

Título de la ponencia: Nuevas (?) apariciones del dibujo animado cinematográfico.¹

Nombre y Apellido: Mónica S. Kirchheimer

Afiliación institucional: Conicet, IIGG – FSOC UBA-

Correo electrónico: monicak@mail.fsoc.uba.ar

Propuesta temática: 4 Objetos culturales, arte y estética

El renacimiento de un lenguaje.

Hoy hay más dibujos animados, hay más películas de dibujos animados (y de animación o que tengan incluidas técnicas de animación). Muchas voces hablan de una suerte de renacimiento que estaría relacionado con nuevas tecnologías que posibilitan una nueva clase de imágenes y de relatos. Este resurgimiento se da en la década del noventa, después de una década con baja producción. Y es una vuelta que comienza “en el punto de mayor éxito”, con *La sirenita* (1989) y con *La bella y la Bestia* (1991): las historias de princesas. Este renacimiento también va a demostrar una nueva calidad de las imágenes en movimiento, de las posibilidades expresivas del cine de animación, aunque aun no se trate de un quiebre respecto del pasado. Estos films de Disney continúan la tradición inaugurada con *Blanca Nieves* (1937).

Hoy se presentan “nuevas” historias, con “nuevos” personajes y relatos menos evidentemente “transpositivos”, cada vez hay más historias “originales”, con temáticas menos ejemplificadotas y todo esto parece garantizarle al dibujo animado cinematográfico un público más amplio.

De hecho, desde mediados de la década del 90 este nuevo público es descrito por la prensa como *Kidult* o *adultescente*. Esta clasificación incluye especialmente a los films animados, pero también se vincula con un estilo de vida que se define por la infantilización de lo adulto (especialmente por el espacio dedicado a actividades lúdicas, la colección de memorabilia, etc.) y la adultización de los niños (especialmente asociado al mundo de la indumentaria). El espacio del film animado, de dibujos en particular, convoca a una vez los dos movimientos, pero, ¿qué cambió?

El dibujo animado cinematográfico ¿sinónimo de infantil?

¹ El trabajo forma parte de los avances de la beca de Doctorado CONICET Tpo II que llevo adelante. La investigación es sobre “Problemas de lecturas: el dibujo animado y su relación con lo infantil y lo adulto.” Y se desarrolla entre abril 2006 y marzo 2008.

Por un lado se asume que hay *algo* en los films de dibujos animados estrenados desde mediados de la década del noventa, alguna clase de novedad. Se trata de una renovación del lenguaje, es decir del tipo de imágenes ofrecidas. La animación por computadora, más allá del proceso de escanear y completar dibujos, presenta un conjunto de textos que “tienen un efecto de sentido de haber nacido de un tecnología no manual”², y este proceso parece ir de la mano de una nueva manera de narrar historias.

Por otro está la novedad narrativa. Obviamente no es una correlación necesaria, pero desde el estreno de *Shrek* (19 de julio de 2001 en Argentina) esta vinculación entre las cualidades de la imagen y las de la narración parecen ir de la mano. La crítica la destaca como característico a esos films adultescentes.

Es cierto que en *Shrek* se combinan ambos cambios. Por un lado un relato que, siguiendo tendencias cinematográficas (pero no sólo cinematográficas) se presenta como un relato y un metarelato. Es un cuento de hadas “como corresponde”, es decir el héroe rescata a la princesa en apuros, arriesgando su vida, en el camino se enamoran, y termina en boda. Igualito que *La Bella Durmiente* (1959). Pero también es un “repaso” por las historias de hadas y los mundos encantados. Al héroe, que en algún momento se nos vuelve galán, no lo mueven los intereses nobles, sino que el motor de su partida al rescate es casi una ambición capitalista: recuperar su pantano, para que los demás personajes encantados –que escapan de las requisas del príncipe que los encarcela– desaparezcan. El hecho de que la primera escena de *Shrek* homenajee la inicial de *Blanca nieves* (primer largometraje animado con sonido y en technicolor) ubica el “tono” del relato. De aquí en más casi todos los personajes que aparecen en el largo reponen un fragmento de la historia del cine animado, y se vuelcan hacia un distanciamiento y una dislocación de ese pasado textual.

En este camino, la crítica señaló con bastante fuerza el desapego del film respecto de las narraciones infantiles. Es decir que pierde la impronta Disneyana, que prevé relatos lineales, simplones y con moraleja. A diferencia de la mencionada *La Bella durmiente*,

² Nos referimos a aquellos dibujos que exponen su condición de no manuales, que evidencian una propuesta plástica “por ordenador”. Muchos dibujos se procesan por computadora, pero no generan este efecto de sentido, sino que en la mirada del espectador se presentan simplemente como dibujos animado. Los dibujos 3D necesariamente proponen este efecto.

en este caso aparecen rasgos que se despegan del endulcorado relato moralizante, propio de lo infantil.

