

archivo

nº1 / 2

Memoria del arte /
memoria de los medios

nº3

El arte y lo cómico

nº4

Las muertes de las
vanguardias

nº5

Las tapas de
semanarios del siglo

XX

nº6

Estéticas de la vida
cotidiana

nº7

Objetos de la crítica

nº8

Centros y fronteras. El
cine en su tercer siglo

nº9

Dispositivos
mediáticos: los casos
de las tapas de revistas
en papel y en soporte
digital

nº10

Sobre historia y teoría
de la crítica I

búsqueda

[ir](#)

Contacto
Comentarios
Suscripción

El arte y lo cómico

nº 3
abr.2005
semestral

Secciones y artículos [IV. De lo académico como arte de medios]

**El reproche de la comicidad. Lecturas
sobre dos dibujos animados no infantiles.**

Mónica Kirchheimer

abstract
texto integral
notas al pie
autor
bibliografía
comentarios



Abstract

El trabajo analiza los mecanismos de la comicidad, y de su ausencia, en dos textos animados para adultos: *Bob & Margaret* y *Dr. Katz*. Se describen los mecanismos de la comicidad en dibujos animados y las características de la construcción en ellos de lo infantil, para formular algunas hipótesis sobre manifestaciones de sorpresa recogidas en relación con el hecho de que algunas de las producciones analizadas no provoquen risa.

Palabras clave

Dibujo animado, infantil/adulto, comicidad.

Abstract en inglés

The reproach of comicity. Readings on two non infantile cartoons.

This paper analyzes mechanisms of comicity, and of its absence, in two adult animated texts: *Bob & Margaret* and *Dr. Katz*. The mechanisms of the comicity are described in cartoon and the characteristics of the construction in them of the infantile thing, to formulate some hypothesis on manifestations of surprise gathered in relation with the fact that some of the analyzed productions do not provoke laugh.

Palabras clave

Cartoon, children/adult, comicity



Texto integral

Allí donde el prójimo deja de conmovernos, comienza la comedia. Y comienza lo que se podría llamar "la rigidez contra la vida social".
Henri Bergson. La risa.

Dibujo animado: lo adulto y lo infantil

- 1 Actualmente existe en Argentina una oferta amplia de programación televisiva. Como es habitual, se ha destinado a la televisión por cable una cierta especialización temática, la que se traduce en su clasificación (hogar, política, noticias, deportes.). También se define a los canales por universo receptor (mujer, infantil, etc.). Una de las señales, por fuera de las de cine, que resiste esta clasificación temática y/o de universo receptor es *Locomotion* ^[1]. Esta señal es clasificada generalmente como "animación". Es interesante el pasaje que evidencia este rótulo, ya que no describe públicos, ni temas o géneros. De lo que habla es de un lenguaje, unos dispositivos de construcción de imágenes en movimiento, e incluso de unas técnicas ^[2]. Es probable que la presencia de dibujos animados en *Locomotion* habilite su otra clasificación, oscilante e inestable, la de infantil.
- 2 En la televisión argentina los dibujos animados son por lo general "infantiles" y "cómicos". Esta asociación de lo infantil y lo cómico está fundada en un corpus amplio e históricamente presente de dibujos animados. Sin embargo, en el caso de *Locomotion* encontramos textos que se alejan de ambos cruces. Están —al igual que en otros canales— los *animé*, que se alejan primero de la comicidad, y en segunda medida de lo infantil (los hay eróticos, de acción, etc.). También hay textos que no se encuadran claramente en un género o estilo dentro de este lenguaje no indicial; entre ellos tomaremos los casos de *Bob and Margaret* ^[3] y de *Dr. Katz* ^[4].

