Entre sus numerosas publicaciones destacan *Elizabeth Taylor* (BFI/Palgrave, 2012), *Voices in Film* (Wallflower Press, 2007), *The Musical: Race, Gender and Performance* (Columbia University, 2005) y *Hitchcock: Suspense, Humour and Tone* (2000). Es co-editora de la colección *Film Stars* publicada por el British Film Institute (BFI) y Palgrave.

Universidad de Sunderland. Sam Summers es investigador del Centre for Research in Media and Cultural Studies de la Universidad de Sunderland (Reino Unido). Sus estudios abarcan el cine de animación contemporáneo en general, y la obra de DreamWorks en particular. Tras la organización del congreso *2015's Toy Story at 20* (Universidad de Sunderland, 2015), está ahora co-editando la colección de ensayos procedentes de la conferencia (de próxima publicación).

¹ *Rodolfo Valentino en Lucha con un toro en seis partes.*

Rodolfo Valentino en la adaptación muda de *Sangre y arena* (Fred Niblo, 1922). En la película, tanto la versión animada de Valentino (llamado Vaselino), como la emulación que hace el joven de la estrella, transformándose en un matador enmascarado que depende de la ayuda del gato y de sus artimañas hipnotizadoras para derribar al toro, desinflan cómicamente el estatus privilegiado de Valentino como estrella en carne y hueso, representándolo a través de la forma (animada) tradicional, como una versión adaptada del *live action cinema*². Como tal, esta sátira animada de Valentino en *Sangre y arena* ejemplifica la inclinación de los dibujos animados por «importar todo el adorno de las estrellas cinematográficas reales, para re-presentar el artificio de su estrellato»³, a través de «parodias y representaciones creativas de la actuación de la estrella “convencional”»⁴ (Crafton, 2012: 85).

Aunque se abstiene de una caricatura más áspera de las estrellas del cine real de Hollywood, que Crafton localiza en las animaciones de Warner Bros (*Ibidem*, 1998: 101-120), la producción de Disney de Laugh-O-Gram de 1922 es igualmente instructiva al resaltar la fascinación de la animación por el estrellato y la tauromaquia. Sin embargo, a excepción de su film de 1925 *Alice the Toreador* (episodio de una serie de cortos protagonizados por la niña –real– actriz Virginia Davis en un mundo animado), otros dibujos animados dedicados al tema comparten una repetida puesta en escena del combate realizado por conocidos personajes de la animación no humanos: Popeye, el Cerdito Porky, Bugs Bunny, Goofy, Droopy, Tom y Jerry y la Pantera Rosa aparecen en cortos en los que –tanto deliberadamente

² N. del t.: El ‘live action cinema’ (cine de acción real) se distingue del cine de animación por el uso de localizaciones y personajes reales.

³ «import[ing] [...] non-animated movie star trappings to re-perform the artifice of stardom».

⁴ «parody and creative re-performances of “straight” stardom».

como por casualidad– adoptan el rol de matador (o, como en el caso de Tom y Jerry, matador y toro), generalmente, aunque no siempre, en una plaza de toros. Pero, ¿pueden estos personajes considerarse estrellas como Valentino? Crafton menciona algunas dificultades en aplicar a las personalidades de los personajes de los dibujos animados los enfoques de los estudios dedicados a las estrellas y a sus actuaciones. Vertiendo gran parte de estas investigaciones sobre las tensiones entre sus vidas dentro y fuera de la pantalla, entre sus identidades “reales” y ficticias, se pueden encontrar problemas debidos «al peculiar estatus de los cuerpos animados»⁵ (*Ibidem*, 2012: 85). Observa Crafton:

«Ellos [los dibujos] son corpóreos – [...] por ser personificación, acción y casi-vitalidad – y al mismo tiempo no tienen un cuerpo físico, lo que cortocircuita las teorías del cine. Si la estrella debe tener dos cuerpos, uno artificial y uno ‘real’, entonces tenemos que fijarnos mejor en estos seres imaginarios pero existentes, los dibujos» (*Ibidem*)⁶

Añade el académico norteamericano: «Alcanzar el estrellato... es un desafío para los dibujos animados sin cuerpo físico, al faltar las tensiones entre el cuerpo real y la representación, que es el núcleo de muchas teorías de la actuación» (*Ibidem*, 86)⁷. Sin embargo, a pesar de estas dificultades, Crafton afirma que «Betty Boop [su propio estudio de caso] ha sido, a su manera, una estrella de cine» (*Ibidem*, 84), sosteniendo que la diferencia entre estrellas humanas y animadas es menor de lo que

⁵ «the peculiar status of toon bodies».

⁶ «They [toons] are corporeal – [...] through embodiment, agency and proximal liveness – yet they have no physical body, which short-circuits the film theory. If stars must have two bodies, one an artificial construct and one “real,” then we must look again at those believed-in beings, the toons».

⁷ «Achieving stardom ... is challenging for animated beings that don't inhabit physical bodies and therefore lack the performed body/real body umbilicus that so many acting theories insist on».

pueda parecer, teniendo en cuenta cómo ambas se basan en procesos de construcción e ilusión. Reiterando que «las estrellas humanas y animadas comparten el vínculo de una identidad altamente construida y desarrollada con el tiempo, una performatividad que va más allá de su actuación en un film particular»⁸, y que «también los dibujos poseen una vida fuera de la pantalla, también abiertamente construida y ficticia» (*Ibidem*, 87)⁹, Crafton llega al punto de sugerir que «la entera industria de fabricación de estrellas animadas es inherentemente exagerada [*camp*], en el sentido de que los personajes viven la vida de estrella cinematográfica a través de sus seguidores» (*Ibidem*, 92)¹⁰.

