

El fin de la sencillez: sobre el pasaje del humor visual impreso al de la imagen móvil¹

OSCAR STEIMBERG

Resumo Ligado inicialmente ao desenho humorístico e a ilustração infantil, o desenho animado se desenvolveu durante os primeiros oitenta anos de cinema, especialmente em seu segundo período, o disneyano, dentro da vertente de um esquematismo herdado da caricatura, como foi observado por Gombrich. A partir dos anos sessenta, e sobretudo, desde os oitenta, o desenho animado cresce em complexidade, variedade visual e narrativa, privilegia o componente hipertextual e metadiscursivo e elege o público infantil como alvo por causa da ausência de restrições estáveis, semânticas ou sintáticas que definam essa orientação.

Palavras-chave desenho animado, caricatura, estilo de época, esquematismo, complexidade, metadiscorso

Abstract Linked initially to the comic strip and children's illustration, the animated cartoon was developed during the first eighty years of cinema, specially in its second period, the Disney era, primarily inside a schematism inherited from the caricature, according to Gombrich. From the 60's on and specially since the 80's, we notice a growth in complexity, visual variety and narrative, emphasis on the hypertextual component and on metadiscourse and a choice for the child public as the cartoon's target group because of the lack of stable, semantical or syntactic restrictions that define this orientation.

Key words animated cartoon, caricature, epoch style, schematism, complexity and metadiscourse

1 Una primera versión de este trabajo fue presentada en el 5º Congreso de la Asociación Internacional de Semiótica Visual, Siena, 1998.

En la historia viva del dibujo animado de humor anterior al "estilo contemporáneo" - la de los dibujos de antes de los sesenta que siguen difundándose por televisión, así sea como recuperación nostálgica en los canales especializados - la esquematización parece haber ganado siempre la partida a la innovación y la experimentación. Especialmente en la transposición, ese momento en el que la cultura se piensa a sí misma (en este caso se trataba de la transposición de la tira cómica llamada "para niños" al dibujo animado o viceversa), parecía acentuarse siempre uno solo de los polos de esa oscilación registrada en la caricatura por Gombrich, en texto fundacional, ya en la caricatura del siglo XIX. Un siglo después (a mediados del XX) y en otro asiento del dibujo cómico, el de la pantalla cinematográfica, un repertorio limitado de recursos demostraba, y así fue registrado también por Gombrich, su capacidad aparentemente infinita de componer historias y representaciones a partir de esquemas consolidados de composición visual y verbal.

Pero también esto parece estar cambiando en la imagen masiva de las últimas dos décadas. Puede postularse que ese viaje a la sencillez que fue característico de esas tiras y dibujos, y también de las transposiciones en uno u otro sentido, constituyó la expresión de un rasgo general de la narratividad mediática de época, y debe ser comentado en tanto fondo común de los cambios registrados después en esas operatorias.

CAÍDA DE LOS GRANDES RELATOS: ASCENSO DE LA COMPLEJIDAD NARRATIVA Y TEMÁTICA

Como ya se ha dicho, el eclipse de los grandes relatos señalado en la cultura de las últimas dos décadas no significó el de la narratividad, en la que se han desplegado variantes de una complejidad que probablemente sólo hemos empezado a percibir; un ya lejano texto de Lyotard no es responsable de que se haya pensado otra cosa. Y podría agregarse que, si bien pueden registrarse depresiones y simplificaciones de la configuración narrativa usual de determinados géneros y variantes de lenguaje, esos fenómenos no son característicos de la última contemporaneidad, ni la definen especialmente. La caída de los grandes relatos fue acompañada por (¿o tal vez consistió en?) la irrupción de formas narrativas múltiples, en las que se desplegaron también diversos *modos* de contar, que hicieron crecer en la voz del narrador la dimensión del comentario y de la autorreferencia.

El cambio se percibe con fuerza si se comparan las formas actuales de una narrativa mediática ficcional para grandes públicos, como es la del dibujo animado con principal asiento en la televisión, con las variantes prevalecientes en el mismo lenguaje en la década del '50. Aquel momento de expansión del "imperio Disney" (que lo fue más allá de su poder empresarial, por la implantación de una manera de relato visual que rápidamente tuvo otros productores) impuso un esquematismo gráfico con restricciones características de la descripción y el relato. Gombrich (1959), en su insoslayable síntesis, advirtió que esos dibujos reducían y guiaban las posibilidades de lectura; podemos agregar que se conectaban, además, con historias sencillas y de una moralidad escolar (en una segunda etapa complementadas con las "sinfonías tontas").

