

Diálogos, continuidades y distancias entre dibujos animados analógicos y digitales

Dialogues, continuities and distances between drawings
animated analog and digital

Resumen

La animación cinematográfica hollywoodense desborda la pantalla con estéticas hiperrealistas y efectos de tridimensión que parecen golpear nos la cara mientras comemos pochocho en la butaca; sin embargo, la utilización de tecnología digital no habilitó solamente las estéticas tridimensionales. Los lenguajes animados exploran de diferentes maneras las innovadoras posibilidades de la tecnología digital. Mientras que los cambios más llamativos se perciben en las imágenes con estética 3D, efectos de volumen, profundidad de campo, mayor brillo y luminosidad; las animaciones digitales 2D desarrollan maneras de decir y mostrar construyendo efectos diferentes a partir de similares recursos técnicos.

El presente trabajo considera las particularidades discursivas de los nuevos dibujos animados digitales televisivos con búsquedas estéticas no tridimensionales, teniendo en cuenta los modos específicos en que se articulan restricciones y posibilidades del lenguaje en la configuración de diferentes efectos discursivos.

Desde una perspectiva sociosemiótica se analizan características textuales de dibujos animados digitales televisivos considerando las particularidades semánticas que habilitan y restringen las nuevas posibilidades productivas.

Palabras Claves / Key Words: Animación - Lenguajes animados - materia signifiante, imagen analógica, imagen digital

Diálogos, continuidades y distancias entre dibujos animados analógicos...

La diferencia entre animación digital y analógica se evidencia fuertemente en películas como *Toy Story*, *Monsters Inc.* o *Shrek* (entre otras), a partir de sus personajes modelados, redondeados, con estética de volumen, textura, iluminación y sombra, presentando también fondos con detalles realistas, luces, sombras y brillos y encuadres contruidos con juegos de nitidez y desenfoco; la estética tridimensional en este tipo de películas predomina en la construcción de las imágenes visuales. En este tipo de películas las innovaciones técnicas no pasan desapercibidas, la animación realizada a partir de lenguajes digitales no es un secreto para el espectador sino algo que salta a la vista.

También a partir de técnicas digitales se desarrollaron series animadas televisivas con efectos estéticos similares. Figuras con volumen, textura, colores estridentes, brillos, juegos de luz y sombra sobre la superficie, figuras que se distinguen de los fondos a partir de juegos de enfoque y construcción de profundidad de campo visual. *Backyardigans*, *Bob el constructor*, *Many a la obra*, *Los héroes de la ciudad*, *La casa Mickey Mouse*, *Pocoyo* y *Mecanimales* son ejemplos de este tipo de estéticas 3D en televisión.

Las imágenes tridimensionales no son las únicas imágenes que pueden desarrollarse a partir de la tecnología digital. Hay muchos dibujos animados digitales con estética plana, manteniendo la estructura y la perspectiva del clásico dibujo en dos dimensiones.

Si bien la división entre técnicas analógicas y digitales no es suficiente para dar cuenta de las especificidades productivas de unas y otras imágenes, utilizaremos estas categorías generales para diferenciar los dos grandes grupos de posibilidades de producir lenguajes animados. Ya que observaremos las características textuales a partir de los rasgos presentes en la configuración de los textos, la clasificación y descripción exhaustiva de las técnicas de producción no es lo que pondremos en foco, sino los rastros de estas que se evidencian en la superficie textual.

Tendremos en cuenta la relación entre la animación analógica y digital a partir de las marcas y rastros que los modos de producción dejan sobre los textos, a partir de las posibilidades y restricciones que

habilitan a través de los lenguajes animados que en cada dispositivo se configuran.

Distancias y cercanías entre las imágenes analógicas y digitales

Hay disímiles posturas en relación a la determinación material en la producción discursiva, como también en relación a las diferencias entre imágenes digitales y analógicas.