Esto es lo novedoso. Notemos que *Hormiguitaz* (1998) y *Bichos* (1998) ya habían resultado películas “raras”. Esto es lo que dice la crítica sobre *Bichos* de Lerer (1998):

“El asunto es así: una hormiga inconformista salva a su colonia de unos bichos peligrosos y conquista el corazón de la princesa en una película animada por computadora. ¿Cómo? ¿Que ya la vieron? No, no. Esta no es *Antz* sino *Bichos*. ¿Que cuál es la diferencia entre hormigas y bichos? Bueno, básicamente, son la misma cosa... sólo que los *Bichos* son de Disney y las *Hormiguitaz* de la competencia (DreamWorks); que *Bichos* es una película para grandes y chicos (los colores son pasteles y brillantes, hay bichos en edad escolar) y que aquí Woody Allen no aparece para quejarse de sus complejos. Pero: ¿es igual, es mejor, es peor? Es... distinta. *Bichos* es, de las dos, la que viene doblada al castellano. Y eso explica bastante acerca de ella. Primero, su público: a diferencia de *Antz* ésta es una película pensada para que la puedan disfrutar y comprender también los chicos. Y segundo, la sensación de que no es una película que precise del reconocimiento de las voces originales para ser disfrutada. Gran parte de la gracia de *Antz* era la posibilidad de ver a Allen, Stallone y Sharon Stone en las hormigas que llevaban sus voces. *Bichos* se libera de esas ataduras humanas. Por eso es que *Bichos* termina siendo una experiencia más placentera.”

Es interesante el comentario que las diferencia: “para que puedan disfrutar y comprender también los chicos”. Es que el lenguaje del dibujo animado se supone destinado a ellos, y se desconoce en general, en la crítica, su lugar de “cine”. *Antz* no es una película para niños, según la crítica citada: está en inglés, y la mayor parte de la gracia es que Woody Allen hace de sí mismo una vez más. Es decir, es *una película de Woody Allen animada*. ¿Qué es lo que le falta además del doblaje? Nada. El mismo artículo señala que la historia es la misma, que las dos son graciosas....

Sin embargo, parece que *Antz* se distancia de sus contemporáneas por poner a disposición imágenes animadas para adultos. Es que parece que el dibujo animado cinematográfico es un lenguaje que puede soportar un solo público: el infantil. Además

en la nota también se menciona una novedad de ambas, como al pasar, que se trata de “una película animada por computadora”, es decir, que hay algo más que las diferencia: un tipo de imágenes.

Claro que esta diferencia no refiere, más que por su concomitancia, al tipo de público convocado. Es decir, que haya una nueva clase de imágenes no garantiza su no infantilidad, o de otro modo, tampoco hay nada en la animación “con efecto de tradicional” que convoque exclusivamente a los niños. Es más, hasta después de la segunda guerra, no existirá esta distinción que hoy aparece nuevamente confundida. Es un tipo de relato (asociado con las historias de hadas y componentes fantásticos) el que “quedo destinado a la infancia”, reclasificando retrospectivamente a los films. Para seguir con los ejemplos: es que se haga una cierta transposición de personajes de Woody Allen y de Silvester Stallone lo que aleja a *Antz* de esos espectadores, en la medida en que la lectura se sitúe en esa traspolación. De no hacerlo, es una película muy parecida a otras sí desdinas a la infancia. Lo mismo podemos decir de *Shrek*, que además de la tematización del pasado de los personajes presenta el mismo juego: algo hay en el ogro verde que se parece a su doblador: Mike Myers, y lo mismo pasa con otros personajes (Donkey, Lord Facquard).

El realismo una vez más.

El cine animado por computadora continúa con la una búsqueda estética que inaugurara Disney en las primeras décadas del siglo pasado. ¿En qué se diferencia un film de Pixar o DreamWorks de uno de Disney? Se diferencian en los resultados de las imágenes obtenidas, pero no en su búsqueda estética. En ambos casos, se trata de films que buscan una estética naturalista. Es decir una estética que repone en el film referentes que “son como en la vida”. Lo que es “nuevo” es algo que surge con los largometrajes animados de la mano de Disney: que la imagen se parezca a su referente, en este caso a los films de acción en vivo. Como veremos en la búsqueda realista hay un peso de la similaridad con lo referenciado.