Si comparamos ahora esos relatos con los que los antecedieron y también con los que los siguieron en la historia del dibujo animado, podemos advertir que en la pantalla animada de mediados de siglo primaron temas de la amplitud o vaguedad de los del cuento popular, reforzados por la ausencia de otros que insistían en los dibujos de momentos anteriores y que volverían después. Estaba ausente, por ejemplo, el tratamiento de temas relacionados con conflictos sociohistóricos precisables, que hacen a los rasgos de época de la apropiación y circulación de bienes, de la división entre pobres y ricos o del aprendizaje del arte de sobrevivir. En las historias del Disney de los cuarenta y los cincuenta, la relación entre débiles y fuertes alcanzaba el grado de generalidad y la pulcritud moral del dicho popular o del refrán, cuando eran filtrados para su inclusión en los textos escolares. Quedaba obturada así la posibilidad de la continuidad de las especificaciones y desbordes que habían sido parte de los rasgos característicos de los dibujos animados de la época muda; como los de las aventuras del Gato Félix, que en unos casos desplegaban una sociología de época tan descriptiva como la de los cortos de Chaplin del mismo período, y en otros se mantenían en el nivel de generalidad de los cuentos tradicionales pero manteniendo también los rasgos de dureza y crueldad de las viejas narraciones, que después no desaparecerían del todo, pero serían compensados con el mensaje moral que pasó a formar parte de la palabra estable de la industria del cine de animación. Aquellos conflictos con carga histórica y política de la primera época fueron mayoritariamente sustituidos por los de una cotidianeidad atemporal, un tiempo libre transido de inocencia o unas búsquedas de felicidad y riqueza en las que los protagonistas no eran finalmente derrotados por sus adversarios, sino por la propia torpeza o por los efectos de una diversidad psicológica descolgada de los condicionamientos sociales que podrían remitir a alguna actualidad.

No había tampoco, en aquellos dibujos característicos de la mitad del siglo, autorreferencias como las que introducirían humor en versiones posteriores de motivos vicariantes, como el de la historia-molde del cazador cazado. La diferencia se advertiría en creaciones como la del Correcaminos, que con una estructura de base similar a las de algunas series animadas clásicas del período disneyano (como la del Lobo Feroz y los Tres Chanchitos) pasaría a mostrarse ya sólo como juego (con indicadores como los de la marcación de tarjetas de entrada y salida por parte de los personajes), y sin los componentes moralistas y didácticos del discurso disneyano de la "época de oro".

Otra comparación, igualmente representativa de los cambios ocurridos entre un momento y el otro, puede establecerse entre los mismos dibujos disneyanos y los de la historieta *Little Nemo*, de Winsor McCay, también transpuesta en la época muda al cine de animación. En esa refinada muestra del dibujo y la gráfica *Art Nouveau* las sorpresas visuales ocurren en el campo de las transformaciones del contexto físico representado: interiores de edificios que rotan convirtiendo las paredes en cielo raso, muebles que echan a andar cuando las "patas" que los soportan se convierten en "patas" flexibles como las de un animal. Como en la oposición establecida entre cuento culto y cuento popular en relación con el tratamiento del contexto y de las particularidades de los personajes (más allá de las relacionadas con la trama)², nos encontramos con un mayor grado de esquematización en los relatos dibujados de la época Disney y con mayores especificaciones y singularizaciones en las anteriores (época muda) y las posteriores (desde los sesenta). No porque la circulación de los productos de la primera etapa fuera menos popular, sino porque el relato fuerte y simple, con su acotación y restricción de las referencias intertextuales, tomó la escena (y fue popular) en el período intermedio.