En *La doble hélice*, Bellour desarrolla múltiples reflexiones vinculadas con las imágenes de síntesis y su relación con los lenguajes visuales previos, para llegar a concluir que:

Lo digital nos propone una paradoja: una analogía virtual. Una imagen que deviene actual, y así verdadera para la vista en la medida en que es ante todo para la mente, salvo que la óptica es aquello que se encuentra aquí relativizado.¹

Esta paradoja no parece tal al vincularla con el cine de animación, ya que la imagen de síntesis tiene un relación diferente con el dibujo animado, ya que este lenguaje contiene lo mimético como lo no figurativo, configurando mundos posibles (disímiles al natural o real) desde tecnologías no digitales. En este sentido muchas de las diferencias planteadas por el autor en relación a lo analógico y lo digital no especifican las distancias y cercanías que ocurren en los lenguajes animados desarrollados a partir de uno u otro tipo de tecnología.

Se considerarán las diferencias entre animaciones digitales y analógicas a partir de sus cualidades textuales, teniendo en cuenta las posibilidades habilitadas por una u otra manera de producción, como así también lo que puede expresar una materialidad u otra. Las cualidades materiales sobre los que se configuran los diferentes lenguajes ejercen restricciones en la configuración discursiva, sin embargo no determinan la producción del sentido.

1. Bellour, R. (2008) "La doble hélice", en *Las prácticas mediáticas predigitales y post analógicas*, Buenos Aires, Meavac_08 (Comp. Jorge La Ferla) p. 158

Tanto Metz² como Verón³ desarrollan reflexiones sobre las condiciones materiales de los lenguajes visuales en las que le asignan un rol importante a las materias significantes que configuran los lenguajes, dadas las cualidades que estas habilitan para el desarrollo de los diferentes lenguajes. El primero considera al cine un lenguaje que articula cinco materias de la expresión: imágenes mecánicas móviles y múltiples, palabras escritas, sonidos fónicos, música, ruidos gravados. En esta primera aproximación analítica el autor no diferencia entre cine de acción en vivo y cine de animación. Verón, por su parte, desarrolla en su artículo cuatro pares de operaciones translingüísticas que habilitan la posibilidad de transponer herramientas del análisis lingüístico al análisis de las imágenes considerando las diferencias materiales de cada lenguaje.

Si bien los desarrollos teóricos de estos autores no plantean específicamente la diferencia entre imágenes analógicas y digitales, sus reflexiones en relación a las especificidades materiales de diferentes lenguajes nos permiten abordar el análisis de dos series animadas producidas originalmente con técnicas analógicas que actualmente se producen a partir de tecnología digital.

Desde una perspectiva sociosemiótica se analizan características textuales de dibujos animados digitales televisivos considerando las particularidades semánticas que habilitan y restringen las nuevas posibilidades productivas. A partir de comparar dibujos animados producidos en diferentes lenguajes se consideran las posibilidades y restricciones productivas presentes en la configuración discursiva.

De esta manera se pretende reflexionar sobre las maneras en que se relacionan las imágenes digitales y analógicas en la configuración semántica de los lenguajes animados.

2. Metz, C.:(1974) "El estudio semiológico del lenguaje cinematográfico", revista Lenguajes nro.2, Buenos Aires, Nueva Visión.

3. Verón, E.:(1974) "Para una semiología de las operaciones translingüísticas", revista Lenguajes nro.2, Buenos Aires, Nueva Visión.

Diferentes estéticas desarrolladas a partir de nuevas tecnologías

En una primera etapa de producción digital de dibujos animados televisivos las imágenes tridimensionales eran más frecuentes en programas destinados a la primera infancia, o espectadores preescolares como *Backyardigans*, *Bob el constructor*, *Many a la obra*, *Los héroes de la ciudad*, *La casa Mickey Mouse*, *Pocoyo*, *Mecanimales*; incluidos en segmentos horarios o canales específicos como *Discovery Kids*, *Disney Junior* o *Nick Juniors*⁴. Estos programas presentan personajes redondeados, coloridos, luminosos, sus cuerpos constituyen mayor mimesis en relación al mundo empírico, los muñecos y los objetos se asemejan a los juguetes infantiles del mundo real, las imágenes presentan texturas relacionadas con materiales tales como el plástico, la goma o diferentes telas y tejidos construyendo a partir de lo visual sensaciones táctiles. El hiperrealismo de las texturas que se observan remite a objetos presentes en el mundo empírico. Esta construcción mimética de las imágenes a partir del efecto de tridimensión presente en los dibujos animados de la programación televisiva preescolar desaparecía en el conjunto de textos incluidos para otros segmentos etarios. A excepción de *Jimmy Neutrón*, los primeros programas animados tridimensionales fueron para niños pequeños⁵.

