

Victoria Mora de la Torre

EL PROYECTOR NIC: UN JUGUETE DE ANIMACIÓN QUE PARTICIPÓ EN LA DEMOCRATIZACIÓN DEL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

Introducción

La fascinación por representar el movimiento a través de las imágenes es una constante en la historia de la humanidad. No es objeto del presente estudio la realización de un análisis pormenorizado de su evolución y antecedentes, pero sí adquiere relevancia para poder contextualizar el nacimiento y evolución del proyector Nic, que surge de la aplicación de una tecnología derivada de aparatos considerados como pre-cinematográficos —como son los juguetes ópticos—, así como por su éxito de ventas y su internacionalización.

Las sombras chinescas son consideradas como la primera muestra originaria de elementos proyectados mediante haces lumínicos en una pantalla a modo de espectáculo. Ese estudio físico de la visión y su implementación tecnológica marcan las bases para el nacimiento de la fotografía primero y, posteriormente de la cinematografía, mediante la adaptación de numerosos avances en la materia como puedan ser la cámara oscura, los dioramas o los caleidoscopios, entre otros. Pero sin duda el invento de la linterna mágica marcó un antes y un después en el desarrollo audiovisual, como recogen numerosas publicaciones desarrolladas por *The Magic Lantern Society*,¹ y que establecen un marco historiográfico de gran relevancia, como punto de partida del presente análisis. En este sentido, el proyector Nic se constituye como algo más que un juguete. Aúna el valor de espectáculo y su tratamiento como evento social, frente al resto de juguetes ópticos que le precedieron y de los inventos vinculados con la imagen fija, como son las cajas ópticas o las estereoscopías. Estas últimas asentaron las bases de la reproducción de la sensación de movimiento. Un aspecto que pone

MATÈRIA, NÚM. 21, JUNY 2023
ISSN 1579-2641, p. 163-182

Recepció: 20-10-2021
Acceptació: 24-1-2023

¹ Sociedad británica creada en 1977 que se centra en el estudio científico de los juguetes ópticos y, en particular, tiene a la Linterna mágica en el eje de sus publicaciones. Véase *The Magic Lantern Society* disponible en: <http://www.magiclantern.org.uk/>

² Sebastián Jorge MORALES, «Ontología del cine digital: la muerte del cine y la apertura a un cine menor», *Significação*, vol. 48, núm. 55, 2021, p. 171-189.

³ David CALDEVILLA, «Realidad social en las primeras imágenes del cine español», *Revista de ciencias sociales*, vol. 19, 2009, p. 1-18.

⁴ Edward GOYENECHÉ-GÓMEZ, «Las relaciones entre cine, cultura e historia: una perspectiva de investigación audiovisual», *Palabra Clave*, vol. 15, núm. 3, 2012, p. 387-414.

⁵ Amelia CANO, «El cine para niños, un capítulo de la literatura infantil», *Revista interuniversitaria de formación del profesorado*, vol. 18, 1993, p. 53-57.

⁶ Alexis Ariel CHAUSOVSKY y Luis Sebastián ROSSI, «De los juguetes ópticos a los videojuegos: discusiones sobre la materialidad de las imágenes», *Lúdicamente*, vol. 4, núm. 8, 2015.

⁷ María SOTO CANO, «El nacimiento y desarrollo del cine infantil en España y el certamen internacional de cine para niños de Gijón (1963-1968)», *Revista anual de historia del arte*, vol. 12, 2006, p. 153-162.

⁸ José Luis SÁNCHEZ NORIEGA, *Historia del cine*, Madrid, Alianza, 2006.

⁹ Cary BAZALGETTE y David BUCKINGHAM, *In front of the children. Screen entertainment and young audiences*, British Film Institute, 1995.

de manifiesto la importancia social que empieza a tener el cine como así demuestran autores como Morales² o Caldevilla.³ Es precisamente, esta fascinación por la imagen en movimiento y el concepto de entretenimiento como función principal del medio, donde tiene cabida y sentido la aportación de los proyectores Nic y sus películas.

El proyector Nic es un juguete que nace en 1931 de mano de la familia Nicolau Griñó, unos empresarios catalanes que construyeron un aparato de cine metálico que poseía un conjunto de lentes con un obturador, el cual permitía reproducir el movimiento de una escena representada en unas tiras longitudinales de papel. Los juguetes basados en la secuencialidad de fotogramas han supuesto un desarrollo en tres grandes vías —algunas de las cuales apenas han sido investigadas— como son la relevancia que han tenido este tipo de artefactos en las posibilidades otorgadas a la imagen, los nuevos modelos de negocio o el nuevo concepto de infancia.⁴ El presente trabajo se enmarca en esta primera vía, puesto que pretende establecer y vincular qué elementos del lenguaje audiovisual están presentes en las estructuras narrativas empleadas en los treinta y un rollos de película Nic analizados, y si estos pudieron contribuir a la democratización del cine de animación empleando el juego como vía de internacionalización.⁵ En este sentido, el juego y el uso de narrativas secuenciales en otros medios, como puede ser el de los videojuegos en nuestros días, ha permitido establecer una forma nueva de interacción entre el sujeto y los diferentes artefactos visuales.⁶

El cine infantil en España tiene su época de esplendor en los años sesenta, aunque desde principios de siglo, ya se empieza a fomentar este tipo de producciones. En un primer momento, con un carácter educativo, como demuestra la iniciativa propuesta por el Ministerio de Instrucción Pública, se favorece su uso en las escuelas y perduró incluso en la década de los años cuarenta y cincuenta bajo el patrocinio de la Unesco. De forma simultánea empieza a surgir la necesidad de un cine más recreativo, marco en el que surgen los primeros títulos nacionales infantiles de animación como son *Cenicienta española*, *Garbancito de la Mancha* o *Barcos de papel*.⁷ El cine infantil es un concepto difuso y hablar de él resulta problemático ya que es complejo establecer qué debe entenderse por él en cuanto a contenidos,⁸ parámetros de realización y técnicas empleadas, o incluso la edad de los destinatarios.⁹ Estas tres perspectivas se irán regulando de forma institucional para conseguir la delimitación del concepto, sobre todo desde una visión más comercial y siendo fomentado por la instauración de certámenes destinados íntegramente a esta categoría, como por ejemplo el primer Certamen Internacional de Cine para niños de Gijón (Cerinterfilm) en 1964. Una acción que emulaba las prácticas internacionales que se estaban realizando en este terreno como pueden ser Berlín y Venecia.

