

## Caracterización de diferentes homologaciones axiológicas vigentes en los dibujos animados para televisión

Cecilia Deamici

### Resumen

Los dibujos animados norteamericanos, sigilosamente, han ido ocupando un lugar cada vez más relevante en la industria cultural. Tanto es así, que hoy se pueden discriminar canales específicamente destinados a la animación y, a su vez, series de animaciones producidas para diversos públicos: niños, adolescentes y adultos. Frente a esta gran cantidad y diversidad de textos llama especialmente mi atención la convivencia de contrapuestos *sistemas de valor*. Numerosas tiras de dibujos animados, dirigidos especialmente a los niños, ayudan a conformar el *gusto* infantil contemporáneo (en el sentido de Calabrese) que no responde a un único sistema unificador de valores. Es decir, *lo feo* o *lindo*, *lo malo* o *bueno*, *lo conforme* o *informe*, *lo disfórico* o *eufórico* no está dictaminado hoy por un solo discurso axiológico imperante.

En este escrito pretendo describir, desde una perspectiva semiótica, las particularidades que resultan de la coexistencia de morfologías, éticas y tímicas distintas. Para ello, me detendré en un grupo de *cartoons* que se presentan como las antípodas de los tradicionales y conocidos textos audiovisuales de Disney y de las clásicas y exitosas series animadas de la Warner Bros o la Metro Goldwyn Mayer. Estas creaciones buscaron exhibir, desde su nacimiento, estabilidad en las formas, armonía cromática y uniformidad de comportamientos. Contrariamente, los *mundos posibles* que hoy también integran el universo de dibujos animados, evidencian lo que Calabrese denomina *el placer de lo impreciso*, *lo indefinido*, *lo vago* y *lo ambiguo*. Estas representaciones sincréticas exaltan notorias diferencias en sus homologaciones axiológicas liberándose de las pretensiones de perfección, tanto de sus escenarios como de sus actores figurativos: seres híbridos, animales aversivos, niños nefastos, criaturas deformes y escenarios difusos son algunas de las características que definen a los últimas producciones animadas para televisión.

## Abstract

American cartoons have been stealthily taking a place more and more relevant in the culture industry. So much so, that channels specifically targeted at animation and, at the same time, animation series produced to suit varied audiences  $\frac{3}{4}$  children, adolescents, and adults  $\frac{3}{4}$  can be distinguished today. Together with this great diversity and amount of texts, the coexistence of opposed *value systems* specially attracts attention. Several cartoon strips, targeted specially at children, help to build the present child *taste* (following Calabrese) that does not respond to just a single unifying value system. That is to say, *the pretty* or *the ugly*, *the good* or *the bad*, *the shaped* or *the shapeless*, *the dysphoric* or *the euphoric* are not determined today by just one regnant axiological discourse.

The purpose of this work is to describe, from a semiotic perspective, the special features that result from the coexistence of different ethical and thymic morphologies. In order to do so, I will dwell on a group of cartoons that are pictured to us as the antipodes of the traditional and well-known Disney audiovisual texts and the classic and successful animated series of the Warner Bros or the Metro Goldwyn Mayer. Since the very beginning, these creations attempt to show stability in the style, chromatic harmony, and behavioral evenness. Contrarily, *the possible worlds* that also shape today's universe of cartoons evidence what Calabrese calls the *pleasure of the imprecise, the undefined, the vague, and the ambiguous*. These sincretic representations exalt notorious differences in their axiological standardizations, freeing themselves from aspiring to perfection, both in their sceneries, and in their figurative actors? hybrid beings, aversive animals, accursed children, disfigured creatures, and diffuse sceneries are some of the characteristics that define the most recent animated productions made for television.

En este artículo pretendo describir, desde una perspectiva semiótica, las particularidades que resultan de la coexistencia de homologaciones axiológicas distintas desprendidas de la actual producción de animación televisiva infantil. Para ello, me detendré en un pequeño grupo de dibujos animados, a modo de ejemplo, que se presentan como antagónicos a los tradicionales y conocidos relatos de Disney y de las clásicas y exitosas series de cortos animados para televisión de Warner Bros. Cartoons o Metro Goldwyn Mayer.

Las animaciones de estos viejos creativos buscaron siempre exhibir, desde su nacimiento, estabilidad en las formas, armonía cromática y uniformidad de comportamientos. Contrariamente, los *mundos posibles* que hoy también integran el universo de los dibujos animados televisivos, evidencian lo que Calabrese denomina el placer de lo impreciso, lo indefinido, lo vago y lo ambiguo, desestabilizando fuertemente la lógica que caracterizó a la producción de *cartoons* por varias décadas.