En su aproximación al problema del realismo, Barthes afirma en relación con *Madame Bovary*

“... la finalidad estética de la descripción flaubertiana está completamente mezclada con imperativos ‘realistas’, como si la exactitud de la referencia, superior o indiferente a toda otra función, dominara y justificara sola, aparentemente, la descripción o –en el caso de las descripciones reducidas a una palabra– la denotara: las constricciones estéticas están penetradas aquí –al menos como coartada– de constricciones referenciales...”

y más adelante agrega:

“Esta mezcla –este paso de contradanza– de constricciones tiene una doble ventaja: por una parte la función estética, que da un sentido ‘al fragmento’, detiene lo que se podría llamar el vértigo de la notación; puesto que, desde que el discurso no estaría más guiado y limitado por los imperativos de la anécdota (funciones e índices), nada podría indicar por qué detener los detalles de la descripción aquí y no allá: si ella no estuviera sometida a una decisión estética o retórica, toda ‘visita’ sería inagotable por el discurso (...); y por otra parte, colocando lo referente como real, fingiendo seguirla de una manera servil, la descripción realista evita dejarse incluir en una actividad fantasmal (precaución que se creía necesaria para la ‘objetividad del relato’)...” (1982: 149-150)

Barthes hablará del realismo como una estética, Jakobson lo asociará con un imperativo de lo verosímil en la producción y crítica artística que consiste en que “se presenta el objeto en un escorzo no habitual” (1982: 163) “los tropos nos hacen más sensible el objeto y nos ayudan a verlo. En otras palabras, cuando buscamos un término que pueda hacernos ver el objeto, elegimos uno que nos es inhabitual por lo menos en ese contexto, un término violado.” (1982: 164)

Pareciera que el cine animado de los últimos veinte años exhibido en argentina responde mayoritariamente a estos imperativos, pero no ya como refiere Barthes en relación con los “detalles inútiles” del relato desde el punto de vista de su narración, sino en la manera en que estos dibujos son concebidos. Claro que esta pretensión de seguir a lo “real” puesto en primer plano es el proyecto estético que llevó a cabo Disney desde sus largometrajes. Esta es la estética retomada por la así presentada renovación, una mirada desde “un nuevo escorzo” de los personajes presentados. No cabe duda de que Disney ha instaurado con muchísimo éxito esta corriente, dominante, pero no deja de llamar la

atención el hecho de que se denomina a los textos incluidos en la animación como del “mundo de la fantasía”. Ahora esta se presenta como una fantasía con “vuelo corto”, anclada en una relación exasperadamente mimética con su referente.

¿Cuál es, entonces, la novedad? A pesar de centrarse en una referencialidad fuerte, las nuevas tecnologías permitieron la aparición, en el dibujo animado, de texturas nunca vistas. Brillos, tramas, sombras, movimientos de los elementos que refuerzan, paradójicamente, ese verosímil de la referencia. Estas historias (*Antz*, *Bichos*, *Toy Story*, *Shrek* para mencionar algunas pioneras) construyen personajes y acciones de esos personajes con una audiovisualidad inédita. Las hormigas hablan, pero son hormigas; los juguetes hablan, pero son juguetes; y los animales que en *Shrek* tienen correlato en el mundo siguen esa delimitación; los que no, se parecen mucho a las representaciones que otros textos han hecho. Más aun, los cabellos que recubren el cuerpo de Sully en *Monsters Inc* están gobernados por las mismas leyes presentes de este lado de la pantalla.

¿Qué pasa con las historias?

En estos films, como en los de Disney, se toma un partido realista con todos los elementos de la escena y también los del mundo en los que se incluyen. Lo que los diferencia es ciertamente el tipo de historia que cuentan.

Volvamos a *Antz*: asumimos con la crítica que no es un film infantil: la primera escena nos muestra a Z en un diván comentando lo desdichada e insatisfactoria que resulta su vida. Por el derrotero del relato, Z terminará como hormiga soldado que en el enfrentamiento bélico sobrevive porque se esconde. También esto se vuelca sobre su referente, y en este sentido realista (recordando siempre que estamos hablando de efectos de discurso) pero de otro orden, hay un real que se asienta que no es el de los *fairy tales*, es el de la vida del trabajo, el del solitario acomplejado, el del fracaso amoroso y social. Es el de las tematizaciones de muchos de los films de Woody Allen, y además agrega algo: es una *película muy hablada*. Algo poco habitual en los films animados.