Si la performatividad, la construcción y la exageración (“*camp*”) son términos centrales para entender cómo el estrellato opera en la animación, entonces puede explicarse también la recurrente asociación en los cortos entre las estrellas y la tauromaquia. Transformándose en un matador, el personaje animado no solo interpreta un papel (y un estatus) típicamente encarnado por una estrella humana, sino que, con su participación en la corrida, el personaje entra en una arena propicia para la actuación y la exhibición de sus credenciales (generalmente masculinas) de celebridad.

A uno de los cortos taurinos de mayor popularidad en el que una estrella de la animación actúa con considerable éxito se dedica este artículo, analizando detalladamente a Bugs Bunny en la producción de Warner Bros. Looney Toones *Bully for Bugs* (Charles M. “Chuck” Jones, 1953). En el año de su estreno, la personalidad de Bugs Bunny estaba bien consolidada. *A Wild*

⁸ «*Toon and human stars share the bond of both being highly constructed identities that develop over time, a performativity that extends beyond their acting in any particular film*».

⁹ «*the toons had off-screen lives, too, also blatantly designed and fictitious*».

¹⁰ «*the whole enterprise of making toon stars is inherently camp in the sense that the performers are living the lives of movie actors vicariously for their fans*».

Hare (Fred "Tex" Avery, 1940), producido a finales de los años treinta, está considerado ampliamente como el primer corto que define al personaje de Bugs Bunny, ya que en este film «Mel Blanc le dotó de su clásico acento del Bronx/Brooklyn y Tex Avery le dio su actitud agresiva y guasona»¹¹ (Putterman, 1998: 32). Tras la salida de Avery de los Estudios en 1942 (*Ibidem*), Bob Clampett, Chuck Jones y Friz Freleng, encargados de tres unidades de dirección distintas, dieron cada uno su propia inflexión a la personalidad del conejo. Durante la Segunda Guerra Mundial, un Bugs Bunny más irreverente «encarnó la chulería de la nación, con su rechazo a retroceder frente al enemigo y con su determinación de hacer lo que consideraba justo» (Sandler, 1998: 7). Bajo la influencia creativa, en particular, de Chuck Jones, el Bugs Bunny de la posguerra maduró en un personaje animado que

«Nunca era "rebelde sin causa". No era rebelde, ni "testigo inocente", sino lo que Chuck Jones llama un "contrarrevolucionario" o lo que Lloyd Rose denomina como un "gentleman anarquista". "Bugs tiene que ser siempre el ganador", dice Rose, "pero el ganador en un combate que él claramente considera un sinsentido". Él insiste en la victoria si tú insistes en la guerra» (Sandler, 1998: 7-8)¹².

A pesar de estos cambios, en la persona-estrella de Bugs Bunny se pueden encontrar algunos elementos –como por ejemplo su frecuente recurso al travestismo– que se mantienen eminentemente constantes. Afirma Sandler que «la habilidad de

¹¹ «Mel Blanc gave him his classic Bronx/Brooklyn accent and Tex Avery gave him his playfully aggressive attitude».

¹² «was never "mischievous without reason". He was neither a rebel nor an "innocent bystander" but what Chuck Jones calls a "counterrevolutionary" or what Lloyd Rose refers to as a "gentleman anarchist". Bugs must always be a winner", says Rose, "but a winner in a contest he clearly views as idiotic". He insists on victory if you insist on war».

Bugs Bunny de disfrazarse en cualquier cosa, incluido una “mujer”, explica su enorme popularidad durante más de cinco décadas» (*Ibidem*, 171). Este potencial de fluidez de género, en combinación con la habilidad de subvertir (como en todos los cortos de persecución de Warner Bros.) la jerarquía del predador y de la presa a través de su estatus de desamparado (de clase obrera) en el bosque, que constantemente vence al cazador inocentón, otorga a su aguda personalidad en la pantalla una calidad de anarquismo que resulta fundamental en su particular estrellato.

Por lo que concierne a *Bully for Bugs*, nuestros propósitos son, por un lado, el de considerar cómo este popular corto de animación –en el que Bugs Bunny accidentalmente acaba en una plaza de toros asumiendo el papel del matador–, funciona como un vehículo para el estrellato; y, por otro lado, analiza a su vez cómo la personalidad cinematográfica de Bugs Bunny (con su potencial perturbador) afecta a la representación de la tauromaquia. Durante este análisis, nos centramos en averiguar si las condiciones específicas de la corrida conllevan modificaciones o negociaciones relativas a la identidad en la pantalla de Bugs Bunny, y cómo el formato de la animación, en cuanto vehículo para el estrellato del personaje, afecta a la representación del matador humano y del toro en el film. Teniendo en cuenta la anécdota sobre la motivación de producir *Bully for Bugs* como respuesta a la orden del productor Eddie Selzer de no realizar películas taurinas sobre las bases de que «no hay nada de divertido en la tauromaquia» (Jones en Furniss, 2005: 140), ¿hasta qué punto las cualidades no-realistas de este corto (por ser un film de animación) conceden una mayor libertad a las realidades de la tauromaquia? Y, finalmente, en ausencia de una trama novelesca más amplia y asociada generalmente a películas emblemáticas como *Sangre y arena*, ¿cómo se conjuga la esfera dramática del

ruedo en este dibujo animado, y cómo se convierte en foco de interés exclusivo y arena fílmica para la actuación protagonista de Bugs Bunny?