### **1. Coexistencia de diversas homologaciones axiológicas en la narrativa animada para niños**

Los dibujos animados norteamericanos, sigilosamente, han ido ocupando un lugar cada vez más relevante en la industria cultural. Tanto es así que se pueden discriminar, dentro de la propuesta televisiva, canales específicamente destinados a la animación y, a su vez, dentro de éstos, series de animaciones producidas para diversos públicos: niños, adolescentes y adultos. Frente a esta gran cantidad y variedad de textos pertenecientes al género de animación llaman, especialmente mi atención, algunas de las producciones que se actualizan cotidianamente en las pantallas dirigidas especialmente a un público infantil. En ellas se manifiestan notables variantes en la construcción de sus *sistemas axiológicos*, si se las compara con las viejas, y ya clásicas, series animadas que poblaron y definieron por tantos años la animación en televisión. Me refiero a los inmemoriales y tradicionales *Tom y Jerry*, *Popeye*, *El Correcaminos*, *El pato Lucas*, por nombrar sólo algunos. Una especie de uniformidad formal impuesta por un estilo que denominaré «clásico», siguiendo lo postulado por Omar Calabrese, quien caracterizó fuertemente a estos dibujos. Este «estilo clásico» y hegemónico de animación puede ser descrito como una sistematización de procedimientos formales, que se convirtieron en estables, recurrentes y, de alguna manera, altamente predecibles.

Hoy, estas series siguen estando, pero no solas. Las acompañan otras que se erigen, a mi entender, como sus antípodas: *Re y Stympi*, *Catdog*, *Invasor Zin*, *Ed, Edd y Edy*, *Monstruos*, *Mansión Foster para amigos imaginarios* y *Las sombrías aventuras de Billy y Mandy*, *Cat2 s Cratch*. Estas series, son sólo un pequeño grupo de las tiras transmitidas por *Cartoon Network* y *Nickelodeon* construidas sobre otros *sistemas de valores conformados por nuevas, homologaciones axiológicas*.

Esto permite entrever que las normas que rigen al género no se apoyan actualmente en un único sistema unificador de valores, sino más bien, transitan un momento en el que proliferan relatos que conllevan permanentes contravenciones, quebrantamientos o transgresiones que ayudan a construir, lo que me atrevo a llamar, el *gusto* infantil contemporáneo. Y éste es, desde mi perspectiva, una clara expresión de lo que Calabrese entiende como «gusto o estilo neobarroco». Lo *neobarroco* es definido por este autor como:

«...«categorizaciones» que «excitan» fuertemente el orden del sistema y lo desestabilizan por alguna parte, lo someten, a turbulencia y fluctuación y lo suspenden en cuanto a la capacidad de decisión de los valores.» (Calabrese O., 1994:43).

Asimismo entiende por *estilo* o *gusto*:

■ ■ , ■ , ■ ■ ■'

«...la tendencia a valorizar ciertas morfologías y ciertas dinámicas de ellas, quizá a través de procedimientos valorizadores que tienen, a su vez, una morfología y una dinámica idénticas a las de los fenómenos analizados». (Calabrese O., 1994:32).

En síntesis, no define el *gusto* o *estilo* como sumatoria de «formas», sino como tendencia a la inversión de valor. Los valores no son considerados como más o menos presentes en los fenómenos, sino como atribuidos reflexivamente por cada manifestación discursiva o como atribuidos externamente por cada metadiscurso de valoración. Así un gesto de atribución conlleva a su vez un aspecto polémico, porque contempla el rechazo de la ó las atribuciones concurrentes. Así, es factible encontrar en el terreno de la animación actual, y con bastante facilidad, marcas de la existencia de ese «estilo neobarroco», porque se puede advertir, de alguna manera, la pérdida de la integridad, de la globalidad, de la sistematización ordenada y de la aparición de signos de inestabilidades y mutabilidades constantes que excitan, tal como expresa Calabrese, el orden de lo

establecido por el sistema. Estaríamos, entonces, asistiendo a un período en el que la configuración, especialmente la que define a los dibujos animados, no es tan rígida como lo fue en un período anterior, donde lo icónico y lo temático estaban sometidos a normas fuertemente estabilizadas.

### **1.1. El macrodiscurso televisivo como espacio de manifestación neobarroca**

Considero que esta convivencia de dispares *sistemas de valor* que se observan en los dibujos animados, pueden adjudicarse al hecho de que el «macrodiscurso» televisivo (González Requena, 1995) es un «espacio» que, por antonomasia, como ya se adelantó anteriormente, permite la copresencia de contrapuestas homologaciones axiológicas debido a la gran diversidad de textos que lo componen, pertenecientes a los más variados discursos. Con esto quiero decir, que los modos de configuración de los *sistemas de valor*, que anidan en la televisión, están signados por características ético-estéticas llamativamente contrapuestas y en permanente renovación y mutación.

Este hecho puede entenderse si se define a la programación televisiva como:

«...un macrodiscurso dinámico, es decir, sujeto a constante fluctuación y cambio, en permanente interacción con el entorno sociocultural, al cual se adapta y en el cual impacta como una forma simbólica generadora de nuevos 'modos de ver el mundo', constructora de nuevos espacios públicos, reestructuradora de las relaciones interpersonales y la autopercepción de sí mismo de actores y grupos sociales. En esta transacción de ida y vuelta entre el discurso televisivo y el entorno se configuran y reconfiguran tanto las condiciones y modos de su producción como las condiciones y modos de su reconocimiento y consumo, pudiéndose entonces hablar de diversos 'pactos de lectura', constituidos con disímiles grados de estabilidad.