La creación en 1931 de los proyectores de cine Nic se realiza en un momento considerado como la edad dorada de la animación española, así como del producto internacional.¹⁰ Una época en la que existían tres grandes centros de producción a escala nacional: Valencia, Madrid y Barcelona. Esta última se constituyó como principal exponente gracias a la masiva aparición de barracas de feria en las que se realizan pases de proyecciones de la época y que fueron sustituidas progresivamente por salas cinematográficas. La socialización de este artilugio vino propiciada por una serie de factores relativos al nivel económico, operativo y de funcionalidad que permitieron su incorporación en el día a día de los ciudadanos. Tras la Primera Guerra Mundial, se produjo una serie de mejoras sociales entre las que figuraban el aumento del tiempo dedicado al entretenimiento y el aumento del poder adquisitivo. Aspectos que favorecieron la implementación de los medios de comunicación y la internacionalización de nuevos productos fílmicos, como es el caso de las historias que vivía el personaje de dibujos conocido como Félix el gato, que habían llegado a España para quedarse. Estos factores, junto con la adquisición a precios muy económicos del proyector, facilitaron su expansión en los hogares, sin dejar a un lado elementos relacionados con el empleo del propio dispositivo como son la durabilidad y facilidad de uso como se recoge en el propio manual: «la sólida construcción del aparato "Nic" hace que no requiera cuidados especiales y aun siendo manejado por manos inexpertas es de duración casi indefinida». La diversidad de títulos es otro aspecto de éxito. Se podían visionar películas creadas por la propia empresa, adaptadas de las grandes industrias estadounidenses de la animación como Walt Disney y facilitaba la posibilidad de crear tus propias creaciones e historias, lo que fomentaba la creatividad y ampliaba las historias de manera incalculable.

La incorporación paulatina de la televisión en las casas conlleva su empleo como objeto simbólico y social.¹¹ Una causa directa, por tanto, de la desaparición en los años setenta de los proyectores de cine Nic. La empresa cerró en 1974, momento en el que el coleccionista Tomàs Mallol hizo acopio de todo el material de la institución. Este hecho favoreció la creación del Museo del Cine de Gerona donde se guardan buena parte de los proyectores y películas que quedan, así como diverso material creativo, dibujos y bocetos que se han conservado en buenas condiciones.

Objetivos y metodología

La presente propuesta, mediante el análisis de treinta y un rollos de películas de Cine Nic encontradas, tiene como objetivos:

¹⁰ Gonzalo TIRADO, «Los filmes de animación en los cines del Madrid de entreguerras (1916-1939)», *Revista Hispania Nova*, vol. 19, 2021, p. 141-165.

¹¹ Roger SILVERSTONE, «De la sociología de la televisión a la sociología de la pantalla. Bases para una reflexión global», *Cuadernos para el Diálogo*, 74, 2007, p. 1-7, disponible en: https://www.infoamerica.org/documentos_pdf/silverstone03.pdf.

¹² Jordi ARTIGAS, *El cine Nic. Una juguina històrica del Poble-sec. Una memòria que s'esborra, una història*, Barcelona, Ajuntament de Barcelona, 1998. Carta de Tomàs Nicolau Araque a Tomàs Mallol. Documento no publicado. Fondo Museo del Cine. Gemma CARBÓ, *Historia cultural del cine Nic* (tesis), UNED-Universidad Carlos III, Girona, 2007. Raúl GONZÁLEZ-MONAJ, «El cine de Pérez Arroyo y los proyectores de juguete de posguerra», *Secuencias*, vol. 40, 2014, p. 9-30. Tomàs MALLOL i DEULOFEU, «La Inventiva catalana en la juguina cinematogràfica», *Revista Cinematògraf*, 1992 p. 193-20.

¹³ Enrique OGLIASTRI, «En busca de la teoría. Experiencias con el método inductivo de investigación social», *Texto y contexto, ciencia y método I*, vol. 11, Bogotá, Uniandes, 1987.

¹⁴ Gladys NEWMAN, «El razonamiento inductivo y deductivo dentro del proceso investigativo en ciencias experimentales y sociales», by reflective around the ways in which man, along the history, has looked for to attack the research process, describing the adequate methods to such reasonings and its contribution to science an investigation. By means of a documentary inquire and the use of the hypothetic method (inductive *Laurus*, vol. 12, 2006, p. 180-205.

¹⁵ María PINTO, «Introducción al análisis documental y sus niveles: el análisis de contenido», *Revista Anabad*, XXXIX, vol.2, 1989, p. 323-342.

- Establecer qué elementos del lenguaje audiovisual son utilizados y qué función desempeñan en la construcción del discurso narrativo.
- Comprobar la existencia de una vinculación entre el empleo de este juguete y el cine, más específicamente, el cine de animación.

Mediante una revisión bibliográfica¹² se ha podido obtener una noción general del proyector Nic. Esto, además, ha permitido conocer la escasez de publicaciones científicas al respecto y cómo su estudio o análisis ha sido hasta ahora parcial, es decir, se ha contextualizado como un elemento lúdico más dentro de las investigaciones relacionadas con los juegos desarrollados en nuestro país. Una vez constituido el marco de referencia sobre el que contextualizar la existencia y uso de este aparato, se ha procedido a realizar un análisis de contenido de los rollos seleccionados y mediante el método inductivo¹³ se ha llevado a cabo dicho estudio de casos particulares con la finalidad de extraer relaciones y conclusiones de carácter general partiendo del análisis derivativo.¹⁴

El trabajo se ha articulado en torno a cuatro etapas:

a) *Observación*: fase correspondiente al análisis de treinta y un rollos de películas encontradas durante el periodo del confinamiento estricto que tuvo lugar en el año 2020 por la crisis del Covid-19 en un piso de alquiler en un edificio de Madrid, de cuyo inquilino se sabe que era clérigo y que coleccionaba juguetes y antigüedades de todo tipo, como pueden ser unos caballos de plomo para hacer carreras de caballos mecánicas de la empresa Creaciones Hispania de 1920, o los propios rollos analizados y sobre los que se centra el presente trabajo de investigación. Dicho análisis se centrará en el contenido, de manera que se pueda delimitar una serie de ítems que permitan realizar una recogida exhaustiva de información relacionada con la estructura narrativa, espacio y tiempo, para su posterior interpretación¹⁵. Para ello se han analizado los siguientes aspectos formales:

- Contenido narrativo:
 - Género de la pieza, con el objetivo de poder establecer una clasificación en función de este parámetro.
 - Tema general que subyace del tratamiento diegético en el producto.
 - Articulación de bloques temáticos.
- Tiempo:
 - Tratamiento temporal: Figuras.
 - Número de poses, claves o posiciones importantes en las que se puede descomponer un determinando movimiento para ser representado.

- Espacio:
 - Elementos compositivos como pueden ser el empleo de la profundidad de campo, las líneas, la perspectiva en el cuadro ... etc.
- b) *Formulación de hipótesis u objetivos* que se persiguen
- c) *Verificación*: proceso que se aplica para comprobar que las variables analizadas por inducción muestran o no los criterios necesarios para hacer extensibles las conclusiones a un modo general.
- d) *Tesis*, ley o teoría que se induce, por tanto, lo que se correspondería con las conclusiones del trabajo.