EL DEBUT EN LA PLAZA: LA CORRIDA COMO VEHÍCULO
PARA EL ESTRELLATO

La secuencia de apertura de *Bully for Bugs* – un plano largo de la arena desde lo alto, con el matador que camina hacia el centro del ruedo – establece las dos características de la plaza que la han transformado en una localización ideal para la exhibición de la comicidad de las estrellas de animación: sus contornos bien claros la definen como un espacio cerrado; y la presencia del torero, que hace el paseíllo, y de la muchedumbre entusiasta la marcan como sitio en el que se realizará una performance. Cada uno de estos atributos es clave para la modalidad en que Bugs Bunny y su personaje de estrella integral son representados en el film. Su efecto se nota particularmente en el modo en el que el conejo es presentado como fuerza perturbadora en relación con la institución de la tauromaquia.

En primer lugar, el espacio limitado de la arena ofrece a sus oponentes animados un decorado adecuado y minimalista, como escaparate de los repetitivos ataques de un lado a otro que componen la narrativa de los típicos films de persecución. En su definición amplia de lo que compone un film animado de persecución, Norman Klein subraya frecuentemente la simplicidad del género cinematográfico. Klein interpreta el surgimiento del modelo a finales de los años treinta como una tendencia hacia una «“anti-historia”, una reacción en contra de los “melodramas animados”» (1996: 162)¹³, reduciendo su historia al «choque de improbabilidades que se encuentran en un terreno donde solo pueden operar la codicia y la invasión» (*Ibidem*, 164)¹⁴. Este

¹³ «“anti-story”, a reaction against “cartoon melodrama”».

“terreno” puede adquirir la forma de un desierto, un bosque, o el salón de una casa, mientras que lo “codicioso” se manifiesta generalmente con el hambre de un predador, que “invade” la casa o el hábitat de la presa. A finales de los años cuarenta, como preámbulo a la creación de *Bully for Bugs*, Klein identifica un movimiento hacia «una variación más épica de los anteriores films de persecución, más simplificada, más esencial, y en algunos casos, con un cambio de marcha» (*Ibidem*, 178)¹⁵, que el atribuye a Chuck Jones (y a Tex Avery).

En la producción de Jones, esta dedicación al minimalismo está ejemplificada especialmente en los cortos de El Coyote y El Correcaminos, comenzando por *Fast and Furry-ous* (1949). En todos los cortos, la acción gira integralmente en torno al predador intentando cazar a su presa por todo el desierto, con la ayuda de varios artilugios de “ACME”, que inevitablemente resultan contra-productivos. Jones revelará posteriormente un listado de normas –ningún elemento externo puede hacer daño a El Coyote; nunca hay diálogo; El Correcaminos debe quedarse en el camino– establecidas para limitar el alcance de la acción e inspirar y mejorar la comicidad (Jones, 1989: 224-225). A pesar de que algunos, incluido el escritor Mike Maltese, consideren las normas apócrifas¹⁶, estas describen acertadamente las limitaciones de la animación y aclaran el aparente deseo de Jones de situar sus cortos de persecución en el contexto más austero posible.

¹⁴ «*the collision of improbabilities meeting on a field where only greed and invasion operate*».

¹⁵ «*a more epic variant of the earlier chase, more simplified, even more stripped down, in some cases past the gears*».

¹⁶ Como declara en la entrevista concedida a Michael Barrier en la versión comentada de *Fast and Furry-ous* en *Looney Tunes Golden Collection Vol. 1*, DVD (2003).

Bully for Bugs es otro ejemplo de esta tendencia hacia una ulterior simplificación, en la que se elimina la “codicia” de la ecuación. Bugs Bunny “ha invadido” el espacio del ruedo, sí, pero ni él ni el toro quieren nada el uno con el otro: el conejo y el toro luchan porque esto es, como sabe muy bien el público, lo que hace un toro bravo en este contexto. El escenario de la corrida es suficientemente familiar a la audiencia anglosajona para que el combate no necesite explicaciones detalladas; la hostili-



Figs. n.ºs 33-42.- *Fotogramas de “Bully for Bugs”*. Todas las imágenes de este artículo han sido facilitadas por los autores.

dad entre el matador y el toro es tan evidente como la del gato y el ratón, o el cazador y el conejo, una configuración ideal para un dibujo animado de siete minutos. La plaza de toros, con su espacio delimitado y ampliamente vacío, es uno de los escenarios más austeros en los que el conejo haya luchado nunca. Por tanto, el film se enfoca exclusivamente en lo que Klein identifica como el núcleo de los films animados de persecución, «dos adversarios pensantes que se alternan –conspirando, soñando, mezclando

codicia, ingenuidad, sadismo y venganza—» (Klein, 1996: 167)¹⁷. La película de animación es minimalista en su argumento, puesta en escena, decorado o elementos externos que puedan obstaculizar el intercambio en la persecución en torno a la que se ha construido la comedia.