(...) es un *sistema complejo*, puesto que está conformado por un gran número de unidades (diversos programas, cortos publicitarios, etc.), las que funcionan a modo de «intextos» dentro del discurso y se suceden *en un permanente fluir sin clausura*: Por otra parte, el macrodiscurso televisivo no es una estructura estable sino una estructura *dinámica y fluctuante, en constante proceso de reconversión y expansión.*» (Zalba E., 2002:3).

Si miramos atentamente, se puede observar que los diferentes *posibles icónicos y temáticos* de lo televisivo demuestran claramente, la multiplicidad de *estilos* que lo conforman. Esta diversidad evidenciaría que este macrodiscurso se complejiza cada vez más, ya que la pluralidad y heterogeneidad de su oferta da cuenta, con mucha más velocidad y efectividad que otros medios de comunicación, de la coexistencia de diferentes *propuestas de valor* que definen eso que Calabrese llama «gusto neobarroco». Y este fenómeno se reproduce internamente en el género de animación.

## **2. Los permisos y las restricciones de la narrativa artificial**

La intención de describir la estética de los textos iconográficos recurrentes y significativos de la narrativa animada para televisión nos exige encontrar algún criterio sistemático de análisis.

En primer lugar, tomaré a cada una de las series animadas anteriormente nombradas, como *textos narrativos artificiales*, si seguimos la oposición marcada por Eco entre *narrativa natural* y *narrativa artificial*. Llamo texto

«...a la manifestación material, perceptible, cuya instancia son los signos seleccionados de determinado/s sistema/s semiótico/s y ordenados e integrados de acuerdo con determinadas reglas de combinatoria». (Zalba E., 1998:8).

La inclusión de estos textos audiovisuales en el campo de la narrativa artificial se debe a que en ellos se encuentran las siguientes características específicas: i) cada una de estas series discursivas animadas se construye con una cantidad limitada de individuos y hechos atribuidos a *mundos posibles* (categoría que definiremos enseguida), distintos del de nuestra experiencia; ii) a diferencia de la *narrativa natural*, referida a eventos presentados como realmente acontecidos, la narrativa artificial no tiene compromiso con la *verdad*, sino más bien, contar algo que sea verosímil: los diferentes estados de la fábula deben responder a criterios de verosimilitud; iii) poseen una cantidad finita de individuos a los que se les atribuyen características. En el caso de los dibujos animados tienen ciertos rasgos físicos, basados fuertemente en lo caricaturesco, interactúan con determinados objetos, se mueven en un espacio y tiempo propios, realizan acciones, hay un comienzo y un fin para cada acción; se perciben cambios de estados de los personajes, buscan cumplir distintos objetivos. Lo que equivale, si seguimos a

Eco, a conjuntos llenos o amueblados, entendidos como *mundos posibles*, no por ello sustantivos o efectivos, pero sí existentes como representaciones estructurales de unas actualizaciones semánticas concretas. (Eco U., 1974)

En resumen, cada uno de los capítulos de estas series de cortos animados, *textos narrativos artificiales*, se construye como una realidad particular. Se proyecta como un mundo ficcional, que toma prestado elementos del mundo 'real', pero los modifica, acomoda, integra y combina según sus intenciones.

Ahora bien, como responden a criterios de verosimilitud, «están autorizados» (tienen el permiso) a que sus actores figurativos<sup>1</sup> quebranten las leyes físicas, modifiquen las formas de sus cuerpos, aparezcan objetos con vida, entre otras características que más abajo explicaré.

Después de todo lo descrito la pregunta que surge es: *¿cuál ha sido la lógica dominante en estos mundos posibles para poder entender a las últimas creaciones animadas como desviaciones que excitan notoriamente el orden de un sistema axiológico que califico como clásico?* Pues bien, creo pertinente, para responder a ello, tomar algunos conceptos planteados por Calabrese, a partir de los patrones de observación que establecen las parejas de contrarios, como por ejemplo, *bueno/malo feo/ lindo, conforme /informe, disfórico/eufórico*. Entiendo que este análisis intenta describir, brevemente, las características que resultan hoy de la coexistencia de estéticas, y por tanto, morfologías y éticas distintas.

Ciertamente, la construcción de estos textos sincréticos ficcionales también responde a homologaciones vigentes en un momento dado, es decir, se realizan en función de las representaciones culturales e históricamente específicas, que se tienen acerca, por ejemplo, de lo que es *feo o lindo, malo o bueno, conforme o informe, disfórico o eupórico*. Estas parejas de opuestos me permitirán semiotizar los textos audiovisuales y extraer algunas de sus características. Por ejemplo, identificar el sistema axiológico y establecer cuáles son los juicios de valor que los invisten. Para esto, resulta apropiado emplear la distinción que realiza Calabrese entre los *juicios de valor* que se corresponden con un *gusto clásico* de aquellos que se corresponden con un *gusto neobarroco*. Un tipo de juicio que responde a un *gusto clásico* alude a categorizaciones fuertemente orientadas a homologaciones establemente ordenadas, por ejemplo, lo *bello* se corresponde con lo *bueno* y *eufórico*.