El cine Nic. Orígenes y funcionamiento

El proyector de cine Nic fue patentado en 1931 por los hermanos Nicalou Griñó, Ramón, Tomás y José María, una familia catalana con amplia trayectoria empresarial en el mundo del papel, que vio nuevas oportunidades de negocio en la fabricación y venta de este nuevo juguete infantil basado en la proyección de imágenes. Su comercialización se realizó a través de la empresa Proyector NIC, SA, cuya actividad cesaría en 1974. El proyector comenzó a comercializarse, a principio de los años treinta, con un coste de 16 pesetas en Barcelona y 18 pesetas, en el resto del territorio nacional. Poco a poco, con la incorporación de las novedades tecnológicas, su precio se fue incrementando pero acomodándose a los tiempos, un hecho que popularizó su uso llegando a producir unos diez millones de estos aparatos.

La importancia de este artilugio residió en la habilidad con la que esta familia adaptó los principios presentes de la linterna mágica a la animación de la imagen, así como otros juguetes ópticos, y en conseguir los mismos hitos en cuanto a la fabricación seriada, la distribución y el afianzamiento del concepto de las proyecciones como espectáculo, pero en este caso más dentro del ámbito íntimo que en la esfera pública. De manera que esta estirpe de empresarios son los artífices de la adaptación de una tecnología exitosa a la esfera más íntima con unos resultados sin precedentes como demuestran los numerosos países en los que se comercializó y se adaptó el producto entre los que se encuentran Estados Unidos, Japón, Cuba, México, Suiza, Italia, Inglaterra, Portugal, Alemania y Francia.

El juguete perduró en el tiempo hasta 1974, superando épocas verdaderamente difíciles como la Guerra Civil. Un éxito y pervivencia que se deben a su adaptación e incorporación de los avances tecnológicos que se iban produciendo en la industria cinematográfica como pueden ser la incorporación del sonido a los *films* o los motores eléctricos. Alcanzó tanta

¹⁶ Especificaciones extraídas del manual original que acompañaba al aparato.

¹⁷ F. J. FRUTOS, «El análisis de contenido y la organización de repertorios culturales: el caso de las placas de linterna mágica», *Revista Latina de comunicación social*, vol. 63, 2008, p. 265-276.

repercusión que propició su comercialización y fabricación por parte de otras marcas que no dudaron en sacar sus propias versiones, como es el caso del Cine Rai en Valencia.

Todos los productos Nic estaban registrados y patentados bajo una marca específica y reconocible que fue elaborada por el diseñador gráfico Eduard Jener. Este exponente del Art Decó logró que el hombre negro que montaba un elefante se constituyera como un símbolo para todos los niños que emplearon este dispositivo en la construcción de su imaginario infantil.

El proyector de cine Nic consistía en un aparato metálico que poseía una serie de lentes con un obturador que permitía visionar una escena en movimiento mediante su exposición de forma alterna empleando para ello una lámpara casera de cualquier tipo, pero se especifica en el manual que debería ser de tipo «Óvalo esféricas de 1/2 vatios esmeriladas».¹⁶ El funcionamiento tomaba como base el trabajo de la linterna mágica, un aparato que proyectaba imágenes incluso con sonido sincrónico con una implementación cultural muy importante entre los siglos XVII y XIX.¹⁷ Ambos juguetes ópticos se diferencian principalmente en la forma de consumir las proyecciones, siendo el primero aplicable al ámbito doméstico, mientras que el segundo es más de consumo público. Precisamente, esta diferencia es uno de los parámetros que pudo posibilitar su permanencia en el tiempo, ya que no se concebía tanto como un evento o un espectáculo de entretenimiento colectivo sino familiar, un mercado doméstico, si cabe, más sostenible y perdurable. Un aspecto que queda bien reflejado en la ilustración contenida en la portada del manual (fig. 1).

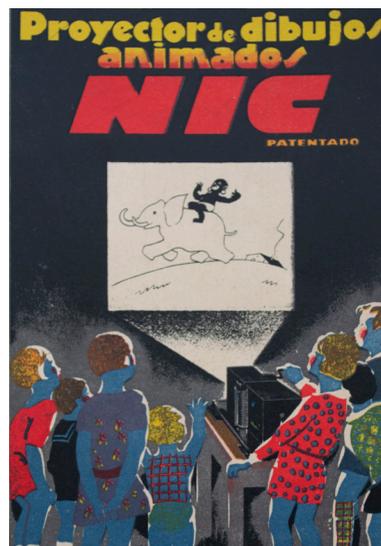


Fig. 1. Portada del manual (fuente: manual del proyector cine Nic).

Los rollos de películas que se proyectaban consistían en una serie de escenas representadas que se plasmaban en tiras de papel vegetal, los cuales al ser expuestos daban lugar a la sensación de movimiento de los dibujos representados, los cuales narraban una historia ayudados de textos sobrepuestos que permitían la creación del significado final. En este sentido, el propio proyector fue capaz de superar la concepción de ser un mero juguete. Fue capaz de aunar la parte didáctica y lúdica de manera que el carácter moralizante de las historias y el entretenimiento que emanaba de la historia que se contaba, era capaz de hacerlo atemporal e internacional.

El proyector Nic tuvo diferentes variantes que con el paso de los años iban incorporando novedades tecnológicas, como es la incorporación del sonido o de un motor eléctrico a sus productos. Esto favoreció su expansión a nivel internacional y la aparición de competidores como son el proyector especial Nitor, Mickey Mouse cinema o el cine Skob. Un aspecto llamativo en este sentido es que dejó de fabricarse en 1974 y la empresa siguió funcionando incluso en la época de la guerra civil, momento en que fue colectivizada.

El funcionamiento era sencillo y para poder explicarlo se empleaba una ilustración que recogía los diferentes elementos señalados por letras para establecer los pasos a efectuar (fig. 2). Para comenzar a utilizarse se debía colocar la película en un soporte, que como se puede observar en la imagen corresponde a la letra *S*. Acto seguido se coloca la lámpara y se abre la pieza correspondiente con la letra *M* que sirve para colocar el rollo de película en la posición correcta. Una vez realizado este paso se debía comprobar que el aparato estuviera «embragado», es decir, conectado a la red eléctrica y colocar el soporte de la lámpara para empezar a proyectar la película, que se ponía en funcionamiento presionando el botón destinado a tal efecto. La proyección comenzaba al paso que se iba accionando la manivela. Una vez finalizada la proyección se debía volver a enrollar la película empleando la manivela para proceder a otra visualización (Fig.2).