Sobre lo cómico en el dibujo animado

- 3 El dibujo animado es un fenómeno con casi cien años de vida. En esa historia lo ha habido de todas las clases, pero su vinculación con lo cómico es fuerte y fundada, por cierto. Entre los dibujos que han habilitado un campo en el cual lo cómico les es propio encontramos los que algunos autores ^[5] llaman clásicos. Entre ellos encontramos nombres paradigmáticos dentro de los géneros del *cartoon*: Hanna Barbera, Disney, los dibujos de la Warner, entre muchos otros.
- 4 El peso de lo infantil en estos textos se encuentra articulado a través de mecanismos de diferente orden: por una parte, relatos en los que la transformación es fuerte y de tipo mitológico (Todorov 1991). Por otro lado, relatos en los que no lo es pero la repetición tiene un lugar central, garantizando cierto esquematismo. Así, los relatos infantiles reúnen estructuras "sencillas". No se trata de sencillez temática, ni retórica, sino de un cierto *efecto* de sencillez que se construye en la reiteración. Ésta garantiza que lo que debe leerse es lo que se evidencia insistentemente en la/s historia/s contadas.
- 5 En los dibujos animados "clásicos" podemos encontrar este sello con variaciones: en aquellos en los que el relato mítico está presente, y es siempre frustrado (*Tom y Jerry*, el *Correcaminos*), pero también en aquellos en los que a pesar de tener un relato más fuerte, éste se secundariza en relación con la construcción de los personajes y situaciones (*Los autos locos*, *Los picapiedras*, *Los supersónicos*, entre otros).
- 6 Podríamos decir que en el dibujo animado infantil la condición repetitiva de estos relatos es su sello distintivo. Y encontramos estas recurrencias tanto de episodio en episodio a través de las reiteraciones de secuencias narrativas, como en los que prima una secundarización de la historia en favor de otras repeticiones (de caracteres y/o personajes, de temáticas, de figuras retóricas, etc.). Por ejemplo, la expansión de la *performance* de un personaje que prima sobre el relato en *Bugs Bunny*, o la multiplicación inalterada de la secuencia narrativa que encarnan el Coyote y el Correcaminos.
- 7 A pesar de afirmar la distinción entre textos animados infantiles y adultos, existe, como señala Oscar Steimberg (2003), un período

"que comienza en los años sesenta y acentúa sus rasgos a partir de los ochenta, [en el que] el dibujo animado recupera (...) 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." (5)
- 8 El efecto cómico presente en los *cartoons* se construye a través de diferentes operatorias. Respecto de la comicidad retomamos algunas observaciones de Henri Bergson ([1899] 2003), que plantea que el terreno propio de lo cómico necesita de una

suspensión de las emociones, de la compasión, ya que se trata de una "insensibilidad que de ordinario acompaña a la risa. Dijérase que lo cómico sólo puede producirse cuando recae en una superficie espiritual lisa y tranquila. Su medio natural es la indiferencia. No hay mayor enemigo de la risa que la emoción" (2003: 13). Lo cómico tiene como característica central el hecho de ser propiamente humano, y el trabajar sobre los mecanicismos, los automatismos, "de lo mecánico calcado sobre lo vivo" (2003: 50), esto es "Dondequiera que hay repetición, dondequiera que hay semejanza completa, vislumbramos enseguida lo mecánico funcionando tras lo vivo" (2003: 34).

- 9 Esta idea de Bergson, acerca de que la risa se hace presente junto con la manifestación de una cierta insensibilidad es diferente pero no opuesta de la que Sigmund Freud ([1905] 2000) describe como terreno de lo cómico, en particular del chiste. Sobre las tendencias del chiste explica:

"...es fácil abarcar el conjunto de las tendencias del chiste. Cuando este no es fin en sí mismo, o sea, es inocente, se pone al servicio de dos tendencias solamente que aun admiten ser reunidas bajo un único punto de vista: es un chiste *hostil* (que sirve a la agresión, la sátira, la defensa) u *obsceno* (que sirve al desnudamiento)." (91)

- 10 Estas tendencias son, de alguna manera, compartidas en tanto que el chiste hostil necesita de tres sujetos:

"el chiste tendencioso necesita en general de tres personas; además de la que hace el chiste, una segunda que es tomada como objeto de la agresión hostil o sexual, y una tercera en la que se cumple el propósito del chiste, que es el de producir placer". (94).