El sistema aparentemente cerrado de la plaza de toros sirve también, por su propia impenetrabilidad, como un simbólico lienzo sobre el cual Bugs Bunny puede sembrar su anarquismo. Como nota correctamente J. P. Telotte refiriéndose al hecho de que la posición de un personaje dentro o fuera del espacio es usada para marcar su situación a lo largo de la película, «sus entradas y salidas formales son utilizadas para estructurar la acción» (2010: 172)¹⁸. Sin embargo, y a este respecto, sus *informales* puntos de acceso son más importantes, ya que el conejo entra y sale de la arena a través de vías no convencionales antes de pasar por la puerta de cuadrillas. En particular, la madriguera por la que Bugs Bunny entra en la arena y en el film, una modalidad de desplazamiento que caracteriza al personaje, es usada aquí para significar la incursión en una cultura e institución a la que no pertenece. Según Chuck Jones, una «norma importante [de los dibujos animados de Bugs Bunny] era empezar siempre en un ambiente natural para un conejo» (Jones en Furniss, 2005: 125)¹⁹. La localización de *Bully for Bugs*, en una plaza de toros lejana del hábitat del conejo, el bosque, parece hacer esto imposible, pero el film se amolda hábilmente al situar al protagonista que aflora por error en el ruedo, apareciendo fuera de su habitual madriguera. Mientras que otras estrellas de

¹⁷ «two thinking adversaries taking turns – scheming, dreaming, mixing greed, naivety, sadism, and revenge».

¹⁸ «its formal entrances and exits are used to structure the action».

¹⁹ «important rule [of Bugs Bunny cartoons] was that we always started him out in an environment natural for a rabbit».

la animación, como por ejemplo Droopy o la Pantera Rosa²⁰, comienzan sus aventuras en el ruedo, contratados como matadores, la mayoría de ellos –Popeye, Goofy y el Cerdito Porky por citar algunos²¹– debutan en la plaza por accidente o por interés personal, aportando un estilo único de humor y de tumulto.

La penetración de Bugs Bunny en el espacio cerrado de la arena a través de su ubicuo túnel es el ejemplo por antonomasia de la intrusión de la estrella animada en una institución foránea madura para la parodia y la subversión. La madriguera, que aparece con el conejo en todas sus desventuras, es, en palabras de Telotte, «un constructo subterráneo que puede transformar cualquier sitio en el que se asome en un espacio para una acción cómica» (2010: 171)²². De ese modo, la imagen distinguida y convencional de una plaza de toros, es pronta y claramente desautorizada por la irrupción del túnel, con su lento afloramiento, fijado entre dos tomas separadas. Es lo que Eric Savoy, en su estudio sobre las diferentes entradas de Bugs Bunny, llama «el elaborado ritual del hueco como túnel», en el que «la mirada panorámica de la cámara [...] prolonga nuestro placer de expectación» (Savoy, 1995: 196)²³. En esta secuencia, como en numerosos otros dibujos animados de Bugs Bunny, el suspense se rompe con la ridícula imagen del conejo, visiblemente perdido e inconsciente de lo que está pasando a su alrededor, que se pregunta en voz alta si se ha equivocado en el camino hacia “Alberkoik-ee”²⁴. Es su genial inconsciencia, una marca de su

²⁰ *Señor Droopy* (Tex Avery, 1949); *Bully for Pink* (Hawley Pratt, 1965).

²¹ *Bulldozing the Bull* (Dave Fleisher, 1938); *For Whom the Bulls Toil* (Jack Kinney, 1953); *The Timid Toreador* (Rober Clampett y Norman McCabe, 1940).

²² «an underground construct that can transform any place that he surfaces into a set for comic action».

²³ «the panoramic gaze of the camera [...] prolongs our pleasure of expectation».

²⁴ N. del t.: Albuquerque.

condición de *outsider*, que es también su desgracia, como se desvela mientras pregunta la dirección al aterrorizado matador, a la vez que el toro se acerca. Tras un breve altercado, el toro lo catapulta fuera de la arena (una ocurrencia extrema común en los films animados taurinos), provocando su alejamiento del espacio en una manera igualmente inusual a como había entrado. En tan solo un minuto de duración del film desde su inicio, Bugs Bunny transgrede dos veces los rigurosos límites de la arena, prefigurando el desmantelamiento del ritual.



Tras haber sido lanzado fuera de sus fronteras, Bugs Bunny finalmente hace uso de la entrada formal de la plaza de toros, dejando así claras señales sobre su compromiso con la arena, ahora considerada como espacio performativo. Una vez declarado, en voz alta, que «esto significa la guerra», el conejo está evidentemente determinado a competir con el toro dentro de los parámetros de la tauromaquia. Bugs Bunny re-emerge por la señalada puerta de cuadrillas, acompañado por el clarín y el público que le vitorea. No importa que su observancia de las for-

malidades de la corrida dure poco (su capote oculta un yunque, el arma más arquetípica de la animación, como se dará cuenta el toro a su costa): la segunda entrada de Bugs Bunny, deliberada y calculada, es una declaración de su intención de subvertir el papel de matador, a través de su propia encarnación. Desde el momento de su vuelta, la balanza del poder se ha desplazado totalmente y, debido a la condición misma de la arena como espacio performativo, este desplazamiento de poder se ha realizado de manera que resalten las cualidades de estrella de Bugs