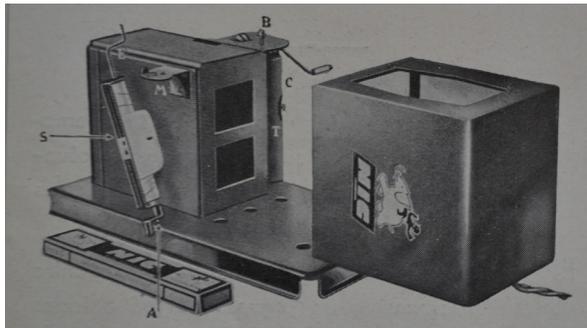


Fig. 2. Partes que conforman el proyector (fuente: manual del proyector cine Nic).

Este proyector otorgaba al usuario dos posibilidades de uso; el visionado de las películas comercializadas y la creación de sus propias historias. Un aspecto que le dotaba de infinitas posibilidades creativas. Esto permitía al usuario contar, si así lo precisaba, sus relatos, para ello solo tenían que emplear papel vegetal y estructurar la historia en dos franjas; una superior donde se colocaban las poses clave de los movimientos; y otra inferior, donde se colocaban poses intermedias de los mismos. De esta manera, al ser reproducidos por los «proyeccionistas» se producía la sensación de movimiento. El empleo de este tipo de material en la creación de los proyectos hacía que se obtuviera de forma muy asequible lo que facilitaba su empleo. Así, se podían readaptar las historias propuestas originales, por aquellas modificaciones que el usuario quisiera aplicar a su nueva historia.

Con respecto a las películas comercializadas y elaboradas por la empresa de proyectores Nic, SA, se ha de señalar el trabajo realizado hasta los años cuarenta por Ramón Griñó, persona encargada de dibujar y crear las historias. En los inicios, los rollos de películas contaban aventuras muy influenciadas por los personajes que triunfaban en aquella época a nivel nacional como podía ser el Gato Félix, una inspiración que Ramón Griñó llevaba a sus primeros trabajos en la empresa. Poco tiempo después los empresarios vieron en las películas internacionales un buen motor para la comercialización de sus productos y se hicieron así con la licencia del personaje de Popeye a partir de 1934 e incluso, años después, a partir de 1942 se encargaron de realizar la adaptación de películas creadas por Walt Disney como pudo ser *Blanca Nieves* o las películas del famoso Mickey Mouse. La búsqueda de nuevos modelos, personajes y oportunidades de negocio lleva a la familia catalana a apoyar la iniciativa de crear el primer largometraje español de animación: *Garbancito de la Mancha* (1943). Con el paso del tiempo, Tomás Griñó tomará las riendas de la animación apostando por técnicas menos artesanales y más productivas en las películas que se elaboran, y sigue manteniendo esa reminiscencia a los personajes presentes y más exitosos de la época como un reclamo. A nivel narrativo cabe destacar el carácter moralizante y educativo de las historias que se planteaban. Aunque estaban dirigidas al público infantil como tal, se llevaron a cabo una serie de tres películas con una pretensión más adulta realizadas por Antoni Aroca en catalán. Estas obras eran *La sirena y el marinero*, *El barbero enfadado* y *Las trifulcas de Catúfol*.

Como se ha señalado con anterioridad, un factor de éxito del producto fue la capacidad de incorporación de novedades tecnológicas. A partir de 1946, empiezan a incorporarse nuevas técnicas menos artesanales en la

producción como mejora de los colores empleados. Un cambio que se debe a la sustitución de Ramón por Tomás en el ámbito del dibujo. Hasta 1968 se publican doscientos títulos de Disney como *Cenicienta*, *La dama y el vagabundo*, etc. La inspiración de las historias propias de la empresa, se basaban en las tiras cómicas de la época presentes en Barcelona y en las películas de aventuras que copaban las salas de cine.

Las películas que se comercializaban estaban divididas en series que estaban compuestas por un número determinado de rollos (fig. 3). Un total de noventa y dos películas organizadas en siete series de 15 rollos cada una, con la salvedad de la serie *G*, que incluye dos títulos de los dibujos *Pipo y Pipa* como concesión de su creador Salvador Bartolozzi. En este sentido también se incorporarán al catálogo las citadas con anterioridad concesiones de Walt Disney, las cuales se irán añadiendo sucesivamente, como muestra la ilustración. Los productos realizados seguían la estela descrita con la salvedad, de carácter extraordinario, de una serie taurina que se sacó a modo de suvenir.



Fig. 3. Catálogo original incorporado en el manual Nic (fuente: elaboración propia).

Análisis de las películas

El corpus de estudio está conformado por los treinta y un títulos (tabla 1) y forman parte de la colección general compuesta por noventa y dos rollos, como se puede observar en el catálogo completo (fig. 3). No se ha podido comprobar las razones por las que las series están incompletas, ya que al tratarse de una colección privada, la ausencia del propietario ha dificultado el acceso a esta información. Para poder establecer la datación se ha tenido en cuenta la evolución del aparato, y las películas analizadas corresponden al modelo patentado en 1943 que adjuntaban unos discos que contenían una grabación asociada a cada rollo, pero que en el caso de las presentes se desconoce su paradero.

Tabla 1. Corpus de estudio

TÍTULO DE LA PROYECCIÓN	SERIE	SONORO/ COLOR
<i>El castillo maldito</i>	D	Sonoro/color
<i>Miau tenor</i>	G	Sonoro/color
<i>Tom el cow boy</i>	A	Sonoro/color
<i>El vagabundo</i>	E	Color
<i>Perro sabio</i>	E	Color
<i>El gigante del bosque</i>	B	Sonoro/color
<i>El circo</i>	A	Color
<i>La cenicienta</i>	A	Sonoro/color
<i>El lobo feroz</i>	H	
<i>Las ranas envidiosas</i>	B	Sonoro/color
<i>El algodón(instructiva)</i>	E	Color
<i>Miau sacamuelas</i>	B	Sonoro/color
<i>Buscadores de oro</i>	A	Sonoro/color
<i>Robo ruidoso</i>	E	Color
<i>Aventuras de Pipo y Pipa nº2</i>	G	Color
<i>El valiente</i>	C	Sonoro/color
<i>La caperucita roja</i>	H	
<i>La isla del tesoro</i>	B	Sonoro/color
<i>Los tres cerditos</i>	H	
<i>El caballo blanco</i>	E	Sonoro/color
<i>El gran premio</i>	C	Sonoro/color
<i>La codicia rompe el saco</i>	A	Sonoro/color
<i>La cigarra y la hormiga</i>	A	Sonoro/color
<i>Las tres hilanderas</i>	D	Color
<i>El carbón (instructiva)</i>	F	Color
<i>Aventuras de Pipo y Pipa Nº 1</i>	G	Color
<i>El mentiroso</i>	C	Sonoro/color
<i>La urraca</i>	B	Sonoro/color
<i>El gorrión</i>	D	Sonoro/color
<i>El asalto del tren</i>	C	Sonoro/color
<i>La bruja</i>	D	Sonoro/color

Tabla 1. Títulos que conforman el corpus de estudio. Fuente de elaboración propia.