---

<sup>1</sup> Utilizo la noción de *acto figurativo* en vez de hablar de personaje.

mientras que lo feo se corresponde con lo *malo* y *disfórico*. Inversamente los juicios que responden a un *gusto neobarroco* denuncian categorizaciones que excitan notoriamente este orden del sistema y lo desestabilizan por alguna parte, y revolucionan su estructuración. (Calabrese O., 1994:43).

### 2.1. Imprecisión e hibridación de las *formas*

Los dibujos animados se han caracterizado por ser textos conformados por signos que pueden ser encuadrados como *sinsignos icónicos* (según la clasificación peirceana), o sea, compuestos por imágenes cuyo atractor está constituido por la imagen mental de entidades existenciales u objetos semióticos y de sus actitudes y comportamientos (Magariños en Quesada, 2000:437). Aunque las producciones para televisión siempre se han enmarcado en lo caricaturesco no por ello han desvirtuado el mínimo indispensable para el mantenimiento de la cotipia entre signifiante y referente. (Groupe m, 1991:56) Dicho de otra manera, las caricaturas de los dibujos animados han representado a su objeto según transformaciones, es decir, rigurosos procesos semiotizantes aplicados al signifiante de un signo icónico. Y si bien en toda producción de significantes interviene una serie de modificaciones que alteran, en cierta medida, los estímulos provenientes del referente, existe siempre una relación de cotipia entre uno y otro, esto es, el mínimo conservado sin el que sería imposible el *reconocimiento* del tipo. Necesariamente debe existir un mínimo de estímulos materiales invariables entre referente- signifiante para poder reconocer el signo icónico como perteneciente a un tipo (o clase de objeto). En esta línea se ubican las clásicas producciones de *Warner o Metro Goldidn Mayer: Tom y Jerry, El correccaminos* y demás series antes nombradas. Estos textos nunca han dejado duda sobre qué representa cada actor figurativo del relato: un gato, un perro, un ratón, un coyote, un pato, etc. Un paso más allá, y convertidas en epístolas de pretensiones de perfección animada, están muchas de las producciones de *Walt Disney* tanto para la pantalla chica como para el cine.

Todos los *actores figurativos* de estos relatos estaban, y siguen estando, conformados por rasgos fisonómicos, antropomorfos o zoomorfos, según el caso, fácilmente reconocibles. Es decir, lo icónico<sup>2</sup> –aquello que vincula por semejanza el *representamen* con su *objeto* estaba meticulosamente cuidado, a pesar de los procesos de transformación que sufre toda caricatura. En otras palabras,

---

<sup>2</sup> Tomo lo icónico desde la perspectiva peirceana.



la construcción de la semejanza a un conejo, a un pato, a un hombre para su identificación se montaba en la permanencia de invariantes fuertemente estabilizadas. Esto significa que, si bien el *pato Lucas* o el conejo *Bug Bunny* fueron, en ciertos aspectos, antropomorfizados - *Bug Bunny* habla y camina como humano y no como conejo, el *pato Lucas* habla y sus alas son asimilables a manos humanas, entre otros aspectos. Sin embargo, no carecían de orejas largas de conejo, patas de conejo, cola de conejo y la constante repetición de ciertas conductas de conejo o, en el caso de *Lucas*, pico de pato, cola de pato y patas de pato. Estos rasgos claramente marcados, permiten el reconocimiento o la identificación de estos signos icónicos visuales como un pato y un conejo. En otros términos, el investimento figurativo no dejaba al descuido las características que nuestra cultura icónica considera necesarias para el reconocimiento de estos actores figurativos. Desde la perspectiva propuesta por el *Groupe m* se puede hablar de *patrones invariantes*. Éstos hacen referencia a aquellas características físicas que permanecen y que son posibles de distinguir más allá del material que actualiza el percepto. Para la identificación de una forma -signo icónico- es necesario anclar los rasgos informativos de los estímulos en el reconocimiento de estos patrones invariantes de la figura. De manera tal, que la memoria juega un papel importante en la percepción y el reconocimiento.

Sin lugar a dudas podemos decir que existe una semiotización cuando se distinguen clases de variables invariantes y se ignoran los accidentes o variables particulares, pero esto tiene que ver con variables culturales que van fijando y estableciendo la construcción de la semejanza de un signo con su objeto. (Gubern R., 1994) Esta distinción de los patrones invariantes de un enunciado visual, así como la de los particulares, depende de la emisión de *juicios de valor* que determinan un modo, y no el único, de recortar la información proveniente del universo visual. Sobre estas variables invariantes se montan las *variables accidentales*, que le otorgan al percepto su particularidad, pero no juegan un papel determinante para el reconocimiento de las formas.

Por lo dicho anteriormente, podemos afirmar que ha imperado, en el universo de la animación masiva, una categoría de lo *normal* que la *estética clásica* valora como positiva y está representada por formas precisas y de fácil reconocimiento.