El dibujo animado infantil

- 11 De acuerdo con esto, puede pensarse a partir de Bergson ([1899] 2003) que el efecto cómico de los dibujos animados se funda en la mostración no patética de "las mecánicas" de la naturaleza (gatos vs. perros; ratones vs. gatos), de la corporalidad: contusiones, distorsiones, retorcimientos, etc. Las diversas asociaciones de lo "mecánico sobre lo vivo" que se establecen en el dibujo animado, por el especial tratamiento de la imagen, se alejan de las emociones. Pero también podemos pensar a partir de Freud que en los dibujos animados encontramos chistes que presentan placer porque permiten exorcizar inhibiciones, y que el dibujo nos ubica en el lugar del tercero, compartiendo un compromiso cómplice, por lo que desata la risa.
- 12 Los dibujos animados televisivos se sitúan plenamente en el espacio de un entretenimiento cómico. Al respecto, Oscar Traversa (1984) en el análisis de *Popeye* y *Tom y Jerry* señala que se puede "constatar en principio un rasgo común: la agresión corporal y sus consecuencias lacerantes como motivo de lo cómico" (128); de esta manera se habilita el pasaje del espanto a la risa.
- 13 El dibujo animado infantil combina procedimientos de mecanización sobre los que lo cómico se instala, a la vez que asume en la reiteración un cierto esquematismo.
- 14 Revisemos ahora algunos de los mecanismos en los que el efecto cómico se asienta. Las operatorias que se listan no tienen pretensión de exhaustividad: las hay por un efecto de **repetición plena**: *Tom y Jerry*, en el que a través de un relato circular^[6] se suceden casi sin excepciones las persecuciones, las contusiones, las quebraduras, sólo para recomenzar. Otra forma de la repetición es la **duplicación** (de personajes, por ejemplo): *Droopy* presenta esta operatoria, duplicando el personaje del perro en múltiples espacios en un mismo momento. Las hay también por dislocación, una de las cuales puede darse en relación con el tiempo; así, *Los Picapiedras* habilitan el contrasentido de llevar una vida industrial en la Edad de Piedra, utilizando "animales domesticados para la calidad de vida prehistórica". Las hay por exageración de rasgos: las hipérbolos que construyen tanto los personajes como las situaciones planteadas, por ejemplo en el *Correcaminos*, que se suman a mecanismos de repetición señalados anteriormente. Las de **inversión del orden**, en aquellos en los que la situación se vuelve inversa (corredor-corrido; cazador-cazado, engañador-engañado, etc.): *Bugs Bunny*, *El Pato Lucas*, entre otros. Las hay por **reificación** o **personificación**, es el campo en el que distintos verosímiles permiten que personajes del reino animal, pero no sólo, sean movidos por características humanas: osos, gatos, perros, ratones, flores, soles, etc. Y viceversa, personajes animados tienen vidas inanimadas. También encontramos mecanismos de **enmascaramiento**: entendemos aquí aquellas operaciones de travestimiento, en las que los personajes son y no son: *Bugs Bunny* explora en numerosos *cartoons* esta lógica, en la que un "cierre mágico" demuestra que el conejo era en verdad Elmer, y así sucesivamente. El estatuto del "ser y no ser" es lo que habilita este juego especular de enmascaramientos. Pueden encontrarse mecanismos que responden a la lógica de las **consecuencias inesperadas**, en las que el relato se desarrolla a partir de un hecho en apariencia inocente desde el cual se suceden desmejoramientos *in crescendo*, desmesurados en relación con la causa: *La pantera Rosa*; *El Pato Lucas* son ejemplos claros de estas operatorias.
- 15 Si bien decíamos que el listado precedente no tiene pretensión de exhaustividad, sí es cierto que tiene intención de reconstruir las grandes operatorias según las cuales es esperable encontrar en estos textos un efecto "cómico". Se trata de cómo operan, es decir, del modo mediante el que cada una de ellas instala una regularidad asociada al

quiebre de un estado de cosas. Estas operatorias trabajan sobre la yuxtaposición de dos series, una la de lo esperable; la otra, la de su quiebre. Es esta distancia entre lo esperado/esperable y su alejamiento la que puede dar lugar al efecto cómico.