Todas las películas analizadas están en color, para lo que se empleaba un proceso en el que mediante placas de estaño en las que se dibujaba aquellas partes de los dibujos que se quería que tuvieran una determinada tonalidad. Una vez realizado esto, se impregnaba con la ayuda de un rodillo el tinte deseado y se dejaba secar, y se retiraba la plancha y se repetía tantas veces como colores se quisieran utilizar, como recoge Rafael Calle.¹⁸

Cada rollo de película viene en una caja de cartón donde se recoge especificaciones de la misma, como la serie a la que pertenece, si es en color y/o sonoro. En el presente artículo se va a proceder a destacar aquellos elementos más significativos y llamativos presentes en los 31 rollos analizados. De esta manera, se ha podido comprobar que, de las películas analizadas, tres de ellas no muestran estas informaciones y son las que se engloban dentro de la Serie H. Una parte de la colección que engloba los títulos adaptados de la *major* de animación americana, Walt Disney. Estas son: *El lobo feroz*, *La caperucita roja* y *Los tres cerditos*. Cabe destacar que de las películas que tienen la clasificación de sonoro/color no se han conservado ninguno de los discos sonoros que deberían acompañar el rollo correspondiente, por lo que se ha de destacar la pérdida de dicha información como un aporte sustancial al trabajo realizado.

Cada película que se ha analizado consta de una varilla metálica en la que se enrolla el papel que está incorporada en otro soporte metálico, cuya utilidad es la de encajar el contenido del rollo en el dispositivo de proyección, como se ha explicado con anterioridad. La historia narrada se enuncia en dos líneas de dibujos perpendiculares entre sí, que representan viñetas claves en la descomposición del movimiento, también conocidas en el área de la animación como poses. De manera que al imprimirle un movimiento continuo mediante el accionamiento de la manivela se produce la alternancia entre las poses clave de las acciones representadas que recrean y otorgan esa sensación de movimiento. Uno de los factores más interesantes relacionados con este aspecto es el relacionado con las reducidas dimensiones del formato sobre el que se debían plasmar las acciones, que delimitan de una forma clara el tipo de sucesos, favoreciendo ideas claras y sencillas.

Una vez descrito los aspectos de formato y presentación, se realiza un análisis más centrado en el contenido de estos. Priman las películas que se pueden englobar en el género de entretenimiento por encima del informativo, como se refleja en veintinueve de los treinta y un ejemplos estudiados. Las narraciones que recogen las películas se caracterizan por el empleo de temáticas sencillas. Sirva como ejemplo el caso de *El caballo blanco*, en el que a un animal que era blanco se le cambió de color para ser vendido en una feria y una tormenta terminó desvelando el engaño. Otro factor es la presencia de una enseñanza moral, salvo en las historias que se catalogan

¹⁸ Información recogida en la página web <http://www.cinenic.es/peliculas.html> [Fecha de la última consulta 11 de marzo de 2021].

¹⁹ Antonio SÁNCHEZ-ESCALONILLA, *Estrategias de guion cinematográfico*, España, Planeta, 2014.

como instructivas. Sirva como ejemplo de la presencia de moralejas el caso *El gorrión*, donde se cuenta cómo al enfrentarse los insectos a los gorriónes, los árboles no dieron fruta nunca más y fueron talados. El tercer parámetro hace referencia a la presencia de un final feliz como casarse con la princesa como recompensa por salvar al pueblo como el caso de *El castillo maldito*. En este caso es significativo el caso del título *Miau el tenor* en el que, tras trabajar y esforzarse para intentar conseguir su sueño relacionado con el canto, el protagonista fracasa y vuelve a sus orígenes como dependiente. Un raro caso que se sale de la línea moralista y del *happy end* presente en el resto de los rollos. Dos ejemplos se salen del empleo de este tipo de recursos e historias, y son las películas que se autodenominan en el propio título como instructivas, como son *El carbón (instructiva)* y *El algodón (instructiva)*. Ambos casos cuentan el proceso de elaboración de ambas materias primas desde su origen a sus usos. Carecen de cualquier finalidad moralizante o fantástica, y se centran en una realidad específica que favorece el conocimiento sobre una determinada materia. Así, se puede concluir que los rollos de película Nic, tanto los que versan sobre historias ficticias como aquellos que aportan información sobre un suceso, permiten al individuo que las contempla poder hacerse una idea del mundo que le rodea y establecer así unas pautas de actuación social. De esta forma se ha podido interpretar la presencia de algunos valores sociales específicos en la época como el mantenimiento de las clases sociales —tal es el caso de *Miau el tenor*— y la escasa defensa de los derechos de los animales y de la protección de la propia especie como refleja *Miau Sacamuelas*.

Analizando los recursos que permiten articular la historia, ésta se establece en torno al empleo de textos aclaratorios que permiten al espectador poder seguir una línea narrativa. Desde este punto de vista, el primer parámetro que se ha analizado es el de escena, entendida como una unidad de acción dramática que se produce en el mismo espacio y tiempo.¹⁹ Partiendo de este concepto se ha podido observar que, de las treinta y una películas analizadas, veintisiete de ellas muestran una construcción de la historia articulada en cuatro bloques narrativos (fig. 4).

En este sentido, se ha podido ver como a mayor complejidad de la historia, más se incrementa la necesidad de articular la narración mediante un mayor número de escenas, o el uso de bloques narrativos con el objetivo de facilitar la comprensión del mensaje, en los que emplean una serie de elementos comunes como son la incorporación de textos y aspectos compositivos que permiten y favorecen la lectura de la historia. Así, por ejemplo, la obra *El vagabundo*, que cuenta los dimes y diretes de un individuo por sobrevivir en su día a día, se presenta como una única escena-secuencia que narra dichos acontecimientos de forma secuencial, mientras que en *Perro sabio*

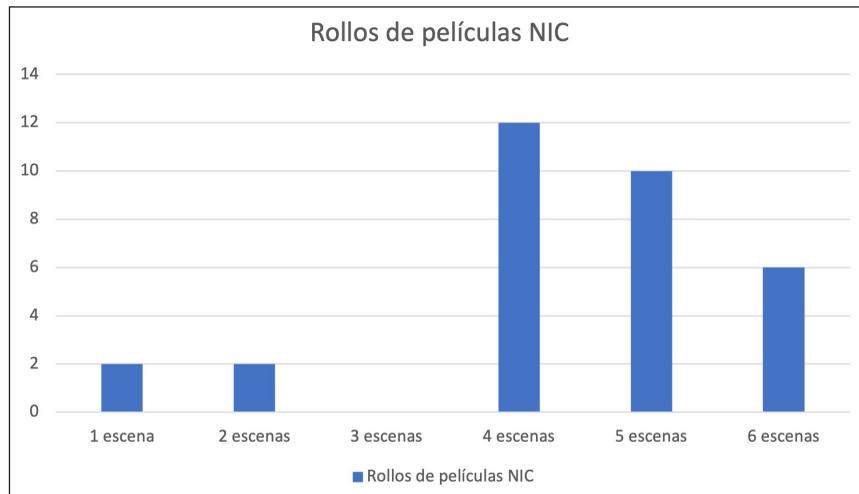


Fig. 4. Relación del número de escenas presentes en las películas analizadas (fuente: elaboración propia).

se cuentan las aventuras de un perro en la búsqueda por alcanzar sus sueños del que todo el mundo se burlaba y cuya acción se divide en seis bloques, cada uno de los cuales representa una situación a la que se enfrenta el protagonista (fig. 5).