Sin embargo, frente a este discurso emergen las últimas realizaciones de los canales de animación, *Cartoons Network*, *Nickelodeon*, *Locomotion*, que despliegan

una falla importante en la *definición de las formas*. Es decir, no tienen en cuenta estos patrones invariantes para la caracterización de sus actores figurativos. En las representaciones visuales de las *series*, «*Ren y Stympi*», «*Catdog*», «*Invasor Sin*» se evidencia lo que Calabrese define como el *placer de lo impreciso*, lo indefinido, lo vago y lo ambiguo de las formas. Estas series no aspiran al «realismo» de sus simulaciones, sino que persiguen, a mi entender, marcar diferencias liberándose de las pretensiones de perfección o precisión de las formas (morfología), y con ello eximirse de los anhelos de *belleza*. Entiendo que en estos dibujos animados resalta una marcada tendencia a valorar eufóricamente lo que podríamos denominar *estética de morfologías informes* (Calabrese O, 1994:12) El placer del *más-o-menos* se refleja, por ejemplo, en la serie *Ren y Stympi*. Los protagonistas son un perro chihuahua (Ren), famélico, sin pelos, de ojos desorbitados, más «parecido» a un ratón raquítico que a un perro; en varias ocasiones lo confunden con un roedor moribundo, y su compañero *Stympi*, un gato gordo, con un gran hocico azul, de patas muy pequeñas y extremadamente torpe, morbosos y sucios. A primera vista, el espectador difícilmente reconozca al perro como perro y al gato como gato. El reconocimiento de ciertos patrones invariantes sólo permite la identificación del *tipo cognitivo*<sup>3</sup> «animal»: orejas, hocicos y cola, pero carece de los patrones invariantes que nuestra cultura ha jerarquizado para reconocer y distinguir a un gato de un perro o a un perro de un roedor.

Dicho de otra manera, *la figurativización* de los actantes, todo lo que en la representación puede estar directamente relacionado con los sentidos, con la percepción, en este caso visual y auditiva (lenguaje audiovisual) permiten crear la «ilusión referencial», eso *es, parecer ser que* constituye un factor determinante a la hora de relevar la identificación o el reconocimiento de los actores figurativos. Pero en estos relatos, llega a tal extremo esta indefinición que los mismos personajes ocasionales con los que interactúan en cada capítulo y expresan su desconcierto al no poder remitir su apariencia a un *tipo conocido*. Tal es el caso de la imprecisión de sus formas que llega a convertirse en una isotopía temática

---

<sup>3</sup> «Cuando la tradición fenomenológica habla de 'significado perceptivo', entiende algo que en términos de derecho precede a la constitución del significado como contenido de una expresión; *con* todo, si yo en la oscuridad diviso una forma animal imprecisa, el éxito de la percepción (el juicio eso es un perro) lo garantiza un esquema cognitivo (tipo cognitivo) algo que yo conozco del perro, y que puede considerarse legítimamente como parte del contenido que suelo asignar a la palabra perro. En ese caso yo habría hecho una inferencia habría avanzado en la hipótesis de que la forma imprecisa que divisaba en la oscuridad era una ocurrencia del tipo perro.» (...) «Si la característica basilar de la semiosis es la inferencia, (...:...), he aquí que se puede considerar la inferencia perceptiva como un proceso de semiosis primaria. (...) o [también se puede] hablar de presemiosis.» (Eco, U, 1999:148-149).

que atraviesa toda la serie. Por esta razón mantienen, independientemente de las particularidades de cada capítulo, el rol temático de *víctimas de la discriminación* por no ser aceptado el gato entre los felinos y el perro entre los caninos.

¿Quién eres tú? - Le pregunta un bulldog a Ren.

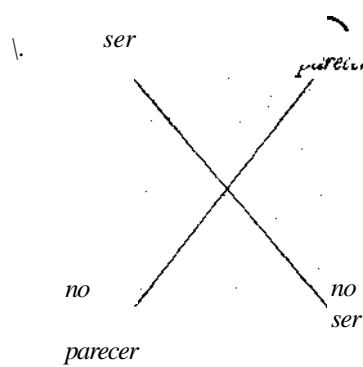
- Un chiguagua, un perro igual que tú hermano - le responde con cierto dejo de preocupación.

- No me hagas reír, y no me digas hermano, asqueroso animal. ¡Si eres perro, entonces ladra!

Es precisamente la *aproximación* y no la precisión de las representaciones lo que se busca. En la serie *Catdog*, otro perro y otro gato son los protagonistas. Pero esta vez, son una especie de siameses. Son, como el nombre de la serie lo anuncia, un *gato-perro* que comparten el mismo cuerpo. Una especie de híbrido que da lugar a la indefinición de una forma particular precisa. Un solo cuerpo con forma de salchicha en un extremo presenta la cabeza de un gato y en el otro la cabeza de un perro. El relato gira en torno a los problemas que devienen por no poder llevar ni una vida de perro, ni una vida de gato. Tal vez, liberarse de una *ilusión de realidad*, acentúa el gusto por el *más-o-menos*. No importa el reconocimiento de los personajes como: *esto es un gato, esto es un perro* sino en las desventuras que ocasiona ser *más o menos gato, más o menos perro*. Esto se irá descubriendo con el transcurrir del relato. De este modo, se puede postular que en estas series las cosas *no son lo que parecen*. Porque se explicita una disjunción entre el *ser* (orden de la inmanencia) y el *parecer* (que depende de la manifestación). Entonces, sea la oposición entre *ser y parecer se* observa que en las últimas producciones animadas norteamericanas muchos de sus actores figurativos pueden describirse según el siguiente, interjuego: *son lo que no parecen y parecen lo que no son*, mientras que los actores figurativos de las tiras clásicas se corresponden con el *ser-parecer*.