Bunny. En un espacio performativo como una plaza de toros, el estrellato equivale al poder. La lucha entre el toro y el matador, y luego, naturalmente, entre el toro y el conejo, es una lucha por el control del público y de la arena. El ganador será celebrado, y quien pierda será expulsado del espacio. Para empezar, el toro sale al ruedo con más música y aclamaciones de los que se reservan al matador, y proclama su victoria cuando su oponente, de forma cobarde, salte al callejón en dirección del público. Igualmente, la derrota más embarazosa para el toro llega en el

momento en que Bugs Bunny lo engaña para que corra fuera de la arena en dirección a las cercanas colinas. Ambos, toro y conejo, se estrellan en diferentes ocasiones contra las paredes de la plaza. Mientras tanto, la victoria para cada contrincante es acompañada por aclamaciones y lanzamientos de flores. El ritmo de la película se ralentiza en estos últimos momentos, dejando a los luchadores el tiempo para agradecerse con una reverencia, disfrutando de los aplausos. Bugs Bunny hasta se detiene para oler el perfume de una flor, con un suspiro complaciente («Ah, ¡mi público!»). Claramente, la adulación de la muchedumbre es aquí tan anhelada como el éxito en el ruedo.

Si el estrellato es equivalente al tener poder, entonces, aquí se encuentra la razón por la que los valores que han regido la construcción de Bugs Bunny como estrella son los mismos que le guían a su victoria en la plaza, de forma muy literal. Como menciona Paul Wells, los personajes de animación están «sustentados por su condición de significantes, cambiando fenómenos y códigos simbólicos a través de características dominantes y repetidas», y por lo tanto «se transforman en eficaces “tipos” que necesitan ser adaptados a las coreografías de sus films, y más explícitamente en el caso de prácticas deportivas» (Wells 2014: 66)²⁵.

Sin embargo, cuando se trata de un deporte –o mejor dicho, de un espectáculo– centrado en el ritual, la narrativa y la estética como la corrida, se requiere solo una mínima “adaptación” para la transposición de Bugs Bunny al nuevo escenario. Su actuación como personaje animado y su actuación como matador están indisolublemente entrelazadas. El público le vitorea cada vez que derrota al toro. Su astucia, artimañas y carisma

²⁵ «sustained in their status as signifiers, moving phenomena and symbolic ciphers for dominant and repeating characteristics»; «effectively become ‘types’ who must thereafter be adapted to the choreographies of their cartoons, and most explicitly so the case of sporting practices».

gozan de ventajas muy tangibles en sí mismas: además de permitirle noquear físicamente a su oponente, le ayudan también a ganarse a la audiencia. Sus travesuras, que en un cierto sentido son para los espectadores reales, corresponden simultáneamente a una actuación directa hacia una audiencia diegética, y las reacciones



de los dos grupos (teóricamente) corren en paralelo. De este modo, la plaza de toros es la localización perfecta para demostrar las cualidades de Bugs Bunny que le han transformado en una estrella, aclarando quizás el motivo por el que Chuck Jones consideró esta película como «el film definitivo de Bugs Bunny» (Jones en Kenner, 1994: 55)²⁶.

²⁶ « *the ultimate Bugs Bunny film* ».

BUGS BUNNY Y LA CORRIDA: MASCULINIDAD Y ÉTICA

Volviendo solo brevemente al uso del espacio de la plaza de toros en *Bully for Bugs*, no se puede no mencionar la frecuente transgresión de las fronteras establecidas por la arena, a modo de desafío a los rituales de este arte, como premisa clave en la que el mismo toro «se encuentra físicamente contenido [...], incapaz de escaparse –algo que a lo mejor quisiera hacer–, siendo así forzado a defenderse, y atacando por esta razón a los que intentan meterse con él» (Marvin 2007: 200)²⁷.

Afirma Telotte que «estos movimientos repetidos en torno, a través y fuera del ruedo parodian evidentemente los gestos formales de la corrida, acentuando [al mismo tiempo] la esencia del “set”, el artificio de esta realidad» (2010: 172)²⁸. La corrida es, de por sí y en sus palabras, «una actuación estilizada de la realidad» (*Ibidem*)²⁹, una manifestación artística con sus propios argumentos, su narrativa y su *dramatis personae*, que inevitablemente Bugs Bunny perturba con su sola presencia. De la misma manera en que se entra en una ópera, un partido de baseball y un film de gánsteres³⁰, las sumamente ritualizadas convenciones del formato son alteradas alrededor de su personaje, se encuentran desconstruidas por su traviesa influencia y reconstruidas para amoldarse a sus particulares características y a su rol narrativo. En este caso, los principales efectos rompedores de su aparición son la subversión del papel de matador y la alteración moral tanto del toro como del torero.

²⁷ «is physically contained, [...] unable to escape – something it might well want to do –and it is therefore forced to defend itself– something it does by attacking those who attempt to engage it».

²⁸ «these repeated movements around, through, and outside the ring obviously send up the formal action of bullfighting, [at the same time] emphasizing the nature of the “set,” the artifice of this reality».

²⁹ «a stylized performance of reality».

³⁰ *What's Opera, Doc?* (Chuck Jones, 1954); *Baseball Bugs* (Friz Freleng, 1946); *Bugs and Thugs* (Friz Freleng, 1954).