Debe reconocerse que, si bien en los cuarenta y cincuenta había bajado el techo de las transformaciones narrativas propias de los géneros del dibujo animado, se había elevado al mismo tiempo el de sus transformaciones visuales, a través de la incorporación en la animación de procesos lineales y cromáticos con ritmos y síncopas que se apartaban de la linealidad del relato. Pero esa complejidad visual también tenía una base restringida, limitada a las transformaciones de un repertorio

2 También en relación con esta oposición entre formas del relato dibujado es útil la referencia a la oposición entre la primacía de la acción (y de una ética *naïve*) en el cuento popular, así como de la descripción y el contexto en las formas "cultas", formulada en la década de 1920 por Jolles (1930).

de representaciones que convertía a hombres, animales y objetos en variantes de una misma combinación de curvas, brillos y colores que desembocaba en la construcción de cuerpos siempre de formas infantiles y objetos y entornos con simplicidades de juguete. La complejidad era la de los desplazamientos y transformaciones, que ponían en escena fantásticas distorsiones, despedazamientos y recomposiciones de los cuerpos y las cosas. Con efectos que se sabían no definitivos: los pedazos diseminados después de cada accidente narrativo siempre podían volver a juntarse, los muertos podían siempre volver a la vida³.

Esa coexistencia entre la complejidad del movimiento y la transformación y sencillez (o simpleza) en la narración y la representación permite emplazar al dibujo animado del período en un lugar paradójico. Constituyó uno de los momentos de anticipación en relación con el experimentalismo manierista de los momentos estilísticos posteriores del lenguaje de animación, y a la vez de congelamiento y simplificación en relación con los plurales juegos narrativos del período precedente, que volverían a legitimarse después de los sesenta. En el interior mismo del momento disneyano se despliega una contradicción que permite aplicar a la dinámica interna de un lenguaje mediático la postulación de George Kubler acerca de la pluralidad de los momentos artísticos: "*la sección transversal del instante (...) se parece a un mosaico de piezas en diferentes estados de desarrollo y de diferentes edades, más que a un diseño radial que confiere un significado a todas las piezas*" (Kubler, 1962). En este caso, un dispositivo de producción de sentido muestra un ritmo de transformación diferente del de otros que son propios del mismo lenguaje.

DIFERENCIAS RETÓRICAS, TEMÁTICAS Y ENUNCIATIVAS ENTRE LA ETAPA MUDA Y LA ERA DE DISNEY

Durante el período intermedio se estabilizan así los rasgos retóricos, temáticos y enunciativos del "estilo Disney": en el nivel retórico se articulan, visualmente, representaciones característicamente simples con transformaciones característicamente barrocas; en el orden de los temas toman la escena los de un campo de conflictos de orden psicológico y/o antropológico, desplazando a los sociopolíticos

3 A la transparencia y tranquila linealidad del relato contribuía la "prohibición de la eventración" (el despedazamiento no mostraba interiores corporales) señalado por Oscar Traversa (1980). La oposición puede establecerse con dibujos de los noventa como los de *Rem & Stimp*, con su mostración de fluidos y residuos, o con las representaciones satíricas sangrientas intercaladas en *Los Simpson*.

del momento anterior, aun en los casos en que se relaten sucesos presentados como históricos, y también a aquellos relatos de la época muda de molde tradicional pero sin mensaje o moraleja; y enunciativamente, la anterior figura del narrador que comenta y parodia costumbres y sucesos de época, así como la del que asume sin cuidado la falta de mensaje explícito de los cuentos populares sin moraleja, dejan su lugar a la de un proveedor de relatos con sentidos y enseñanzas de constitución esquemática y previsible, que sólo se desmarca de las expectativas ya constituídas en las *boutades* visuales con las que aligera y adorna sus relatos.

Un recorrido por algunas de las historias del *Gato Félix* de la época muda puede mostrarnos algo más precisamente esas diferencias. En una de ellas podía vérselo persiguiendo a un gran pollo, tan antropomórfico en sus intercambios sociales como él, y que además llevaba anteojos, que le conferían un aspecto venerable. Félix, un personaje con algunos rasgos similares a los de los protagonistas de sagas folklóricas como las de los hispano-latinoamericanos Pedro Urdemales o Juan el Zorro (es tierno, amoral, impiadoso y a veces naturalmente feroz) lo perseguía sencillamente para comérselo (a menudo estaba con hambre en los dibujos de entonces). En otra historia, Félix lucha con los animales domésticos de un vecino (humano) por el que quiere hacerse adoptar (siempre para huir del hambre), y que rechazan con egoísmo al forastero. Logra quedarse, lo que no lo convierte en una mascota agradecida; los conflictos serán ahora con el dueño de casa. Y un tercer episodio lo muestra enviado por teléfono y trasladándose también por telégrafo y avión (con escenas que remitían a las tecnologías de punta en cada área de la comunicación) a una Rusia con un régimen despótico y espías vestidos de *mujiks*, de donde huye como de un espacio que no parece tener para él más sentido político, ni menos riesgos, que el de los humanos y animales con los que se enfrenta en los otros episodios.