Locomotion, una rara avis

- 16 *Locomotion* es una señal que emite exclusivamente programas de animación. Esto incluye privilegiadamente dibujos animados, pero también animación con plastilina, de objetos. Los textos que incluye son infantiles y no infantiles, dejando un espacio amplio para lo no infantil. En esto consiste la exclusividad del canal, lo diferencia de todos los canales que emiten dibujos animados. Entre los programas no infantiles se encuentran *Bob & Margaret* y *Dr. Katz*.
- 17 Según *Locomotion*, la serie *Bob and Margaret* expresa "Lo que 17 años de matrimonio le pueden hacer a tu vida! Un ejemplo perfecto de aquellas parejas que viven dentro de su mundo rutinario. La vida no es más que una larga conversación sobre el tedio de su existencia." [7]; mientras que *Dr. Katz* "es un terapeuta profesional que tiene como pacientes a una colección de comediantes neuróticos, que utilizan su diván para airear sus disparatados problemas. Katz también tiene sus propios problemas familiares que terminan siempre por enviarle al bar del vecindario." [8]
- 18 Presentadas así, las series animadas que nos ocupan evidencian su distancia con el universo del *cartoon*, en el que se incluyen entre otros las andanzas de *Tom y Jerry*, del *Correcaminos*, *Los Supersónicos*, *El Gallo Claudio*, etc. En cuanto a su comicidad, el problema presenta algunas aristas que exploraremos a continuación.

Algunas lecturas de los casos analizados

- 19 Tanto *Bob & Margaret* como *Dr. Katz* son series animadas que presentan escenas de la vida cotidiana familiar/laboral de sus protagonistas. Si tomamos el molde genérico de textos televisivos, podríamos pensar que "se parecen" a la comedia de situación o *sit com*. Este parentesco puede plantearse por sus características narrativas: principalmente por el carácter a la vez unitario y seriado; por sus características temáticas: el universo de la vida cotidiana; por un tono enunciativo (efecto de las operatorias retóricas y temáticas): un efecto de comicidad. Una extensa producción de dibujos animados comparte esta característica: *Los picapiedras*, *Los supersónicos*, *el laboratorio de Dexter*, etc., dentro de los dibujos animados infantiles; y *El rey de la colina*, *Los Simpsons*, *Padre de Familia*, entre otros, que se alejan de lo infantil. En todos los casos, la tematización de situaciones de cotidianeidad está presente. En nuestro caso, esta tematización se acerca a una caracterización de lo rutinario del matrimonio y del trabajo en *Bob y Margaret* o la cotidianeidad de la consulta del terapeuta, y de su relación con su hijo veinteañero. No obstante, está menos presente un tratamiento que lo acerque a la comicidad. Si bien es cierto que la cotidianeidad y la rutina están presentes, la comedia de situación evidencia estos temas al presentar conflictos ajenos a esa cotidianeidad que es la norma. Tanto en *Bob & Margaret* como en *Dr. Katz*, los quiebres de la cotidianeidad son la excepción. En general el universo abordado es el de un estado poco alterado de la vida cotidiana. Por esto, el parecido de género no alcanza para caracterizar estas producciones. En *Bob & Margaret* y en *Dr. Katz*, a diferencia de las *sit com* animadas o fílmicas, no se presenta la comicidad como elemento estructurante, a pesar de que ambas incluyen elementos que mueven a risa.
- 20 Respecto de la comicidad como efecto en recepción, encontramos en el sitio web de *Locomotion* algunas opiniones de los espectadores del canal, en las cuales puede observarse bastante resistencia [9] respecto de los programas analizados. Además de las referencias específicas sobre cada uno de los programas, una de las razones del disgusto respecto de estas y otras series animadas es su característica primera de no ser *animé*, cuando la promesa implícita del canal que las emite es la de ser un "animestation". Examinaremos los comentarios que hablan de los programas y no los que recaen sobre la institución emisora.
- 21 Sobre *Dr. Katz* se dice: "es aburrida, muy seria, y ni siquiera haría reír a una hiena", "Es algo aburrida pero del todo no mala". La serie también tiene defensores: "Me encanta este programa, tiene un humor inteligente y se enfoca en todos los problemas que sufrimos por ejemplo el tráfico, el horario de tu trabajo, etc.", "En mi opinión no sólo es una parodia de la vida cotidiana de un psicoterapeuta, sino también trata de la de los pacientes y del ocio, la ironía y el sarcasmo que nos envuelven transformando nuestra vida cotidiana en una pieza de arte digna de contemplar y admirar" [10].
- 22 Podríamos decir que las objeciones se centran en la ausencia de comicidad, este "no mover a risa" del programa. Incluso entre quienes la defienden encontramos que la característica central de su defensa es la condición de representar la vida cotidiana y convertirse en una herramienta para la reflexión sobre la cotidianeidad. Poco y nada responden a la acusación de que la serie de no resulta "graciosa".