Por lo que concierne al rol del matador, la influencia subversiva de Bugs Bunny se percibe hasta antes de su aparición en el film. Presentándose en el centro del ruedo con una actitud entre pomposa y traviesa, los rasgos del matador representan tanto una orden silenciosa a las exultantes masas como una actitud hacia su arte que roza la arrogancia. Jones afirma que la apariencia del personaje fue inspirada por el icónico matador Juan Belmonte (Furniss 2005: 100). Sin embargo, en vez de enfrentarse al toro con la destreza que implicaría tal semblanza, el tore-



ro huye espantado, empequeñeciendo su figura mientras que el toro le persigue por todo el perímetro de la arena. La sarcástica castración del noble matador, seleccionado por su imagen entre las estrellas más célebres de su arte, es el primer dardo lanzado en la batalla entre la integridad del rito tauromáquico y la inevitable parodia de Bugs Bunny. Para más inri, cuando finalmente el conejo emerge de la arena, no parece darse cuenta de la importancia del sitio donde está, negándose a reconocer tanto la amenaza que representa el toro como el estatus del matador.

Deambula despreocupado por la arena, como un turista perdido cualquiera, refiriéndose al asustado matador como «a este caballero en bombachos de faralae»³¹, y parándose no para ayudarlo, sino para preguntarle las indicaciones para ir al Valle de Coachella, en donde se celebra el gran Festival de la Zanahoria. La secuencia aparece más bien agresiva que pasiva: ignorando descaradamente su posición (y el apuro) –y haciéndolo nada menos que ante una multitud que ha pagado para asistir al espectáculo–, Bugs Bunny disminuye activamente el prestigio del matador, desplazándolo con eficacia de su posición de estrella y asumiendo su rol.

Este cambio de rol es uno de los recursos más comunes del personaje animado para burlar a sus enemigos, tanto en sus disfraces como mujer atractiva para desarmar a su oponente masculino, como en su habilidad para transformarse en algo completamente anómalo a lo que la situación requiere, como parte de su estrambótica estrategia de distracción. A menudo, como en este caso, Bugs Bunny adopta la apropiada iconografía de la situación en la que se ve involucrado, con la intención de subvertir sus normas desde dentro. Su papel como estrella se mantiene constante, e indudablemente esta versatilidad y capacidad de adaptación son un componente clave de su persona. Sam Abel identifica este aspecto como una característica *camp* del personaje, subrayando que «en la combinación de una variedad de roles, [...] Bugs Bunny se transforma en crítico, en rebelde, estando a la vez dentro y fuera de las normas sociales. Manipula identidades como una arma, desafiando la expectación social de estabilidad en la identidad» (Abel, 1995: 193)³².

³¹ «*this gent in the fancy knickerbockers*».

³² «*by slipping in and out of a variety of roles [...] Bugs becomes the critic, the rebel, at once in and out of the social norm. He manipulates identity as a weapon, defiant of the social expectation of identity stability*».

Aquí, el conejo es a su vez un matador y un desenfrenado embustero, y se sumerge en las normas de la tauromaquia, aunque rechazando seguirlas. Contribuye a la emasculación del torero no solo encarnándolo, sino también dándole su exuberante cualidad *camp*, ridiculizando la seriedad de la entera institución. En todo esto se incluye la dignidad del toro al que, a diferencia del matador, se le asocia una exagerada masculinidad, y al que se concede mantenerla durante la contienda. A pesar de que se presente como un animal bruto y salvaje con escasos significantes relativos al género humano, en cuanto el conejo abiertamente antropomorfo se delinea como principal oponente, el toro también comienza a asumir características humanas.

Concretamente, manifiesta la arrogancia y la teatralidad de un campeón de boxeo: amenaza al conejo todo lo que puede con sus abultados bíceps y enseña apretados "puños" con sus cuernos, celebrando su victoria poniéndose de pie y haciendo reverencias, con una actitud complaciente. A pesar de mantener su dignidad, masculinidad y valor a lo largo de la película, Bugs Bunny se degrada hacia una imagen *camp*, involucrando al sorprendido toro en una humillante danza, menospreciándole descaradamente con bofetadas en su hocico. Además de someter a un animal bravo -ostensiblemente reconocido como icono de la tauromaquia- al extremo ridículo, estas clásicas secuencias perturban profundamente el ritual establecido de la corrida. Ni una sola vez el conejo utiliza una técnica o un pase reconocibles: al contrario, confiere elementos *queer*³³ a la institución de la tauromaquia y la subvierte bailando, utilizando instrumentos inapropiados como armas, o luciendo atuendos discordantes, como un ridículo sombrero de ala extremadamente ancha que se pone en plena lidia. Abel, de hecho, afirma que para Bugs Bunny «el triunfo procede de una total usurpación de poder» (*Ibidem*:

³³ "queering" en original.

192)³⁴ realizada por medio de sus iteraciones cada vez más *camp*. Para su condición de estrella es central la sistemática des-construcción de un ritual al que se encuentra enfrentado. A pesar de su entrada accidental en la arena, la emasculación y la usurpación del matador, la humillación al toro y las continuadas faltas de respeto a las normas de la corrida resultan acciones deliberadas orientadas a su objetivo.