También en *El Gato Félix* había sorpresa visual, y novedades que lo definieron como un personaje fundacional de la imagen dibujada. El Gato mostraba tener el espesor de una mancha: se estiraba hasta parecer un cable de teléfono, convertía su cola en una herramienta o la veíamos convertirse en un signo de interrogación. Pero se trataba de transformaciones diferentes de las también sincopadas y vertiginosas que llegarían en la época Disney. Las de Félix ironizaban sobre el dispositivo mismo de la animación: lo mostraban rompiendo a cada paso con el verosímil de la representación hasta el punto de suprimir toda previsibilidad del relato; sus transmutaciones convertían a la narración en una humorada sobre ella misma. Y también en la primera época, las transformaciones del contexto en *Little Nemo* secundarizaban el relato para focalizar los saltos y recorridos de las imágenes de un sueño recurrente. En la vereda opuesta, las transformaciones de los personajes de

Disney se constituyeron como hipérbolos cómicas de lo que de todos modos debía percibirse como un relato lineal: los ojos se salían de las órbitas como expresión de la estupefacción de un personaje, o a otro se le caía la mandíbula como muestra de su fascinación ante el paso de una mujer. Las transformaciones servían a la univocidad del relato, mientras que las anteriores de Félix o Nemo llegaban a desprenderse a cada paso de él, quebrando la "suspensión de la incredulidad" característica del pacto narrativo mediante la exposición lúdica del artificio como tal o privilegiando la invención visual por sobre la secuencia de las acciones.

Y en cuanto a los efectos enunciativos de los textos de ambos momentos puede señalarse otra diferencia: yendo hacia atrás, de los años cuarenta y cincuenta a los veinte y treinta, se advierte la necesidad del reconocimiento, en los films animados del primer período, de una singular variante de la relación descriptor-descriptario, que pasa a compartir la escena junto a la de narrador-narratario característica de toda estructura de relato. Utilizo en principio los términos en el sentido propuesto por Philippe Hamon (1991), que señala, entre los rasgos característicos del momento descriptivo, una cierta lejanía, un cierto privilegio del comentario por sobre el acto del narrar. Pero en este caso es probable que haya que introducir un matiz: en aquellos primeros dibujos animados se trataba de una suerte de anticipado disparo descriptivo surrealista (en el sentido de ese "surrealismo americano" que se expresaría después en historietas como las de McAhern y en films como los de los Hermanos Marx): a cada paso se expandía la mostración de una escena basada en un desvío imprevisible de la acción, expresado en la sucesión de estallidos de la forma en que consisten las acciones de Félix en un caso, y en las modificaciones oníricas del contexto de las aventuras de Nemo en el otro.

CAMBIOS EN LA DEFINICIÓN DE LA ESCENA BUENOS vs. MALOS

Debe advertirse, por otra parte, que el carácter de "estilo de época" del dibujo Disney de los años cuarenta y cincuenta se hace evidente si se recorren los cambios de los propios personajes del estudio a lo largo de los dos primeros períodos. Así, *Mickey Mouse* no tenía en su primera época la transparencia y permanente bondad que mostraría en sus tiempos de mayor fama. Era más malo (casi como el Gato Félix) y también más animal: sólo al llegar la "época de oro" pierde la cola, junto con la complejidad psicológica.