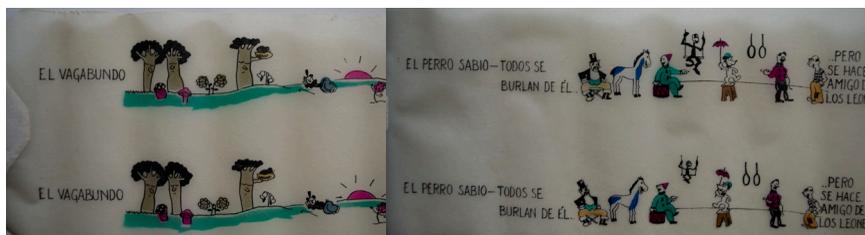


Fig. 5. Fragmento de los rollos de película *El vagabundo* y *Perro sabio* (fuente: elaboración propia).

Cada rollo narra una historia corta y unitaria, con una estructura clara y marcada, basada en un principio, desarrollo y final, los cuales se delimitan mediante el empleo de elementos visuales estructurales, comunes, como son:

- Textos de localizaciones o transcurso del tiempo.
- Espacios o bloques de separación en blanco, sin contenido
- Cambio de espacios/localizaciones sin especificar.

La complejidad narrativa viene dada por la manera de representar el tiempo y espacio narrativo de forma visual. Analizando la primera de las

variables y, por tanto, el orden en el que se van sucediendo los acontecimientos en el contexto del relato en sí, se observa el uso, por parte de los dibujantes, de relaciones lineales en aquellos relatos con menor número de bloques y el empleo de recursos temporales —elipsis, silepsis, estructuras circulares, *flashback* y *flashforward*— en aquellos relatos que presentan una mayor fragmentación. Dotan al relato de una mayor agilidad y complejidad a la trama, y aportan al espectador los principales hitos o giros que le permitan avanzar en los acontecimientos. Al ser analizado más en profundidad este aspecto en los casos de estudio se ha podido observar en ellos el empleo mayoritario de las siguientes figuras temporales:

- Elipsis, es decir, la supresión de acontecimientos que no son significativas o no aportan información relevante para el devenir de la historia. En este punto se han observado representaciones visuales bastante llamativas para discursos tan limitados por el espacio físico de su desarrollo. Destaca el empleo de textos para remarcar el inicio y final de las acciones, y que establecen de una forma significativa la eliminación de sucesos, previendo una competencia de lectura en el público de recepción para poder llegar a una comprensión efectiva del mensaje. Aunque el empleo de este tipo de herramientas es el más habitual en los productos analizados, se puede observar la existencia de otros recursos temporales que se basan en la representación del tiempo de forma más abstracta, como se recoge en una secuencia en la que se observa el paso del tiempo a partir de la figura de un reloj de pie cuyas manecillas expresan cómo va pasando el mismo y reflejándose en la pose del personaje de la Cenicienta (fig. 6).
- La silepsis, o el empleo de dos o más líneas temporales que se van alternando a lo largo del relato, es otra de las relaciones temporales presentes en los textos audiovisuales analizados. La forma de representación visual depende de la significación del relato, pero se han podido observar propuestas que plantean las mismas acciones en diferentes emplazamientos o el uso en una misma viñeta de la misma acción realizada en diferentes localizaciones. Una complejidad que aúna los parámetros temporales y espaciales de la representación en sí misma.

Las figuras 6 y 7 permiten articular una amplitud y un alcance del tiempo de la narración al servicio de una historia que debe ser recogida en un soporte físico limitado, pero que pone de manifiesto el virtuosismo de los dibujantes para poder tratar con la mayor diligencia variaciones en la representatividad de los arcos temporales propuestos en la historia. Para ello usan acciones



Fig. 6. Fragmento del rollo *Cenicienta* (fuente: elaboración propia).

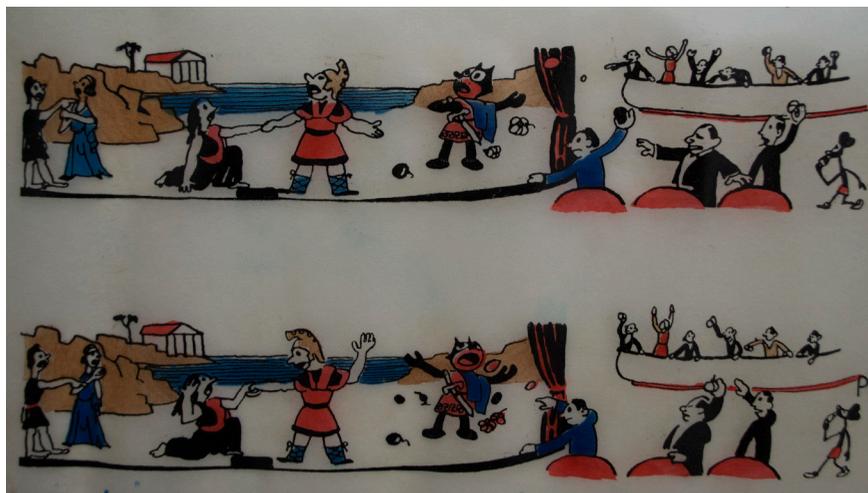


Fig. 7. Fragmento del rollo *Miau el tenor* (fuente: elaboración propia).

simultáneas o el empleo de dibujos que representan efectos especiales como, por ejemplo, la representación del desvanecimiento de Cenicienta en el momento en que el reloj marca las 12 de la noche. Una propuesta sencilla en el dibujo, pero efectiva en la comunicación del mensaje que persigue.

En cuanto a los aspectos espaciales, el trabajo organizativo permite trabajar con dos líneas narrativas, es decir, reflejar dos sucesos que se suceden de forma simultánea en una misma escena (fig. 8). En ella se puede observar el uso de la profundidad de campo mediante el trabajo de elemen-

²⁰ Inmaculada LÓPEZ VÍLCHEZ, «Espacio y vanguardias artísticas», *Arte, Individuo y Sociedad*, vol. 19, 2007, p. 117-133.

²¹ Pierre FRANCASTEL, *Arte y técnica en los siglos XIX y XX*, Madrid, Debate, 1997.