El conejo (y en consecuencia la *Warner Bros.*) perturban ulteriormente la tradición taurómaca complicando –o hasta simplificando– su configuración moral, reconstruyendo el conflicto entre el toro y el matador según los patrones de los cortes del personaje. En una corrida real el toro es por su naturaleza agresivo y peligroso, y el público es siempre más o menos consciente de que ha sido criado y entrenado para la lucha, así como sabe

³⁴ «triumph results from a complete usurpation of power».

que las acciones del matador están a menudo orientadas a provocarla. De esta manera, las cuestiones sobre quién sea el verdadero agresor son complejas, y al mismo tiempo irrelevantes para la mayoría de los espectadores. El mismo Chuck Jones explica esta complejidad en su relato sobre un viaje de investigación a las arenas mexicanas: «Llegué con la mentalidad de defender al toro, hasta que vi al matador allí parado, solo, con más o menos 170 cm. de altura y con un peso probablemente de 60 kg., ofrecerse a un animal de una tonelada que le embis-



te [...] con esas prominentes puntas afiladas como una navaja, y pensé “eh, ¡un momento!”»³⁵.

³⁵«I went down here prepared to defend the bull, until I saw this matador standing out there all by himself, he’s about 5 ft. 5, and maybe weighed 125 lbs, and this thing opened up and this 3,000 lbs animal came charging out [...] It had these spikes sticking out, razor sharp, and I thought ‘wait just a minute!’».

Chuck Jones, entrevista de Michael Barrier en los comentarios a *Bully for Bugs* en *Looney Tunes Golden Collection Vol. 1* [DVD] (2003).

Reduciendo el toro bravo a un personaje animado, sin vida propia fuera de la película, aunque con una innegable esencia agresiva, *Bully for Bugs* desinfla con eficacia esta compleja estructura moral. El toro es literalmente representado como un personaje bidimensional, y su arrogancia y furia se colocan en la línea de otros clásicos villanos de los cortos de Bugs Bunny, como Sam Bigotes y el Demonio de Tasmania Taz. El conejo es un especialista en dar a estos enemigos su propia medicina. Savoy sintetiza el paradigma básico de todos sus dibujos animados como «la intervención de astutos engaños en la ciega y obsesiva búsqueda de destrucción de sus oponentes» (Savoy, 1995: 196)³⁶. Otro aspecto recurrente de la típica narrativa de los cortos, tal como la desarrolla Chuck Jones (Furniss, 2005: 49-50), es que nunca comienza el conflicto él, y solo declara la “guerra” una vez que ha sido suficientemente provocado. Aquí, el toro es sin duda el principal agresor, y Bugs Bunny le paga con la misma moneda. La elección del conejo, en un principio inocente como siempre, para el papel de matador, y del toro como adversario confiado y agresivo, simplifica drásticamente la complejidad de la relación real entre los dos oponentes, y con eso su consecuente código moral, remodelándolos para adaptarlos al protagonismo de Bugs Bunny y a su inventario narrativo.

Se podría discutir que en este cortometraje el conflicto aparece más matizado, y de alguna manera más ambiguo que en los demás films, como por ejemplo aquellos en los que el conejo se enfrenta a Sam Bigotes. Después de todo, es Bugs Bunny quien, técnicamente, da el primer golpe, abofeteando ligeramente al toro para provocarle. Más en general, Abel argumenta que, a pesar de las afirmaciones de Jones sobre el hecho de que él

³⁶ «the intervention of wily trickstering in the obsessive, blindly destructive, desire of his opponents».

«siempre comienza los dibujos animados de Bugs Bunny con el protagonista ajeno a la situación en la que se encuentra..., su comportamiento "inocente" es a menudo fundamentalmente subversivo» (Abel, 1995: 192)³⁷. En efecto, aunque se haya corroborado también en este artículo, las dos afirmaciones no se pueden considerar de ninguna manera taxativas.

El enfoque del corto se coloca en la naturaleza accidental de la llegada de Bugs Bunny y su vuelta por el área del ruedo, y en el violento ataque del toro que lleva a la tradicional declaración «esto



significa guerra», así que la resultante parodia del ritual de la corrida es puramente enmarcada en la respuesta a una percibida injusticia. Aunque "inocencia" puede parecer una palabra equivocada, dado el regocijo con el que el conejo atormenta a su contrincante, esta estructura preserva su ética formal, y, con esta, su eficacia en gustar al público. En los móviles de Bugs Bunny hay otros factores que influyen en la compensación de esta aparente ambigüedad. En primer lugar, parece que Jones haya hecho un tra-

³⁷ *«he always begins his Bugs cartoons with the central character minding his own business [...] Bugs's "innocent" behaviour is often fundamentally subversive».*

bajo extra para moldear el personaje del toro como amenaza viable. Además de su espectacular salida en el ruedo y de la reacción de terror del matador, el toro consigue asestar, como ha sido subrayado por Telotte, «un inusual número de golpes a Bugs Bunny» (Telotte, 2010: 172)³⁸, que también pierde una serie de “rounds”. Jones atribuye este aspecto a su visión sobre la importancia de la empatía en la comedia y a la necesidad de “entender a ambas partes”: «Por eso *Bully for Bugs* tiene un significado particular para Bugs Bunny, porque las derrotas han sido igualmente compartidas. Bugs Bunny ha tenido el mismo número de problemas que el toro» (Jones in Furniss, 2005: 51)³⁹.