*Tom y Jerry. El correccaminos, El pato Ljicas*  
 Los actores figurativos *son* lo que *parecen*

Ren y Stympi,  
*Catdog, Invasor Sin*  
 Los actores figura-  
 tivos *son* lo que  
*no parecen*



Ren y Stympi,  
 Catalog, Invasor Sin.  
 Los actores  
 figurativos parecen  
 lo que no son

Habría entonces una estética morfológica neobarroca representada por aquello que violenta las formas regulares, precisas e identificables que asume, en el territorio de la creatividad animada, la condición de un verdadero programa de acción y que arrastra consigo un cambio en el tratamiento de lo *temático* no menos notorio e importante.

El aspecto figurativo de un actante, es decir todo aquello relacionado con los sentidos, o que depende de la percepción del mundo exterior, estaba claramente correspondido con componentes temáticos estereotipados o fuertemente estabilizados. Por ejemplo, todo aquello que se apartara de la categoría de lo «normal», podía ser calificado de *monstruoso*. A su vez lo *monstruoso* se correspondía con lo *feo* y, sobre todo, con lo *malo*, diferenciándose nítidamente del resto que se asimilaba a lo *bueno* y *lindo*. Esto ya no es tan determinante. Porque, y aquí rescato la propuesta que subyace a muchas de estas nuevas series, la inestabilidad e infirmitad de las formas no son portadoras necesariamente de *maldad* y/o *fealdad*, sino de *bondad* y, por qué no también, de *belleza*.

## 2.2. El tratamiento de los cuerpos y el detalle de lo escatológico

Como señala Traversa, la distancia característica que marcaban y marcan los dibujos animados cortos clásicos norteamericanos –*Tom y Jerry, El correccaminos, Bugs Bunny, El pato Lucas, Popeye*– siempre fije la particular retorización que se le daba al tratamiento metafórico de los cuerpos. Los personajes podían sufrir las más variadas transformaciones y luego adoptar sin ninguna secuela, sus

condiciones normales. Esto se da, tal como explica Bettetini, por la verificación de verdad que se transforma en problemas de verosimilitud, validada por una enciclopedia fantástica socialmente compartida. Es decir, estos procedimientos no debían exhibir una zona que le era prohibida mostrar a los dibujos animados: la eventración, el desgarro que exhiba el interior de sus cuerpos. Para evitarlo estos dibujos utilizan la pulverización como recurso útil para eludir la mostración interior (Traversa 1980: 35-36) Y justamente en esto residía el efecto cómico del relato, en la negación del interior como parte activa y llena del cuerpo.

*Tom*, el gato que nunca se cansó de perseguir al ratón *Jerry*, y el *Coyote*, que nunca dio por perdida la esperanza de comerse al *Correcaminos*, fueron víctimas de los más espantosos golpes, explosiones, atropellos, aplastados por piedras y un sinnúmero de objetos que cayeron sobre ellos. A pesar de todo, jamás mostraron sangre o se insinuó la posibilidad de muerte. Segundos después de quedar «planos como papeles» por ser aplastados por algún objeto, sus cuerpos volvían a tomar su forma sin rastro alguno de la desgracia. De esta manera, una y otra vez, comenzaba la persecución como acontecimiento sin fin. No por ello, se caía en lo inverosímil. Aunque se maximizara la causa y se minimizara el efecto. La producción hiperbólica, tanto en acciones como en los cuerpos de los actores figurativos en estos dibujos está justificada por la naturaleza misma del mundo que las contiene. Violentar los cuerpos, en su forma o en su integridad, como así también deformar exageradamente objetos reviste el carácter de hipérbolos que son posibles (verosímiles) porque están contenidos en mundos fantásticos que recrean situaciones propias del universo de la caricatura, tal como lo describe Traversa. Pero todo tenía un límite. Es decir, estas tiras animadas respondían a lo fantástico como ruptura de expectativas basadas en un mundo dado como posible pero no había lugar para la sangre, el detalle de lo doloroso y, menos aún, para la muerte.

Paralelamente a estos relatos que, como podemos ver diariamente, no han desaparecido de las pantallas televisivas porque se siguen transmitiendo, se erigen otros destacadamente contrapuestos. Lo que siempre fue vedado, oculto y, por qué no, prohibido hoy es escena común. El simple *slapstick* ha sido transgredido. Dando lugar a una mayor permisividad respecto de la construcción de acontecimientos y modificación de conductas de los actantes del relato.