Posteriormente se desarrollaron propuestas enunciativas diferentes con técnicas de animación tridimensional, aunque la mayoría de estos casos son *spin off* de películas cinematográficas como *Los pingüinos de Madagascar* o *Kunfu Panda*.

4. Estas observaciones retoman lo trabajado en el análisis sobre programación y programas infantiles animados televisivos desarrollado por Alonso en "Infancias posibles en el dibujo animado televisivo". La autora destaca dos maneras diferenciadas en la que las señales de televisión por cable construyen su pacto programación a lo largo del día, en unos casos se mantiene el tipo de programas y la edad de los destinatarios construidos a partir de las propuestas discursivas, como *Cartoon Network* y *Discovery Kids*, mientras que las señales *Nickelodeon*, *Disney* o *Boomerang* constrúan a partir de su programación un espectador que crecía a lo largo del día (Posteriormente *Disney* fragmentó su programación en señales diferentes, creando así estabilidad espectacular a lo largo del día y diferenciándola en diferentes canales).

5. "Este marcado trabajo de las texturas se diluye en los textos que construyen otro tipo de enunciatario. Los relatos de aventura, o de superhéroes son planos, y con efecto de dibujo animado tradicional. No hay trabajo en profundidad de los lenguajes animados. Los relatos cobran la escena y el lenguaje se "achata". La única excepción que encontramos en este tipo de textos es *Jimmy Neutrón*, que si bien es un programa de aventura de amigos, o de superhéroes, posee una textura con efecto tridimensional." Alonso (2007) "Infancias posibles en el dibujo animado televisivo" p. 27.

La animación digital es evidente en estos casos en que el cambio de imágenes y sus efectos tridimensionales evidencian casi a gritos sus condiciones de producción digitales, las técnicas de animación innovadoras están sobre la superficie textual. Pero esto no es toda la animación digital, no todas las animaciones son *Monsters Inc.*, *Shrek* o *Toy Story*.

En los mismos espacios televisivos, en las mismas señales de televisión infantil, comparten la programación *shows* animados digitales no tridimensionales, o como habitualmente se los llama: 2D.

Sin poner en evidencia de la misma forma que los otros sus condiciones de producción y su innovación tecnológica, los dibujos animados digitales llevan implícito un cambio de lenguaje. Las materias de la expresión que constituyen la animación digital y la analógica son muy similares, aunque las posibilidades de construir imágenes en unas y otras no son exactamente iguales. La nueva tecnología incluye muchos de los efectos visuales propios de la animación analógica, sin embargo el cambio existe y esto tiene consecuencias sobre las superficies textuales. Los dibujos animados 2D digitales sugieren sutilmente su materialidad, incluso los más leales, respetuosos o melancólicos en relación a las texturas y los efectos propios del dibujo manual, artesanal.

Estos diálogos entablados entre las animaciones digitales y sus referentes manuales habilitan intertextualidades y transtextualidades más o menos explícitas, pero las relaciones son innegables.