El conejo, que en otras ocasiones ha podido mantener la calma enfrentándose a vampiros, alienígenas invasores y tiros de fusil, aparece verdaderamente preocupado por su vida cuando el toro le persigue, ahora con el poder de disparar balas desde sus cuernos como consecuencia de una mal ejecutada trampa. Además, el hecho de que el toro sea no solo dibujado sino caricaturizado hasta la antropomorfización, crea una especie de “parachoques” para la audiencia anglófona que puede encontrar la corrida de mal gusto. Como nota Hugh Kenner, «si no le damos la vuelta al personaje del toro el film se presenta banal, mientras que si pensamos en un animal sufriendo ello nos proyecta fuera del mundo de la animación. Pero aquí no hay una bestia, ni dolor; es una maravillosa composición de líneas, colores y movimientos» (Kenner, 1994:33)⁴⁰.

³⁸ «*an unusual number of lumps*».

³⁹ «*That's why Bully for Bugs was a particularly good Bugs Bunny, because the losses were equally shared. Bugs had almost as many problems as the bull did*».

⁴⁰ «*if we don't think of a bull the cartoon gets trivial, whereas thinking of a beast in pain expels us from the cartoon world. But that is not a beast, therefore not in pain; it's a wondrous arrangement of lines and color and movement*.

Esta visión resume con eficacia el acercamiento "llano" que *Bully for Bugs* mantiene hacia las ambigüedades de esta forma de arte, que coopta para la comedia. Asistiendo a una corrida real se puede formar su opinión, como en el caso de Chuck Jones, y sentir más empatía hacia el animal, o por lo menos reconocer las complejidades morales y los debates en torno a la tauromaquia. Sin embargo, *Bully for Bugs* es un film de animación, y más específicamente un film de Bugs Bunny, y no permite otra interpretación que incluya reflexiones sobre su personaje como estrella de cine.

El corto presenta la lucha entre Bugs Bunny y el toro, y al mismo tiempo el conflicto entre unas formas de artes altamente ritualizadas: la misma tauromaquia y la animación de Bugs Bunny, entendida esta última como una fórmula narrativa construida alrededor del personaje-estrella. Sin embargo, en esta fórmula es crucial el éxito del protagonista, para garantizar tanto la victoria moral como el triunfo sobre su enemigo. Siendo su victoria afirmada a través de la ridiculización de su oponente y de la subversión de las convenciones culturales, es necesario desmontar casi por completo la corrida, dejando la derrota del toro como único momento en el que el dibujo animado y la narrativa de la tauromaquia convergen. En el espacio performativo de la arena, la victoria es también entrelazada con el estrellato de Bugs Bunny: así, el público vitorea y premia al conejo, acompañándole en su burla del espectáculo taurino al que está asistiendo. Frente a un público que ha pagado su entrada, Bugs Bunny actúa de acuerdo con su personaje-estrella, y la corrida no tiene otra elección que desplomarse. El control del conejo sobre la plaza de toros y el film se explicita con su triunfo, cuando anuncia el final simplemente enseñando una muleta en la que se lee "THE END". Las normas de la corrida, del cine y de la realidad no tienen sentido para un personaje cuyo rechazo al conformismo es su trazo distintivo.



BIBLIOGRAFÍA

- Abel, Sam (1995): "The Rabbit In Drag: Camp and Gender Construction in the American Animated Cartoon", *Journal of Popular Culture*, vol. 29, N. 3, págs. 183-202.
- Crafton, Donald (1998): "The View from Termite Terrace: Caricature and Parody in Warner Bros. Animation", en Sandler, Kevin S. (ed.) *Reading the Rabbit: Explorations in Warner Bros. Animation*, New Brunswick, Rutgers University Press, págs. 101-120.
- Crafton, Donald (2012): *Shadow of a Mouse: Performance, Belief and World-Making in Animation*, University of California Press.
- Furniss, Maureen (ed.) (2005): *Chuck Jones Conversations*, Jackson, University Press of Mississippi.
- Jones, Chuck (1989): *Chuck Amuck: The Life and Times of an Animated Cartoonist*. Londres, Simon & Schuster.
- Kenner, Hugh (1994): *Chuck Jones: A Flurry of Drawings*. Berkeley: University of California Press.
- Klein, Norman M. (1996): *Seven Minutes: The Life and Death of the American Animated Cartoon*. Londres, Verso.
- Marvin, Garry (2007): "On Being Human in the Bullfight" en: Kalof, Linda y Fitzgerald, Amy (eds.) *The Animals Reader: The Essential Classic and Contemporary Writings*. Oxford y Nueva York, Berg.
- Putterman, Barry (1998) 'A Short Critical History of Warner Bros. Cartoons' en Sandler, Kevin (ed.) *Reading the Rabbit*, págs. 29-37.
- Sandler, Kevin S. (1998): "Introduction: Looney Tunes and Merry Metonyms" en Sandler, Kevin (ed.) *Reading the Rabbit*, págs. 1-28.
- Sandler, Kevin S. (1998): "Gendered Evasion: Bugs Bunny in Drag", en Sandler (ed.) *Reading the Rabbit*, págs. 154-171.

- Savoy, Eric (1995): "The Signifying Rabbit", *Narrative*, Vol. 3, N. 2, Mayo 1995, págs. 188-209.
- Telotte, J.P. (2010) *Animating Space: From Mickey to WALL-E*. Lexington, University Press of Kentucky.
- Wells, Paul (2014) *Animation, Sport and Culture*, Basingstoke, Palgrave Macmillan.

OTROS

- Looney Tunes Golden Collection Vol. 1* (Warner Home Video, 2003) [DVD].