Estamos ante el paroxismo de lo escatológico. Tomemos como ejemplo la

serie *Ren y Stimpy*. El relato de esta serie sigue siempre una misma secuencia canónica: estos dos personajes se ven continuamente privados de poder satisfacer sus necesidades básicas: comida, abrigo, cariño, pero la torpeza del gato es el principal oponente que les impide alcanzar su objeto de valor. Por esta incapacidad somete al perro a los más crueles y repulsivos tormentos, ya que parecieran disfrutar de revolver sus excrementos, regurgitar sus alimentos o reventar sus lesiones cutáneas llenas de pus. Lo original de todo este espectáculo es cómo la estética neobarroca valora eufóricamente la mostración del *detalle* y *el fragmento* de objetos y situaciones anteriormente vedadas y excluidas de los cartoons.

El relato se paraliza, no avanza. En esa pausa se muestra de manera puntillosa las laceraciones, desgarraduras o traumatismos de todo tipo sufrido por los protagonistas. Contrapuestamente a los viejos relatos animados en los que el vertiginoso ritmo de las persecuciones no permitía, ni permite, detenerse en el detalle de los cuerpos. Está «prohibida» la posibilidad de «espectacularizar» el dolor, la angustia o el sufrimiento. No hay tiempo ni interés para *observar*, sólo para mostrar, a través de planos generales, las estrategias para eludir al perseguidor. Y de estas simples secuencias se desprenden los efectos cómicos.

En las últimas series de cortos animados hay un manejo y jerarquización de la información visual muy distinta. La configuración del *detalle*, que depende de la valoración del detallante, detiene la acción, suspende el relato con el objeto de mostrar *más, mirar más* hasta llegar al fragmento más repulsivo y minúsculo del cuerpo: forúnculos, verrugas, heridas infectadas. Son los primerísimos primeros planos que exhiben las escisiones que sufren los personajes. *Ren* grita de tristeza y desesperación al ver que *Stympi* se tragó la moneda, único medio que tenían para conseguir algo de alimento. Entonces, la cámara penetra por la boca del gato, hacia el interior de su cuerpo y, junto con ella, los espectadores. Así recorreremos en detalle cada diente sucio, cariado y lastimado hasta llegar a su estómago donde se encuentra el objeto perdido. Como podemos ver, el *gag* se construye con la decrepitación y muchas veces las deformaciones sufridas son exaltadas y permanecen a lo largo de todo el capítulo. No como acostumbraba *Tom y Jerry*. *El Correcaminos*, *Popeye*, entre otras tantas otras tiras, en las que el rastro de los golpes desaparecía, de forma casi mágica, de una escena a la otra.

### 2.3. Los niños: nuevos roles temáticos

Para la producción de cortos animados parece haber cambiado, también, la noción de «niñez». Ya no es el período de la vida en el que el ser humano es visto como libre de culpas sobre los males que aquejan a la humanidad, un ser inocente, candido, ingenuo y, por qué no, puro sin conciencia de maldad, sino todo lo contrario. En muchas tiras de animación los niños son los protagonistas asumiendo roles temáticos totalmente ajenos como idearios de elucubraciones perversas, fantasías monstruosas, seres depresivos y absolutamente decepcionados por el mundo en el que viven, que descubren rápidamente la vulnerabilidad de los adultos y deambulan por una inusitada multiplicidad de roles.

En *Invasor Zin* los actores figurativos son macro o microcefálicos. Está protagonizada por un marciano pequeño, de cabeza extremadamente grande y cuadrada, con piernas casi imperceptibles conformadas por dos delgadas líneas negras. Su misión; conquistar la Tierra. A este actor figurativo lo acompañan dos hermanos que pretenden detenerlo, una niña y un niño que no difieren estéticamente del extraterrestre salvo por el color de su piel. Mientras el primero es verde ellos son amarillos. Los colores que configuran los escenarios son los azules oscuros, negros, verdes y morados. El ambiente urbano lúgubre donde se desarrolla esta historia, con sus tenues sombras grises, condice con las actitudes maliciosas de sus protagonistas. Tanto el extraterrestre como esta pareja de «pequeños» hermanos son los ejecutores de los más tenebrosos y funestos planes con tal de alcanzar su objetivo: el primero adueñarse del planeta, los segundos impedirlo, sin importar los medios ni las consecuencias. De esta manera, son protagonistas de un mundo donde los detalles de torturas, estafas y transplantes de órganos son «moneda corriente». Bebés que actúan como adultos, fuman y juegan al billar y adultos que tratan de miserables y cerdos a los niños completan este *mundo posible narrativo*. Por ejemplo, el padre de estos niños no tiene ningún reparo en decirle a uno de ellos, mientras le cae baba de su boca:

*- ¡No tengo por qué soportar tu olor infantil! ¡Apesta!. Ve y lávate con agua del inodoro hasta que huelas mejor-*

La ira que expresa la hija, ante la falta de atención de su padre y por la obsesión de su hermano de detener la conquista extraterrestre, provoca en ella ataques histéricos desesperados, que llegan a convertirse en verdaderos momentos de pánico: los ojos desorbitados y la cámara que se proyecta en sus cuerdas vocales,

similares a víboras vibrando al ritmo de una típica música de terror. A partir de este último ejemplo, no se puede dejar de advertir cómo *un juicio estético* acompaña casi siempre a un juicio ético o pasional o morfológico y viceversa. Por eso los atributos tanto figurativos como temáticos han mutado y se combinan de maneras diferentes y según particulares sistemas axiológicos reinantes.