En el período más reciente, el que comienza en los años sesenta y acentúa sus rasgos a partir de los ochenta, el dibujo animado recupera, como se dijo, algunos de

los rasgos de su primera época. Cae el carácter didáctico de la exposición de las historias, vuelve a complicarse la secuencia narrativa con las expansiones no ligadas a la necesidad de su desarrollo y el dibujo no está al servicio del relato como en el período intermedio. Pero se trata de retornos complejos y acompañados por rasgos que no remiten a momentos anteriores y sí a propiedades del "estilo de época" que pueden advertirse en otros soportes. Vuelve por ejemplo a relativizarse, en la versión de los años noventa del *Gato Félix*, la división entre buenos y malos, pero ya no solamente como efecto de las acciones sino también por las explicitaciones incluidas en los diálogos: la marginalidad moral del gato llega a expresarse ahora en sus parlamentos. En un episodio en el que un acto reprochable es castigado exclama escandalizado: "¡Estamos en un dibujo con moraleja!".

TRANSFORMACIONES Y CINTINUIDADES EN LA RELACIÓN ENTRE HISTORIETA Y CINE DE ANIMACIÓN

Aquí, algunas observaciones sobre la vida de estos cambios en los diferentes soportes de la historieta y el dibujo animado. La evolución de las transposiciones entre ambos medios y lenguajes tiene, obviamente, relación con los cambios en cada uno de ellos, que han sido parcialmente paralelos. También ha habido caída del relato moral en las historietas gráficas para niños y adultos, el relato se ha diversificado y complejizado en ambos casos y la dimensión metacomunicacional – con la nota de ironía que recorre una parte central de la ficción contemporánea – también está presente en el relato dibujado. Y un rasgo enunciativo que informa también sobre la circulación social de los textos y su lugar en el diálogo entre generaciones ha retornado en ambos soportes: se ha diluido otra vez la frontera entre los relatos cómicos y costumbristas "para niños" y "para adultos". Como en los cortos cómicos de la época muda, las referencias a la actualidad o a distintas series de la cultura son "accesibles a los niños" sólo en parte: vuelven las referencias a una actualidad política que no se enseña en la escuela, y las situaciones cómicas de los personajes adultos están relacionadas con cambiantes perspectivas contemporáneas acerca de las relaciones laborales, familiares y de pareja. Y se despliegan tratamientos informados del momento tecnológico, importante en ambos, pero ahora convertido en tema de comentarios (irónicos) y no sólo de acciones o transformaciones. Y es también metacomunicacional la versión actual de la tematización de la producción de los films: el Gato llega a recordarle a otro personaje que debe adoptar determinado comportamiento "porque está en el guión".

Puede observarse en primer lugar que la ya señalada metatextualidad (y autoironía) presente en los parlamentos tiene diferentes modos de existencia en el dibujo animado "de humor" y en las historietas dedicadas a sus mismos personajes. En la actualidad, dos series de gran difusión: *Los Simpsons* y *Animaniacs* (esta última de la producción Warner/Spielberg) aparecen en versiones historietísticas; en ambos casos, conservan, en el tratamiento del componente narrativo, los rasgos indicados de retorno y diferenciación con respecto a las épocas fundacionales del dibujo animado, pero con dos importantes diferencias. Una se registra en el campo de los metatextos internos y su definición de la eventual influencia de un soporte sobre otro: las autorreferencias de la narración, en los dos casos, son... al dibujo animado que se proyecta en TV, aunque se incluyan en la historieta. Se presenta el momento de la producción de un episodio, y es un episodio fílmico-televisivo (en *Animaniacs*); o se hace referencia a episodios anteriores, y también se presentan como únicamente televisivos (en *Los Simpsons*). No ocurría así con las historietas/dibujos animados tomados como ejemplo para la época muda, en las que las historias ocurrían sin referencias explícitas a los distintos soportes y, por lo tanto, sin establecer entre ellos relaciones de centro-periferia. La otra diferencia se registra en el entramado narrativo: los dibujos animados contemporáneos (entre ellos los comentados) incluyen la alternancia de velocidades y ritmos que asumen una mayor importancia que en los períodos anteriores, en la medida en que unen o separan historias que suelen no organizarse necesariamente en un relato lineal. El mantenimiento de la autonomía relativa de las distintas historias depende no sólo de los diálogos, sino también – a veces prioritariamente – de relaciones de tiempo y espacio determinadas por esos juegos de animación. La determinación de ritmos y velocidades de lectura en la historieta es obviamente más difícil; la ramificación narrativa de los episodios debe apoyarse más fuertemente en el componente verbal.