Dr. Katz



- 23 La serie tiene como característica central el volcarse sobre la condición de dibujo animado. Esta característica es compartida por otros dibujos animados. Al respecto Oscar Steimberg (2003) señala que las transformaciones que sufría el *Gato 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 en el relato, sus transmutaciones convertían a la narración en una humorada sobre ella misma" (4).
- 24 La condición meta en el caso de *Dr. Katz* la encontramos en los contornos de todo lo que aparece dibujado, con una línea quebrada, no continua, en movimiento. Este tratamiento de la imagen exhibe su condición de dibujo. Más aún, la semantización de la condición "animada" se acentúa por el constante movimiento. Así al movimiento de los personajes en la escena se le suma el movimiento permanente - "temblequeo" de la imagen- del contorno del dibujo. A su vez, la utilización del color también abona a esta semantización. Sólo están coloreados los elementos que intervienen o "están en funcionamiento" en la escena (en la figura incluida sólo están coloreados los personajes, su vestimenta y el volante): los fondos, los "fuera de foco" están en blancos, negros y grises. Este elemento equilibra de alguna manera el movimiento de las líneas que delimitan los personajes y objetos que componen la escena.
- 25 Desde el punto de vista del relato que lleva adelante este dibujo animado, se trata especialmente de la cotidianeidad del Dr. Katz: el desayuno con su hijo, Ben; las sesiones con sus pacientes; el relato de los pacientes; diálogos con su secretaria; los insistentes llamados de Ben a la secretaria; y ocasionalmente un encuentro en el bar con colegas.
- 26 Podemos decir que los espacios destinados a la risa en *Dr. Katz* se presentan especialmente en los relatos de las fantasías, recuerdos, anécdotas, frustraciones de los pacientes, las que se representan a través de una puesta en imagen del relato en la que predominan las reificaciones, las personificaciones, las condensaciones, los desplazamientos propios de lo relatado. Estos "relatos enmarcados" funcionan como "cápsulas" en las que lo cómico se sitúa, muchas veces encarnado en chistes tendenciosos, según la terminología freudiana. Estas imágenes contrastan por el predominio de color pleno de la escena, con los momentos de "la vida del terapeuta". Cada una de las sesiones se abre y se cierra con una música extradiagética, la que sobre el final del episodio se vuelve diegética a través de la pregunta del doctor Katz: "¿sabe lo que significa la música? Que ha terminado la sesión.". Esta utilización de la musicalización, una vez más vuelve sobre la condición de texto, de construcción. Las operatorias de repetición, de contraste, de "desmecanización" que producen lo cómico se presentan privilegiadamente en el espacio habilitado por la consulta. Lo cómico aparece vehiculado por los pacientes. Los espacios dedicados a la vida cotidiana del médico: las decisiones que toman con su hijo en relación con la cena, el fin de semana, las opciones laborales de Ben, las conversaciones entre Ben y la secretaria; no soportan el efecto "gracioso" de la serie.

Bob & Margaret

- 27 En cuanto a *Bob & Margaret*, las críticas son las siguientes: "es muy serio, para mi gusto no es gracioso su contenido", "no tiene humor, es un comercial muy largo y aburrido. Lo único bueno (si es que lo tiene) es que pasa en la madrugada y lo veo para que me dé sueño cuando no puedo dormir". "Mi opinión acerca de esta serie es que [es] bastante rebuscada y parcial en muchos aspectos, no termino de entender cómo se pretende agradar cuando el guión es muy particular [y] el código que usan para relacionar los personajes... (sic) Intenté más de una vez encontrar un hilo de entretenimiento pero la verdad siempre me aburre terriblemente y cambio de canal. Seguramente en Inglaterra habrá de haber sido exitosa, pero creo que de ahí no pasa. Conozco muy poca gente que aprecia esta realización y sus descripciones de me parecen bastante 'naif' para lo que se espera de una comedia animada."^[11] Se describe a la serie como "soporífera". No se le otorga, como en el caso de *Dr. Katz*, un componente de vinculación con la vida social. Esta serie ni siquiera nos hace pensar. Se le asigna algún humor, ése que no es para latinoamericanos, que es para "ingleses", identificando con lo inglés un humor "otro" que tiene como característica

central el no ser ni ingenioso, ni gracioso, sino seco y distante.

