

[Original]

## Los dibujos animados como *Campo Hiperregulado de Producción Semiósica*

JUAN CARLOS GONZÁLEZ VIDAL

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo (UMSNH)  
Morelia, Michoacán de Ocampo, México

JOSÉ RICARDO CHÁVEZ MENDOZA

Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo (UMSNH)  
Morelia, Michoacán de Ocampo, México



---

**Resumen:** En este trabajo proponemos la noción de *Campo Hiperregulado de Producción Semiósica* para designar un área especializada de la cultura, como es la de los dibujos animados. Nos alejamos de una postura lingüístico-dependiente en un intento por poner de relieve las particularidades codiciales de esta zona del universo cultural y la complejidad de los procesos semiósicos que tienen lugar en su interior. Enfatizamos que es sobre la base de una multiplicidad de reglas (muchas de las cuales se activan de manera simultánea) que se genera el sentido en esta manifestación signíca; para demostrarlo, recurrimos a varios ejemplos tomados de distintas series correspondientes a épocas diferentes. Confrontamos la noción desarrollada con conceptos anteriores (lenguaje, por ejemplo) que se utilizaban (y continúan utilizándose por algunos teóricos) para nombrar esta clase de zonas, e intentamos demostrar que lejos de ayudar, tienden a crear confusión al intentar definir la composición codicial de los campos especializados (la semiótica ha tenido una evolución suficiente para verse simplemente como una translingüística). La propuesta que formulamos puede ser utilizada para acercarse a otras zonas, puesto que se constituyen como una especie de memoria semiótica que determina la producción textual.

**Palabras clave:** Semiótica – Procesos semiósicos – Códigos – Hiperregulaciones.

[Full Paper]

### **The Animated Cartoons as *Hyperregulated Field of Semiotic Production***

**Summary:** The aim of this article is to propose the notion of *Hyperregulated Field of Semiotic Production* to define a specialized area of culture, such as animated cartoons. It moves away from a linguistic-dependent position in an attempt to highlight the code features of this zone of the cultural universe and the complexity of the semiotic processes, which take place inside it. It is emphasized that it is on the basis of a multiplicity of rules (many of which are activated simultaneously) that sense is generated in this manifestation of signs; to prove this, several examples from different sets corresponding to different periods were used. The developed notion is confronted with previous concepts (language, for example) that were used (and are still used by some theorists) to name this kind of areas, and the intention is to show that far from helping, they tend to create confusion in trying to define the code composition of specialized fields (semiotics has sufficient evolution to simply be seen as a translinguistic). This proposal can be used to reach out to other areas, since they constitute a kind of memory that determines the semiotic textual production.

**Key words:** Semiotics – Semiotic Processes – Codes – Hyperregulations.

---

## 1. Estudiar los dibujos animados

En este artículo intentamos avanzar en la precisión de una noción que, desde el punto de vista de la codicialidad, ayude a explicar la articulación de sentido en los dibujos animados. Tomamos esta manifestación como un campo delimitado de la cultura que posee sus propios rasgos individuativos. No es difícil percatarse de que, más allá de cualquier organización primaria, los dibujos animados representan modos de generación y de distribución signíca especiales.

Así, nuestro punto de partida es postular que la producción signíca involucrada en esta expresión cultural constituye un área de hiperregulación semiósica, cuya organización sistémica está formada por entidades hipercodificadas que se originan y que se interrelacionan a partir de normas heterogéneas, pero específicas, las cuales determinan la producción textual y, en un sentido distinto, su recepción. La hiperregulación se da en los diferentes estratos enuncivos y a través de la conjunción de diversos códigos, por lo que nos encontramos ante un sistema pluricodicial.

Salta a la vista que, desde esta perspectiva, consideramos a los dibujos animados como uno de los sectores de mayor complejidad semiósica, si bien han sido tradicionalmente soslayados por la academia, al considerarlos producciones culturales con esquemas narrativos simples, supuestamente acordes con su receptor mayoritario: el público infantil. Sin embargo, si se concibe esta manifestación en la amplitud de los fenómenos semiósicos que abarca, pronto se muestra como un producto particularmente interesante para el análisis semiótico.