²² Victoria MORA DE LA TORRE, «La *Maison du Fantoche*, una representación del movimiento de vanguardia de la época», *Revista Internacional de Humanidades*, vol. 6, 2, 2019, p. 77-90 <http://doi.org/10.18848/2474-5022/CGP/v06i02/77-90>.

tos sobre el horizonte para establecer de forma muy clara ambas líneas argumentales; es decir, se ven dos acciones como es la de los guardas esperando en primer término, mientras que en un segundo plano se observa al protagonista que va en busca de ayuda. Una propuesta de diseño y construcción del espacio basada en el empleo de presupuestos geométricos que permiten llegar a una coherencia espacial,²⁰ logrando identificar lo real con lo virtual gracias a la aplicación elementos del lenguaje audiovisual,²¹ lo que permite realizar varias lecturas de forma simultánea de forma bidimensional. Un uso que se revierte en su carácter dinámico y que se está consolidando en los productos de animación de la época, como se puede observar en las *Fantasmagorías* de Emile Cohl.²²

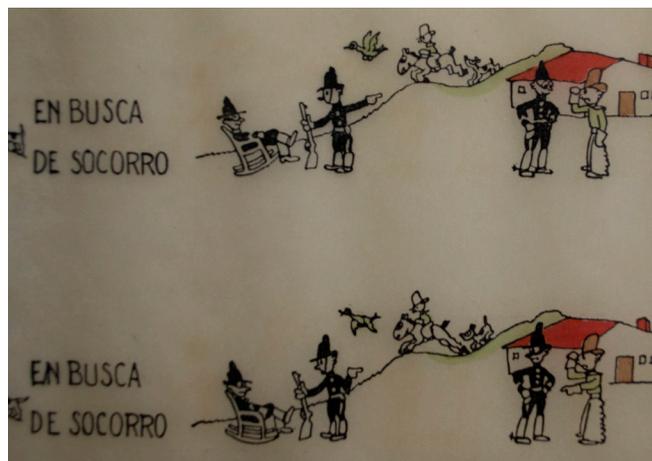


Fig. 8. Fragmento del rollo *Tom el cow boy* (fuente: elaboración propia).

En cuanto a los aspectos compositivos, hay que señalar el empleo de recursos gráficos que favorecen la pauta de lectura occidental de izquierda a derecha y de arriba abajo, aspecto que favorece el entendimiento de las acciones de forma efectiva. Así, al reproducir de forma constante el rollo, el espectador es capaz de descifrar la historia que se le plantea. En este sentido, los textos se emplean desempeñando una función más lingüística como es la representación de onomatopeyas a modo de bocadillos como se realizan en el comic, erigiéndose como un referente directo de este tipo de elementos.

Analizando los aspectos y el tratamiento espacial se ha observado el empleo de una serie de elementos recurrentes. Estos son el empleo del color, el trabajo con la profundidad de campo y de los planos espaciales -primer término y plano fondo-, unos parámetros cuyo trabajo se ha presentado de una forma significativa y minuciosa en aquellas localizaciones más relevantes de la historia. Sin embargo, aquellas con menor peso narrativo se traba-

jan de una forma más minimalista. Hay que destacar el empleo de los colores primarios para la construcción del relato, pero no se observan usos específicos y diferenciadores entre los elementos que lo constituyen como puede ser el empleo de diferentes colores para remarcar la presencia de un personaje protagonista. Salvo en la película *El gigante en el bosque* (fig. 9), donde el uso del color negro se emplea para diferenciar los sucesos que transcurren durante la noche, replicando un juego de sombras que disipan el marco espacial, pero que sirven para enfatizar la temporalidad del suceso.



Fig. 9. Fragmento del rollo *El gigante en el bosque*, en el que se observa el trabajo temporal (fuente: elaboración propia).

Atendiendo al desarrollo propio de la historia, se ha constatado que priman como personajes protagonistas los individuales frente a los colectivos, en total veinticinco de los treinta y un rollos analizados los establecen. Una de las razones de ello puede estar ligada a la duración del rollo, una delimitación que hace bastante difícil trabajar con historias cuyos personajes sean múltiples y, por tanto, más complejos. Otro aspecto a señalar es el empleo de seres con una caracterización más fantástica y de animales frente a los humanos, ya que se ha podido establecer el carácter eminente moralizante de las historias que protagonizan y es un recurso muy reiterado dentro de la cinematografía de animación. En última instancia, es interesante establecer la curiosa similitud entre el personaje del Gato Miau y el famoso dibujo animado de la época el gato Félix como se puede observar en títulos como *Miau sacamuelas* o el *Robo ruidoso*.

Por último, y relacionado con las historias que se habían adaptado a este soporte procedentes de la productora internacional Walt Disney, llama la atención la existencia de un producto titulado *El lobo feroz*, que mezcla varias de sus principales historias en un mismo rollo, como son *Caperucita roja* y *los tres cerditos*. Dos historias unidas por un personaje central que es el lobo y que actúa de nexo en la nueva propuesta que realiza el dibujan-

²³ Greg HOUSTON, *Illustration that works*, Nueva York, Monacelli Studio, 2016.

²⁴ Este tipo de relación, durante el siglo XIX, también, la podemos encontrar en el uso de juguetes ópticos como el Thaumatrope, el Fenakitescopio, el Caleidoscopio, la Linterna mágica o el Zootropo. Estos juguetes supieron aunar el carácter didáctico, propio de las historias narradas, con el lúdico, mediante el empleo de la simulación de la sensación de movimiento, y es precisamente en este punto en el que los proyectores Nic alcanzan su máximo esplendor.

te. Un aspecto novedoso y creativo que incentiva al público objetivo a ampliar las posibilidades narrativas presentes en la articulación de este tipo de historias, creando una especie de *spin off* propio del medio tratado.

Otro aspecto para analizar es el tipo de ilustración empleada en los rollos analizados, es decir, el tipo de imagen se ha utilizado para vehicular concepto como parte del proceso narrativo.²³ Todas las películas presentan un dibujo sencillo y preciso en las poses trazadas de manera secuencial. Un aspecto que favorece de una forma rápida y directa la previsualización del concepto del proyecto fílmico. Los rollos analizados son ejemplo de una propuesta de ilustración narrativa que gira en torno al personaje principal como puede ser el caso de Miao o de Pipo y Pipa.