Las series animadas construidas a partir de técnicas digitales que conservan la estética 2D presentan nuevos programas o nuevas versiones de clásicos de la animación televisiva, innovando su estética o conservándola fielmente. En este sentido podemos encontrar tres tipos de programas televisivos animados digitales:

- Nuevos programas, como *Las sombrías aventuras de Billy y Mandie*, *Bob esponja*, *Los padrinos mágicos*.⁶
- *Spin off* de clásicos, que retoman series clásicas analógicas y

6. En "Infancias posibles en el dibujo animado televisivo" se desarrolla un análisis de estos dibujos animados, considerando específicamente su configuración enunciativa. (Alonso, M. 2007).

recrean sus imágenes a partir de la tecnología digital, poniendo en juego la constitución de nuevos estilos a partir reconfigurar la morfología de los personajes o la estéticas de los fondos. Un ejemplo de estos casos es *La Pantera Rosa y su pandilla*.⁷

- Nuevas producciones de series clásicas que mantiene el estilo de las producciones originales a pesar del cambio de lenguaje. Estos últimos son los casos en los que el cambio tecnológico es menos evidente, nos referimos a series como *Tom y Jerry* y *Scooby Doo*.⁸

Los casos que menos evidencian el cambio tecnológico son los que pueden develar los límites de sus lenguajes. Dado el cambio de soporte técnico, los dibujos animados digitales encuentran nuevas posibilidades, pero también algunas restricciones. Tomando dos casos en los que las nuevas series animadas digitales continúan la producción de sus relatos a partir de la utilización de otras tecnologías, aunque con un denotado esfuerzo por mantener sus estilos y formatos 2D en las nuevas producciones.

Trataremos de dar cuenta de los límites de un lenguaje y el otro, poniendo especial atención en los rastros del lenguaje digital que se evidencian en sus producciones discursivas.

Tom y Jerry

Los primeros cortometrajes animados fueron escritos y dirigidos por William Hanna y Joseph Barbera y producidos por el estudio *Metro*

7. El presente trabajo comparte y continúa reflexiones desarrolladas en una análisis previo en el que se comparan cambios discursivos presentes en las nuevas versiones de series animadas digitales televisivas. En "Tensión de la tecnología digital en los lenguajes animados. Distancias y cercanías entre los nuevos shows animados televisivos digitales y sus pasados artesanales, analógicos, manuales." Se consideran los casos de La pandilla de la pantera rosa y Hormiga y el Oso Hormiguero, nuevas versiones de las series animadas analógicas producidas por Warner Brothers Animation, entre 1969 y 1972: El show de la Pantera Rosa y La hormiga y el Oso Hormiguero. (Alonso 2012)

8. En esta misma clasificación se incluyen Los Simpson, producidos originalmente en formato analógico y luego en digital. Aunque en este caso no hubo distancia temporal ni interrupción entre una y otra manera de producirlos.

Diálogos, continuidades y distancias entre dibujos animados analógicos...

Goldwyn Mayer desde 1940 hasta 1958.

En 2005 *Warner Bros Animation* produjo trece episodios de una nueva serie, digital, que retoma de manera mimética la original. En *Las nuevas aventuras de Tom y Jerry* los episodios mantienen la estructura del cartoon que presentaba el show original analógico. El relato comienza con un equilibrio inicial en el que un personaje desarrolla una actividad cotidiana como dormir, comer, leer. Este equilibrio es inmediatamente quebrado por un conflicto que surge a partir de la acción de un segundo personaje, acciones como ejecutar un instrumento o martillar una pared; quedando así enfrentados los intereses del primer personaje con los del segundo. La búsqueda de mejoramiento se da de manera reiterada por parte del primer personaje, los sucesivos intentos siempre se ven frustrados hasta que se logra un frágil nuevo equilibrio. Inmediatamente, el estado de mejoramiento se ve quebrado y casi siempre el relato concluye con una situación desmejorada en relación a la escena inicial.⁹

Los personajes mantienen su morfología corporal de manera idéntica al programa original, como así también la composición de los espacios en los que suceden las acciones. Sin embargo la diferencia tecnológica se evidencia en la textura más brillante y lisa de las figuras, como así también de los fondos. Se ve una búsqueda de conservar la estética de los fondos y las figuras, aunque la continuidad del color sobre las superficies, la intensidad y el brillo dan cuenta de la manera en que fueron pintados (digitalmente). Las líneas que marcan los contornos de los objetos y los personajes también son más continuas y uniformes, los trazos son regulares en la totalidad de su recorrido y mantienen el mismo grosor e intensidad. Mientras que los trazos de los dibujos artesanales presentan irregularidades características de su modo de producción manual, siendo finamente distintos en los contornos y las curvas de los personajes y objetos; y discontinuos en la intersección de una línea y otra, estas sutiles diferencias en la superficie gráfica devela la diferencia de producción, dejando evidenciar sus