- 28 Si uno de los efectos de la comicidad es, como señala Bergson, la risa, podemos ver que estos espectadores de *Locomotion* no ríen con estos textos.



- 29 *Bob & Margaret* es un dibujo simple, plano, con poco detalle. Los colores no son modelados ni modulados; los objetos de cada escena son plenamente visibles, no hay juegos de claroscuros, sombras o matices del color. De este modo se presenta un dibujo no realista, en el que los cuerpos no están proporcionados (cabezas y narices grandes, ausencia de detalles y cuerpos esquemáticos). Como veremos más adelante esta caracterización habilitada por el dibujo es la que gana la escena enunciativa.
- 30 En este caso, los espacios de la comicidad están aún más reducidos, ya que la historia narrada se centra en la vida cotidiana de una pareja que vive y trabaja en Londres (o en Toronto, dependiendo de la temporada emitida). Bob es odontólogo y Margaret es podóloga. La serie nos muestra a la pareja ejerciendo la profesión, pero también nos muestra las salidas de la pareja, los cumpleaños, la visita de los parientes, los "eventos" a los que la pareja debe asistir (congresos o premios), la cena con amigos, las vacaciones. La serie está volcada, como otras, sobre la vida cotidiana de los personajes. En estos pasajes ocasionalmente se hacen presentes los chistes o los contrastes entre esta pareja sin hijos y con dos perros y otras parejas con hijos, con vidas más excitantes, con futuros más promisorios. A Bob y a Margaret les pasan cosas como estar demasiado tiempo en el hipermercado, haber dejado a los perros en el automóvil, y que en ese rato, los visitantes del hipercomercio se horroricen por el hecho de que los animales estén siendo *maltratados*; todo finaliza con unos empleados que sueltan y alimentan a los animales, y les cobran por atender a los perros. Historias que se centran especialmente en el matrimonio, con privilegio en las diferentes situaciones en las que los protagonistas se encuentran, por lo general, descolocados.

¿De la comicidad al humor?

- 31 Tanto en *Bob & Margaret* como en *Dr. Katz* encontramos que los espacios de la comicidad están reducidos. La comicidad no estructura los textos, como en otros, ni recae sobre los personajes centrales, que soportan una mirada especialmente descriptiva, vinculada con la rutina de la vida adulta. En estos casos toman la escena lo banal de la vida cotidiana, la conversación insignificante que se mantiene cotidianamente, la repetida escena laboral. Las tematizaciones soportadas por dibujos privilegian un universo, si se quiere, realista. En estos casos, el verosímil que los gobierna es el de la vida social, lo que se espera debe ser mostrado de un matrimonio de profesionales, de personas de más de cuarenta años sin hijos; o de la compleja relación de un padre y un hijo que no encuentra su rumbo. Esta suerte de temas realistas se asienta en la utilización por parte de los dibujos de una "mirada fílmica": se privilegian mostraciones propias de lenguajes indiciales, por sobre otras habilitadas por el lenguaje del dibujo animado. Esta "mirada fílmica" es quebrada en el caso de *Dr. Katz* en los relatos de los pacientes, en los que el dibujo explora y explota las posibilidades del lenguaje.
- 32 Si aceptamos la pregunta que se formula Umberto Eco ([1983] 1992) acerca de que "el problema [de la comedia] no reside (solamente) en la transgresión de la regla y en el carácter inferior del personaje cómico, sino en la pregunta siguiente: ¿Cuál es nuestro conocimiento de la regla violada?" (370), podemos ver que en el privilegio de una mirada descriptiva, lo que se aleja es esa trasgresión y lo que se evidencia es un estado de normalidad poco perturbado. En este sentido, los textos analizados sólo evidencian "lo que conocemos de la regla" alejando el quiebre. No hay regla violada, o al menos, no fuertemente. Es siempre una suerte de oscilación entre la torpeza y la inocencia, que parece no alcanzar para la risa.
- 33 El reconocimiento que se presenta en el foro de televisantes no lee chistes con tendencia hostil en los textos, así como privilegia una lectura en la que no hay regla violada, sino más bien un privilegio de estructuras narrativas por sobre la construcción de personajes, con débiles recurrencias retóricas en detrimento de las fuertes insistencias temáticas. Son estas acentuaciones las que alejan a las series del efecto de comicidad, y habilitan las lecturas de "directa al cerebro", "humor intelectual" que se presentan en el foro de *Locomotion*. Y allí los comentarios evidencian la sorpresa por parte de lectores acostumbrados a ver dibujos no cómicos.
- 34 ¿Por qué? Algunas hipótesis: el carácter de la animación privilegiada por los corresponsales citados se asocia con el dibujo animado cómico. Es decir, un estilo de