Conclusiones

Los juguetes ópticos empiezan a utilizarse con un objetivo didáctico y de entretenimiento. Para ello se adaptaban cuentos o se creaban historias que pretendían mostrar una sociedad desde el juego y la enseñanza.²⁴

La relación entre el proyector de cine Nic y el cine de animación está más que probada. Su auge es el reflejo exponencial del éxito, nacional e internacional, del cine de animación durante las primeras décadas del siglo XX y que abandera en su triunfo la adaptación de las historias americanas propuestas por compañías como Walt Disney, o de personajes de animación representativos de la época como el gato Félix. Resulta complicado establecer claramente la repercusión social real ya que no se han podido encontrar estos datos, pero sí se ha podido observar que el conjunto de rollos analizados presenta el empleo de una serie de elementos comunes y reiterados propios del lenguaje audiovisual, lo que ha favorecido el aprendizaje de su uso, convirtiéndose en muestras de expresión de una sociedad en un momento histórico, y consolidándose como partes activas en la construcción de la memoria colectiva e individual. Se ha podido comprobar en el análisis de los parámetros narrativos estudiados cómo su uso es redundante y común, lo que, sin duda, favorece la interiorización de su función dentro del discurso. A este respecto cabría señalar la importancia de poder corroborar esta idea mediante el estudio de rollos de películas creadas en el ámbito personal, pero no se ha podido acceder a este tipo de recursos, por lo que se insta a futuras investigaciones a ahondar en esta línea.

En cuanto al empleo de elementos espaciales y temporales en las historias, se ha podido apreciar un dominio por parte de los artistas. Además, presupone unos conocimientos previos y unas estrategias cognitivas específicas en el espectador para lograr su entendimiento. Por todo ello, se en-

tiende por la forma de contar las historias en los rollos analizados que van dirigidos al público general que entienden la narrativa: esta emplea estructuras comunes conocidas, como es la empleada en la cinematografía, según se ha señalado anteriormente. Existe una relación directa entre la forma de contar cinematográfica y la de estos rollos de animación. Emplean elementos comunes como parámetros compositivos, estéticos y sonoros para construir narraciones completas.

El proyector Nic, gracias a su implementación en la sociedad y su carácter internacional, ha propiciado el uso en el tiempo de una serie de recursos que favorecían el entretenimiento, mediante el empleo de elementos propios del lenguaje audiovisual lo que ha podido favorecer su implantación y aprendizaje de una forma más significativa, pudiendo servir de engranaje entre la animación 2D tradicional y el cine o la televisión. De la misma forma, no se ha podido esclarecer si el empleo de los rollos analizados ha servido como canal de difusión del sistema de códigos empleados en un contexto de entretenimiento y de aprendizaje, ya que no se han podido extraer datos al respecto. Por lo que se insta a futuras investigaciones a profundizar en ello. En la misma línea, otra vía de trabajo que queda abierta es la relacionada con el análisis de contenido de las representaciones elaboradas para otros juguetes audiovisuales con el objetivo de poder delimitar y establecer las diferencias y similitudes que puedan existir en el empleo de determinados elementos comunes relacionados con el lenguaje audiovisual y su socialización.

Victoria Mora de la Torre
Universidad Rey Juan Carlos
victoria.mora@urjc.es
[https://orcid.org/
0000-0002-5221-6538](https://orcid.org/0000-0002-5221-6538)

EL PROYECTOR NIC: UN JUGUETE DE ANIMACIÓN QUE PARTICIPÓ EN LA DEMOCRATIZACIÓN DEL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

La socialización de los elementos estructurales propios del lenguaje audiovisual data sus esfuerzos en los llamados juguetes ópticos. El proyector de cine Nic en tanto que juguete, permitía la experimentación con él, favoreciendo la creatividad y constituyéndose como un instrumento con una gran repercusión a nivel nacional e internacional. A través de la aplicación del análisis de contenido a una treintena de rollos de películas se pretende delimitar qué elementos narrativos están presentes y qué función desempeñan. De manera que se pueda comprobar la existencia de una vinculación entre este juguete y el cine, más específicamente, del de animación. Por último, se comprobará si su empleo desde la enseñanza y el entretenimiento ha servido como vía para la difusión de un sistema de códigos novedosos en la época.

Palabras clave: Cine Nic, Animación, juguetes ópticos, lenguaje audiovisual

EL PROJECTOR NIC: UNA JOGUINA D'ANIMACIÓ QUE VA PARTICIPAR EN LA DEMOCRATITZACIÓ DEL LLENGUATGE CINEMATOGRAFIC.

La socialització dels elements estructurals propis del llenguatge audiovisual data els seus esforços en les anomenades joguines òptiques. El projector de cinema Nic com a joguina permetia l'experimentació amb ell, afavorint la creativitat i constituint-se com un instrument amb una gran repercussió a nivell nacional i internacional. A través de l'aplicació de l'anàlisi de contingut a una trentena de rotlles de pel·lícules, hom pretén delimitar quins elements narratius hi són presents i quina funció tenen. De manera que es pugui comprovar l'existència d'una vinculació entre aquesta joguina i el cinema, més específicament, del d'animació. Finalment, es comprovarà si la seva utilització des de l'ensenyament i l'entreteniment ha servit com a via per a la difusió d'un sistema de codis nous a l'època.

Paraules clau: Cinema Nic, Animació, joguines òptiques, llenguatge audiovisual

THE NIC PROJECTOR: THE ANIMATION TOY THAT PARTICIPATED IN THE DEMOCRATIZATION OF THE CINEMATOGRAPHIC LANGUAGE

The socialization of the structural elements of the audiovisual language dates its efforts in the so-called optical toys. The Nic film projector, as a toy, allowed experimentation with it, favoring creativity and becoming an instrument with great national and international repercussion. Through the application of content analysis to about thirty film reels, we have tried to delimit which narrative elements are present and what function they play. In order to verify the existence of a link between this toy and cinema, more specifically, animation cinema. Finally, it will be verified if its use in education and entertainment has served as a way for the diffusion of a new code system at the time.

Keywords: Cinema Nic, Animation, optical toys, audiovisual language

Aquest article ha estat publicat originalment a **Matèria. Revista internacional d'Art** (ISSN en línia: 2385-3387)

Este artículo ha sido publicado originalmente en **Matèria. Revista internacional d'Art** (ISSN en línea: 2385-3387)

This article was originally published in **Matèria. Revista internacional d'Art** (Online ISSN: 2385-3387)

MATÈRIA

Revista internacional d'Art

Els autors conserven els drets d'autoria i atorguen a la revista el dret de primera publicació de l'obra.

Els textos es difondran amb la llicència de Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada de Creative Commons, la qual permet compartir l'obra amb tercers, sempre que en reconeguin l'autoria, la publicació inicial en aquesta revista i les condicions de la llicència: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.ca>

Los autores conservan los derechos de autoría y otorgan a la revista el derecho de primera publicación de la obra.

Los textos se difundirán con la licencia de Atribución-NoComercial-SinDerivadas de Creative Commons que permite compartir la obra con terceros, siempre que éstos reconozcan su autoría, su publicación inicial en esta revista y las condiciones de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>

The authors retain copyright and grant the journal the right of first publication.

The texts will be published under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial-NoDerivatives License that allows others to share the work, provided they include an acknowledgement of the work's authorship, its initial publication in this journal and the terms of the license: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.en>