### **A modo de conclusión**

Tal parece que todo en el universo del dibujo animado ha cambiado. Durante muchas décadas las producciones que llegaban a nuestras pantallas de televisión, y también de cine, respondían a un sistema estético normatizado y claramente definible: precisión y estabilidad en las formas, uniformidad en los comportamientos y roles temáticos y figurativos estereotipados. Hoy, ya no es así.

Es notable la convivencia de lo impreciso e imperfecto frente a lo que se entiende, todavía, como «preciso» y «perfecto». Así la difusión, en el universo de ficción animado, de la ambigüedad de las formas, conjuntamente con una flexibilización de las homologaciones, permite la conformación de esquemas cognitivos más flexibles y abarcadores que aquellos conformados por un sistema normativo, que prescribe una única homologación axiológica.

No podemos negar que seres híbridos, perros y gatos aversivos, niños nefastos y monstruos asustadizos son también habitantes de la iconósfera<sup>4</sup> de este siglo. El protagonismo de la metamorfosis de las figuras, el mecanismo de turbulencia de las formas, su falta de exactitud, el juego de mostración del detalle repulsivo, el detenimiento en fragmentos que paralizan el relato y la mutación de roles son indicios de lo que Calabrese postula como un «cambio de mentalidad». Todo esto puede responder, entre otros tantos factores, a que antes de la gran diversificación televisiva de animación, tanto en canales como en programación, no había variación en la oferta, por tanto, todo giraba alrededor de un universo de producciones uniformes. No existía posibilidad de elección. Ese universo cambió y es poliforme. Varios conjuntos de sistemas de valores están implicados e imbricados. Esto provoca substanciales modificaciones de los gustos, que anula la hegemonía de los valores tradicionales de una sociedad organizada en torno a un único sistema axiológico imperante.

---

<sup>4</sup> Se entiende por iconósfera, término propuesto por Gilbert Cohen-Séat, al entorno *imaginístico* de la sociedad industrial, surgido del invento del cine y de sus formas conexas o derivadas: fotonovela, comics, eme, televisión, video, imágenes y sonidos digitales. (COHEN-SÉAT, G. en GUBERN,R., 1996:107).



Por todo lo expuesto, es indudable que los sujetos de esta iconosfera están desarrollando hábitos perceptivos, actitudes y procesos mentales diferentes de aquellos que desarrollaron los espectadores de dibujos que en este escrito he clasificado como clásicos.

## **Bibliografía**

- Bettetini-Colomno: *Nuevas Tecnologías de la Comunicación*. **Barcelona, Editorial Paidós**, 1995.
- Calabrese, O. *La era neobarroca*. 2º Edic, Madrid, Editorial Cátedra, 1994.
- Courtés, J., *Análisis semiótico del discurso. Del enunciado a la enunciación*. Madrid, Gredos, 1997.
- Eco, U. *El lector in fábula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. 3º Edic. Barcelona, Editorial Lumen, 1993.
- Eco, U., *Los límites de la interpretación*, 2ª ed., Barcelona, Lumen, 1998.
- Eco, U. *Kant y el ornotorinco*. 1º Edic. Biblioteca Umberto Eco, Madrid, Editorial Lumen, 1999.
- Funes, M. *Los dibujos animados: un abordaje semiótico del discurso*. Trabajo de tesis. Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. U.N.Cuyo, 1999.
- González Requena, J. *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*. Madrid, Editorial Cátedra, 1995.
- Groupe, M. *Tratado del signo visual*. Madrid, Editorial Cátedra: Signo e Imagen, 1993.
- Gubern, R. *La mirada opulenta: Exploración de la iconosfera contemporánea*. 3º Edic. Barcelona, Editorial Gustavo Gilí, 1994.
- Gubern, R. *Del bisonte a la realidad visual. La escena y el laberinto*. Barcelona, Editorial Anagrama, 1996.
- Quezada Macchiavello, O. (Editor) *Fronteras de la semiótica. Homenaje a Desiderio Blanco*. Perú. Universidad de Lima. Fondo de Culmra Económica. 1ª Edición 1999.
- Traversa, O. *El cine de animación: cuerpo de relato* en Lenguajes. Revista argentina de semiótica Producción y Verdad. Buenos Aires, Argentina 1980.
- Zalba, E. *Lenguaje*. Documento de Trabajo para la Cátedra de Semiología. F.C.P.Y.S., 1998.
- Zalba, E. *Ensayo de una apropiación semiótica de los modelos de la teoría de la complejidad. El caso del macrodiscurso televisivo*. Universidad Nacional de Cuyo – Argentina *Actas dellV Congreso delaFELS. Fin de Siglo. Fin de Milenio*, vol.2. Comunicaciones, A Coruña, 2002, p.292-301. CDRom- ISBN.N 84-9749-033-9.