dibujo que apoyaría la expectativa de comicidad, la que al ausentarse generaría "ruido". La distancia entre lo infantil y lo adulto, encarnado en verosímiles sociales, que se suma a la enunciación descriptiva, vuelve *poco dinámicos* los textos, que insisten especialmente en situaciones que no hacen avanzar el relato, y privilegian sus momentos catalíticos. Otro de los elementos a destacar es el de la construcción de una enunciación distante. Se acerca más a la figura de un descriptor que a la del narrador, lo que es inhabitual en este lenguaje. Esto es, se construye un narrador más preocupado por describir las vidas de los personajes en sus detalles que por contar la historia de los personajes. En el caso de los dibujos animados televisivos hay una insistencia fuertemente instalada de textos narrativos. Esta enunciación se aleja de la dominante.

- 35 Decíamos que la sorpresa que encontramos entre los televidentes se basa en el debilitamiento de la comicidad. En el caso de *Dr. Katz* está reducida a unas cápsulas y en el caso de *Bob & Margaret* está ausente. A diferencia de otras series animadas, éstas no construyen una enunciación cómica. El encapsulamiento en el caso de *Dr. Katz* produce contraste entre los momentos en los que el relato de la vida cotidiana del analista se suspende y se expande el motivo de la sesión. Es en ese motivo en el que la comicidad se asienta a través de dispositivos temáticos y retóricos propios del dibujo animado como lenguaje.
- 36 Diferente es el mecanismo presente en *Bob & Margaret*. Aquí puede pensarse en un desplazamiento hacia el humor en los que la pareja o cada uno de los miembros se encuentra —como a cualquiera le hubiera sucedido en una situación similar— en un espacio en el que se "tematiza o manifiesta en principio un sufrimiento, una ofensa recibida del mundo exterior. El efecto placentero (...) devendría de un ahorro en emoción, al subordinarse la ofensa al principio del placer a través de la confirmación, mediante el acto de humor, de la 'grandeza' del yo". (Steimberg 2001: 103). De esta manera encontramos un pasaje de la comicidad al humor, en el que "el chiste" radica en la evidenciación que la pareja protagónica realiza sobre "su grandeza".
- 37 Pero sobre todo el hecho de que se hable de la falta de risa, de una ausencia de comicidad, habla de un estado del lenguaje del dibujo animado televisivo en el que la recurrencia de la comicidad es dominante. Y en esto radica especialmente el "horizonte de expectativas" que se asocia a estos programas, por el hecho de ser dibujos animados y de ser televisivos. De este modo, la comicidad está más sugerida por su emplazamiento que por las propiedades textuales presentes en las series.