En *Toy Story* y en *Shrek* algo del mundo se desordena. Este mundo se presenta como menos “realista” que el de *Antz*. En *Toy Story* un nuevo juguete desordena las preferencias de Andy, su dueño, y Woody, celoso, planea dejar en el olvido a Buzz intentando dejarlo atorado detrás de un escritorio, con tal mala suerte que Buzz cae por la ventana y Woody es acusado de “jugueticidio” por los demás juguetes del cuarto de Andy. Esto lo obliga a ir en su rescate. En el camino (como en las road movies o en las Buddy movies) se harán mejores amigos y aprenderán algo: Woody a compartir el amor de Andy; Buzz a ser consciente de su condición de juguete, como todos los de la habitación de Andy.

Shrek comienza donde *Toy Story* termina. Los personajes de los cuentos (y en especial los de Disney) son presentados en el reino de Far Far Away donde viven habitualmente³. Lo que resulta de la convivencia conflictiva de los personajes mágicos conocidos por los otros relatos y los novedosos es la posición meta del relato. Esta es una historia de hadas, a la vez que es una historia que denuncia las historias de hadas; el comienzo mismo del film da el tono del conjunto: Shrek lee una historia de hadas en su letrina y cuando llega al final descrea de su veracidad y utiliza una de esas hojas como papel higiénico. De allí en más todo es un juego de reconocimientos y distanciamientos tanto narrativos como de los “detalles inútiles” que componen los momentos catalíticos del relato⁴. Así las apariciones de los personajes encantados del bosque supone un relato que se bifurca en dos direcciones: la de la historia lineal: el rescate de la princesa para recuperar el pantano; o el juego de chistes con/sobre el conjunto de textos convocados. Desde las distintas princesas al Lobo Feroz de Caperucita Roja, pasando por Pinocho, todos estarán, en tanto que citas, para poner los pasos de comedia.

Evidentemente no es solo para chicos

El recorrido que acabamos de hacer es uno que va a contrapelo de lo que suele pensarse: el dibujo animado es para chicos. Rescatar *Antz* en esta serie nos obliga a volver a pensar el problema de estos films como *adultescentes/Kidults*, infantiles o adultos.

³ Otros films con la misma temática estrenados recientemente son *La Verdadera historia de Caperucita Roja* (2007) y *Colorín colorado, este cuento no se ha acabado* (2007).

⁴ Para el concepto de catálisis ver Barthes (1966).

El momento estilístico en el que estos films se incluyen (si todavía puede llamarse posmodernidad) se caracteriza, entre otras múltiples operaciones, por un cierto *revival*, uno que se asocia al *camp*⁵ como gesto, a una mirada que vuelve atrás rescatando algunos elementos del pasado con una mirada algo nostálgica, que *garantice* que la memoria está aun viva.

Tanto en *Shrek* como en *Toy Story* esta retoma es central. Si bien en el caso de la historia del ogro es un retomar casi sin mediaciones –lo que estaba allí ahora está aquí casi sin modificaciones–, actúa como en su emplazamiento original, es la articulación en una historia en la que sólo son “elementos del paisaje” la que los vuelve novedosos. Esta es una retoma como *pastiche*⁶.

En *Toy Story*, en cambio, la retoma es una menos discursiva en la medida en que lo que se rescata es una acción: el jugar; y el lugar que tienen los elementos en esta acción: es una retoma que apunta a una individualidad, es siempre un recuerdo.⁷ De alguna manera la puesta en escena de *Z* en *Antz* parece acercarse al tipo de retoma presente en *Toy Story*.

De este modo, las historias convocan, más allá de su edad, a espectadores que se asumen distintos en los propios films, y a su vez diferentes de buena parte de los largometrajes animados que los preceden. En los “clásicos” de Disney se convoca a una espectáculo asociada a los avatares de la historia, en la que la presentación visual funciona como refuerzo, como ilustración, soporte de las canciones, con personajes maravillosos en algunos casos, malvadísimos en otros (una vez más *La Bella Durmiente*), todo lo que redundará en una moraleja. En *Toy Story*, en cambio se convoca a una mirada atenta, también pegada al relato, pero que pueda “volver a deslumbrarse” pensando algo que no estaba previsto: los juguetes tienen una vida que desconocemos; y en el caso de *Shrek*, se reclama a la vez una mirada lejana, que se “engancha” con los elementos secundarios del relato pero que le da el tono gracioso; y

⁵ Según Amícola (2000) “Lo que vendría a hacer el *camp* sería (...) dar entidad a la más delirante de las integraciones al mercado, imponiéndole a este su propios términos de juego.” (47).