UNA DEFINICIÓN PROVISORIA DE ZONAS DE INDAGACIÓN

Como en relación con otras zonas de despliegue de los cambios registrados en los géneros narrativos contemporáneos, un avance en la descripción de sus rasgos de época, así como en el diseño de una indagación de su procesamiento actual por diferentes segmentos de público (necesario paso siguiente de una investigación sobre sus modos actuales de circulación discursiva), debería atender a los diferentes tipos de reconocimiento de sus novedosos efectos de sentido. Entre ellos:

- el retorno del procesamiento por el dibujo animado y la historieta cómica de revista de los temas y referencias de actualidad;
- la complejidad actual de su tejido habitual de citas y de niveles de lenguaje, cambiantes y múltiples⁴;
- el desperejo desarrollo del proceso de cambio de los distintos componentes del lenguaje de animación, y de las transformaciones visuales y sus ritmos de exposición con respecto a las de las transformaciones narrativas y las verbales;
- el carácter reciente de la expansión del "estilo de época" en relación con ambos soportes narrativos, unido a la pervivencia de manifestaciones estilísticas correspondientes a etapas anteriores, cuyos productos característicos siguen ocupando espacios mediáticos;
- la caída de la estructura de relato "fuerte", y el crecimiento del entramado narrativo y de las descripciones, con grados elevados de autonomía con respecto al sentido de la sucesión;
- el carácter desnivelado de la interacción entre lenguajes con transposiciones mutuas de vieja data, como son la historieta cómica llamada "para niños" y el dibujo animado, ya que las historietas suelen operar ahora como comentaristas de las versiones animadas y, en algunos casos, como metadiscurso sin historia, reconociendo como su único pasado el de los episodios televisivos;
- el retorno a la historieta y el dibujo animado de un tipo de narración que, si bien mantiene en la circulación textual un emplazamiento circunscripto socialmente como "infantil", no presenta restricciones estables, semánticas o sintácticas, que den cuenta de esa orientación. Se trata de textos a procesar; exagerando levemente, podría decirse que, a partir de ellos, la condición de lector infantil o adulto queda definida como una posición imaginaria del receptor.

REFERÊNCIAS

GOMBRICH, Ernst H. (1959). El experimento de la caricatura. In *Art and ilusion*. Oxford: Phaidon Press Ltd.

4 El actual dibujo animado es un lugar de asentamiento privilegiado de los cambios de género y estilo que, por su emergencia constante en el flujo televisivo, obligan al espectador del medio a un permanente "formateo de la mirada", según la descriptiva expresión acuñada por Jean-Claude Soulages (J.-C. S., "Le formatage du regard", en R. Gardies et N.C. Taranger, *Télévision: question de formes*, Paris, L'Harmattan, 2001).

- JOLLES, André (1930). *Einfache Formen*. Tübingen : Max Niemeyer Verlag. (Trad. franc. *Formes simples*. Paris: Seuil, 1972.)
- TRAVERSA, Oscar (1980). El cine de animación: cuerpo y relato. *Lenguajes*, n° 4. Buenos Aires: Tierra Baldía.
- KUBLER, George (1962). *The Shape of Time*. New Haven: Yale University Press. (Trad. cast. *La configuración del tiempo*. Madrid: Nerea, 1988, Cap. 1: La historia de las cosas.)
- HAMON, Philippe (1991). *Introduction à l'analyse du descriptif*. Paris : Hachette, (Trad. cast. *Introducción al análisis de lo descriptivo*. Buenos Aires: Edicial, 1991, Cap.2: ¿Una competencia específica?)
- SOULAGES, Jean-Claude (2001). Le formatage du regard. In GARDIES, R. & TARANGER, N.C. Taranger (2001). *Television: question de formes*. Paris: L'Harmattan.

OSCAR STEIMBERG é professor de semiótica dos gêneros contemporâneos na Universidade de Buenos Aires. Presidente da Associação Argentina de Semiótica e ex-vice-presidente da Associação Internacional de Semiótica Visual. Publicou, dentre outros, *Leyendo historietas: estilos y sentidos en un "arte menor"; Estilo de época y comunicación mediática*, em colaboração com Oscar Traversa, e *Semiótica de los medios masivos. El pasaje a los medios de los géneros populares*.

oscarsteimberg@2vias.co

Artigo recebido em junho e
aprovado em dezembro de 2002.