Notas al pie

1. *Locomotion* comenzó su transmisión en 1999, en Argentina esta señal se ha ido incorporando entre los sistemas de cable. En el 2002 todas las empresas de televisión por cable la ofertaban. (volver al texto)
2. Sobre el dibujo animado Lotman (2000) afirma que "Una propiedad de partida del lenguaje de animación consiste en que éste opera con signos de signos: lo que pasa ante el espectador en la pantalla es una representación de una representación. Además si el movimiento duplica la capacidad de producir ilusión de la fotografía, la propia fotografía duplica la convencionalidad del cuadro dibujado. (...) Así pues, al espectador se le propone no una imagen del mundo exterior, sino una imagen del mundo exterior en el lenguaje (...)". (139-140) (volver al texto)
3. *Bob & Margaret* es una serie animada coproducida entre Canadá e Inglaterra, de 52 episodios realizada por *The National Film Board of Canada and Channel 4 Television in the U.K.*, © Nelvana Limited. (volver al texto)
4. *Dr. Katz* es una serie Norteamericana animada que se emitió entre 1995 y 2000, Comedy Partners, Popular Arts Entertainment, Tom Snyder Productions, and Comedy Central. (volver al texto)
5. En estos casos se trata tanto de autores que desarrollan manuales para la realización de dibujos: Tiejens (1979), Taylor (2000); como otros que analizan esta historia: Cairo, Rotundo y Moyano (2000). (volver al texto)
6. Retomamos aquí el análisis sobre la particular forma del relato circular en *Popeye* y en *Tom y Jerry* que realiza Oscar Traversa (1984). (volver al texto)
7. Las citas han sido extraídas del sitio web del canal *Locomotion* Octubre 2004. (volver al texto)
8. Las citas han sido extraídas del sitio web del canal *Locomotion* Octubre 2004. (volver al texto)
9. Si bien consideramos las opiniones vertidas en la página web, no las consideramos ni únicas ni mayoritarias, sino simplemente inspiradoras como lecturas de los textos analizados. (volver al texto)
10. Las citas han sido extraídas del sitio web del canal *Locomotion* Octubre 2004. (volver al texto)
11. Las citas han sido extraídas del sitio web del canal *Locomotion* Octubre 2004. (volver al texto)

Bibliografía

- Bergson, H.** ([1899] 2003) *La risa* Buenos Aires: Losada.
- Cairo, G.; Rotundo, B. y Moyano, R.** (2000) "Análisis de contenido de los dibujos animados" en *Informe Dibujos Animados COMFER*. Buenos Aires: COMFER.
- Delgado, P.** (2000) *El cine de animación*. Madrid: Ediciones JC.
- Eco, U.** (2002) "Lo cómico y la regla", en *La estrategia de la ilusión* Buenos Aires: Editorial Lumen/Ediciones de la Flor.
- Freud, S.** ([1905] reimpresión 2000) *El chiste y su relación con el inconciente*, en *Obras completas* Tomo VIII. Buenos Aires: Amorrortu.
- Lotman, J.** (2000) *La semiosfera. Tomo III Semiótica de las artes y de la cultura*. Madrid: Frónesis. Ediciones cátedra.
- Steimberg, O.** (2001) "Sobre algunos temas y problemas del análisis del humor gráfico", en *SyC* Número 12. Buenos Aires: Facultad de Filosofía y Letras.
- (2003) "El fin de la sencillez. Sobre el pasaje del humor visual al de la imagen móvil", *Revista Galaxia* N° 5. Sao Paulo, Brasil: PUC. Abril.
- Taylor, R. ([1996] 2000) *Enciclopedia de técnicas de animación*. Buenos Aires: Editorial Isla S.R.L.
- Tietjens, E.** (1979) *Así se hacen películas de dibujos*. Barcelona: Parramón Ediciones.
- Todorov, T.** ([1978] 1991) "Los dos principios del relato", en *Los géneros del discurso*. Caracas: Monte Ávila.
- Traversa, O.** (1984) *Cine: el significante negado*. Buenos Aires: Hachette.



Autor/es

Mónica S. Kirchheimer es Licenciada en Ciencias de la Comunicación UBA. Docente del Instituto Universitario Nacional del Arte y de la Universidad de Buenos Aires. Ha participado y participa como integrante de investigaciones en el marco del IUNA y de la Universidad de Buenos Aires, y ha publicado artículos en el campo de la semiótica de los medios masivos.
E-mail: monicak@mail.fsoc.uba.ar

<http://www.revistafiguraciones.com.ar>
Instituto Universitario Nacional de Arte - IUNA Crítica de Artes
Yatay 843 (C1184ADO) Ciudad Autónoma de Buenos Aires 54 011 4861.0324



Realizar comentario

Comentario

Nombre y apellido

E-mail

Referencias personales (opcional)

Enviar