9. La concepción de relato considerada retoma los desarrollos teóricos de Todorov acerca de los principios del relato, como así también las propuestas analíticas desarrolladas por Barthes.

condiciones materiales a través de las marcas que dejaron sobre la superficie textual.

Esta nueva capacidad de luz y nitidez de los dibujos intensifican la definición de los personajes sobre los fondos, aumentando el colorido y el brillo propio intensifican los significados configurados en el cartoon original sin alterar la propuesta enunciativa del texto en su pasaje de un lenguaje a otro. Los rasgos propios de la nueva serie, rastros de su innovación técnica se amalgaman armónicamente con el relato propuesto en el cartoon, con su paleta de colores, con el dinamismo y la propuesta cómica propia del programa.

Scooby-Doo

Esta serie fue producida por Hanna y Barbera y estrenada en 1969. Cuenta con diversos *spin off* y nuevas versiones, aunque la última serie estrenada por *Cartoon Network* en 2010, *Scooby-Doo! Misterios S.A.* retoma el universo ficcional y los personajes de la serie original de manera mimética, produciendo nuevos episodios que mantienen tanto el tipo de relato como el estilo de la serie analógica.

Los cinco personajes de la serie se encuentran frente a un misterio que deben develar. Luego de subdividirse en dos equipos, (por un lado los miedosos *Shaggy* y *Scooby*, y por el otro *Daphne*, *Fred* y *Vilma*) enfrentan algunas situaciones de aparentes hallazgos y resoluciones frustradas hasta que finalmente, y casi de casualidad, desenmascaran al culpable que coincide con el menos sospechoso de los personajes del episodio. Esta resolución de misterios junto con los rasgos que caracterizan a la serie la clasifican como policial, junto con características del terror y el misterio.

La nueva serie (digital) mantiene la estructura del relato y los personajes. Los gráficos de los personajes mantienen la morfología, los colores y los movimientos de los originales. Al igual que en el caso anterior, lo digital se asoma en los pequeños detalles como las líneas más definidas, los colores más nítidos, mayor contraste e iluminación. Estas diferencias en la superficie del dibujo se vuelven contradictoria en la

Diálogos, continuidades y distancias entre dibujos animados analógicos...

configuración del sentido y la construcción enunciativa de cada episodio. La luminosidad, la definición, la claridad en la superficie textura, en el dibujo, le quita misterio, opacidad, atmósfera de duda al relato. La configuración visual se contradice con la totalidad de la configuración, la articulación de las materias significantes no es tan armónica en la nueva versión como en la serie original, ya que la atmósfera de suspenso y misterio no se configura en su conjunto.

Distancias, cercanías y diálogos

Si bien la tecnología y las materias significantes no determinan la producción discursiva, de algún modo la restringen.

Las nuevas versiones de estos dos *shows* animados presentan similares búsquedas de continuidad entre los *shows* originales, analógicos y sus nuevas producciones digitales. Estas estéticas respetan sus rasgos retóricos temáticos y enunciativos, mantienen las estructuras de los relatos, los personajes, las temáticas, la escena comunicacional, sin embargo hay detalles en la superficie textual de las versiones digitales que modifican sutilmente la configuración del sentido.

En el caso de *Tom y Jerry* la versión digital se ve intensificada en brillo y color, las líneas son nítidas, construyendo un efecto de mayor diferenciación entre las figuras y los fondos. La combinación de estos rasgos produce escenas luminosas y coloridas, logrando un efecto de mayor definición, brillo y color. Esta nueva configuración discursiva potencia los efectos del *show* original, aportando a las acciones de los personajes y las escenas definición, nitidez, resaltando aun más las acciones y los personajes sobre los fondos.