⁶ De acuerdo con el diccionario de Beristáin (2000) *Pastiche* es: “Obra original construida, sin embargo, a partir de la codificación de elementos estructurales tomados de otras obras. Tales elementos pueden ser lugares comunes formales o de contenido o de ambos a la vez, o bien fórmulas estilísticas características de un autor, de una corriente, de una época, etc.” (394).

⁷ Sobre memoria y recuerdo en los medios ver: Kirchheimer (2003).

una cercana, la de la historia de hadas, que a la manera de Disney nos deja la enseñanza de la perseverancia y el verdadero amor.

Salvo *Antz*, todas las películas son *también* para adultos. Pertenecen a ese grupo de films adultescents o *kidults*. Como vemos, esta es una apelación que descansa antes que en la mentada renovación del lenguaje del dibujo animado, sobre una tematización de universos más cercana a la estructura narrativa que hace jugar elementos de universos disímiles. Las aventuras de Woody y Buzz, en su exageración, en el relato de la historia de venta de Buzz hace entrar un conjunto de juegos de cercanía y distancia, en menor medida que *Shrek* pero en la misma línea.

Lo cierto es que esa “novedad” del lenguaje es una novedad relativa: la que habilita el lenguaje desde la posibilidad del dispositivo técnico⁸ es un nuevo tipo de imágenes. Sin embargo, desde el punto de vista del programa estético actualiza como novedad la larga tradición del realismo.

Filmografía citada

A Bug's Life (1998) film animado de Pixar Animation Studios, de 96 minutos de duración, dirigido por John Lasseter y Andrew Stanton, estrenado en Argentina el 03/12/1998.

Blanca Nieves (1938) 1º film animado de Disney, de 83 minutos de duración, producida por Walt Disney, estrenado en Argentina el 26/01/1938

Colorín colorado, este cuento no se ha acabado (2007), film animado de BAF Berlin Animation Film, de 66 minutos de duración, dirigido Paul J. Bolger y Yvette Kaplan, estrenado en Argentina el 19/04/2007

Hormiguitaz (1998) film animado de DreamWorks Animation, de 83 minutos de duración, dirigido por Eric Darnell y Tim Jonson, estrenado en Argentina el 12/11/1998.

Monsters Inc (2001) film animado de Pixar Animation Studios, de 92 minutos de duración, dirigido por Pete Doctor y David Silverman, estrenado en Argentina el 06/12/2001.

La Bella Durmiente (1959) film animado de Disney, de 75 minutos de duración, dirigido por Clyde Geronimi, estrenado en Argentina el 09/07/1959.

La Bella y la Bestia (1991) film animado de Disney, de 84 minutos de duración, dirigido por Gary Trousdale y Kirk Wise, estrenado en Argentina el 09/07/1992.

La Sirenita (1989) film animado de Disney, de 83 minutos de duración, dirigido por Ron Clements y John Musker, estrenado en Argentina el 07/12/1989.

Shrek (2001) film animado de DreamWorks Animation, de 90 minutos de duración, dirigido por Andrew Adamson y Vicky Jensen

⁸ El concepto de dispositivo técnico según lo desarrollado por José Luis Fernández (1994).

La Verdadera historia de Caperucita Roja (2005) film animado de Blue Yonder Films, de 80 minutos de duración, dirigido Cory Edwards y Todd Edwards, estrenado en Argentina el 08/02/2007

Bibliografía citada

Amícola, José (2000) *Camp y posvanguardia. Manifestaciones culturales de un siglo fenecido*, México, Barcelona.

Barthes, Roland (1982) “El efecto de lo real” en AAVV *Polémica sobre el realismo*, 1º ed castellana.

Barthes, Roland (1966) “Introducción al análisis estructural de los relatos”, en Barthes, Roland (1997) *La Aventura semiológica*, Barcelona, Paidós. 1º edición en español 1990.

Beristáin, Helena (2000) *Diccionario de retórica y poética*, México, Editorial Porrúa. 8º Ed. 2º reimpresión.

Fernández, José Luis (1994) *Los lenguajes de la radio*, Buenos Aires, Atuel

Jakobson. Roman (1982) “El realismo artístico” en AAVV *Polémica sobre el realismo*, 1º ed castellana.

Kirchheimer Mónica (2003) “Memoria y recuerdo: las formas del pasado en la televisión” en AAVV (2003) *Revista Figuraciones 1/2*, Buenos Aires, IUNA-Asunto Impreso.

Lerer, Diego (1998) “Más aventuras en el hormiguero”, en diario *Clarín*, sección espectáculos 03/12/1998.