A diferencia del caso anterior, la versión digital de *Scooby-Doo* no se ve beneficiada en su constitución semántica a partir de la modificación de los mismos rasgos retóricos. La intensidad del brillo, la luminosidad le quita clima de suspenso a la atmósfera constitutiva del relato misterioso característico del *show* original. La nitidez aportada por el nuevo tipo de línea y el mayor contraste disminuye el misterio, la intriga y lo velado propio de la versión analógica.

Ambos casos se reactualizan desde las nuevas posibilidades técnicas; sin embargo, las innovaciones semánticas no coinciden. Las posibilidades y restricciones del lenguaje animado 2D digital no determinan la configuración textual. En este sentido, Dubois pondera las decisiones estéticas por sobre las determinaciones técnicas en las diferentes construcciones de imágenes miméticas:

La cuestión mimética de la imagen no está sobredeterminada por el dispositivo tecnológico en sí mismo. Se trata de un problema de orden estético y todo dispositivo tecnológico puede, mediante sus propios medios, formalizar la dialéctica entre semejanza y diferencia, entre analogía y desfiguración, entre forma y no forma. Es este juego diferencial y modulable lo que constituye la condición de la verdadera invención en materia e imagen: la invención esencial es siempre estética, nunca técnica.¹⁰

La mayor claridad, color y nitidez pueden aportar expandiendo la configuración semántica en algunos tipos de textos, pero estos mismos rasgos le quitan misterio y suspenso al policial animado.

La tecnología digital restringe o condiciona los textos analizados en algunos aspectos como el brillo, el color, la posibilidad de una superficie sumamente plana, las líneas más homogéneas. Sin embargo las mismas modificaciones retóricas no producen los mismos efectos de sentido en todos los casos.



10. Dubois (2000) "Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general" p. 24.

Referencias Bibliográficas

ALONSO, María Alejandra (2007): "Infancias posibles en el dibujo animado televisivo" trabajo presentado en VII Congreso Nacional y II Congreso Internacional de la Asociación Argentina de Semiótica y Publicado en http://www.bdp.org.ar/facultad/publicaciones/semiologica/ponencias_pdf/alonso_maria_alejandra.pdf

ALONSO, María Alejandra (2012): "Tensión de la tecnología digital en los lenguajes animados." Trabajo presentado en el 10° Congreso de la Asociación Internacional de Semiótica Visual "Dilemas contemporáneos de lo visual", Facultad de Derecho, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, en prensa.

BARTHES, Roland (1970): "Introducción al análisis estructural de los relatos" en *Análisis estructural del relato*, Buenos Aires, Tiempo Contemporáneo.

BELLOUR, Raymond (2008): "La doble hélice", en *Las prácticas mediáticas pre-digitales y post analógicas*, Buenos Aires, Meavac_08 (Comp. Jorge La Ferla)

DUBOIS, Philippe (2000): "Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general" en *Cine, Video, Godard*, Buenos Aires, Libros del Rojas.

METZ, Christian (1974): "El estudio semiológico del lenguaje cinematográfico", *revista Lenguajes N.º.2*, Buenos Aires, Nueva Visión.

VERÓN, Eliseo (1974): "Para una semiología de las operaciones translingüísticas", *revista Lenguajes N.º.2*, Buenos Aires, Nueva Visión.

VERÓN, Eliseo (1998): *La semiosis social*, Gedisa, Barcelona.

TODOROV, Tzvetan (1991): "Los dos principios del relato" en *Los géneros del discurso*, Caracas, Monte Ávila.

La Animación y las otras Artes. Actas del III Foro Internacional sobre Animación - ANIMA 2013:
María Alejandra Alonso: "Diálogos, continuidades y distancias entre dibujos animados analógicos y digitales" - Pág. 193 - 204, 2014
ISBN 978-950-33-1096-0 (E-Book)
<http://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-iii-foro-2013/>
CEAn - Dpto. de Cine y TV – Facultad de Artes – Universidad Nacional de Córdoba – Argentina