## 2. Campos Hiperregulados de Producción Semiósica

Expuesto lo anterior, procedamos a explicar las razones por las que optamos por la designación de *Campo Hiperregulado de Producción Semiósica* (CHPS).

Esta noción, como lo hemos afirmado en otros trabajos (González Vidal y Chávez Mendoza 2012), pretende ser más operativa en relación con algunas que, en el modo en que se utilizan, resultan similares, entre ellas: *Sistema Modelizante Secundario*, *lenguaje* o *campo simbólico*. Además, se encuentra emparentada con la de *Campos Suprarregulados de Producción Semiósica*, con la cual se designan zonas especializadas de conocimiento constitutivas del universo cultural, en las que operan reglas codiciales individuativas, sobre la

materia significativa que se enuncia en ellas (González Vidal 2012).

Concebimos los *Campos Hiperregulados de Producción Semiósica* como las áreas especializadas de la cultura en donde participan de manera simultánea y/o alternada una sobreabundancia de reglas para generar el sentido. Como lo acabamos de decir, tales reglas intervienen en los distintos niveles enuncivos, y van de la relación entre el plano de la expresión y el plano del contenido, a la combinación de unidades significativas (tal combinación involucra dimensiones extensas, como las secuencias narrativas en los productos que poseen la característica de la narratividad). El conjunto normativo hace pertinente la materia significativa sobre la que actúa, y es lo que finalmente remite a formas de semiosis singulares. Consecuentemente, un campo de esta índole se define fundamentalmente por la vastedad normativa (y por los atributos de ésta) que delimita los procesos significativo-comunicativos que se gestan en su interior. Las potencialidades de producción y de interrelación sígnica son diferentes según el campo: sus sistemas normativos establecen lo que es posible enunciar y el modo de expresarlo.<sup>1</sup>

Aun cuando hemos utilizado la designación de CHPS en trabajos precedentes sobre producciones animadas, nunca la habíamos formulado explícitamente, tarea que aquí emprendemos. Si bien es verdad que nuestras reflexiones se centran en este tipo concreto de animación, no es menos cierto que implícitamente visualizan otros ámbitos de posible aplicación (de ahí la definición general que acabamos de dar sobre los campos hiperregulados).

Para entrar de lleno a la propuesta, prestemos atención a las desventajas que vemos en algunas designaciones precedentes con las que se alude a las zonas especializadas del universo cultural.

En lo relativo a la denominación *Sistemas Modelizantes Secundarios*, nos parece inconveniente la manera en que se los hace depender de la lengua, considerada como el sistema modelizante primario por excelencia. Esta posición se ve claramente en los trabajos de los años sesenta y setenta del Círculo Moscú-Tartú, en donde especialmente Lotman y Uspensky se pronunciaron sobre el hecho de que la cultura basa sus modelos de estructuración en la lengua. Aunque posteriormente el pensamiento de Lotman evolucionó, el concepto continuó usándose de la misma manera. Por ejemplo, en tiempos relativamente

---

<sup>1</sup> Un ejemplo de análisis de textos hiperregulados nos lo proporciona Morales Campos (2015), aunque sin recurrir a esta terminología.

recientes, Edmond Cros ha afirmado:

Les macrosémiotiques qui correspondent aux langues naturelles (anglais, français, espagnol...) découpent le continuum du monde réel, définissant ainsi des référents. En ce sens, elles 'catégorisent' le monde de la expérience, l'informent et déterminent une première vision du monde. Par opposition à ces sémiotiques dites 'naturelles', la littérature, en tant que «langage» construit, irréductible à aucun discours, est un système modélisant secondaire (Cros 2003:41).

En esta lógica, los *Sistemas Modelizantes Secundarios* tendrían un vínculo de particularización con respecto a la macrosemiótica vigente en un conjunto social dado.

En un artículo muy ilustrativo, Boguslaw Zylko habla de las concepciones del mencionado grupo de semiotistas soviéticos en torno al tema que nos ocupa (2005), y muestra grandes similitudes con lo expresado por Cros.

Convendría consultar en este sentido un análisis por demás detallado y exhaustivo de Sebeok (1991).

El uso del concepto ha sido muy extendido y no negamos el mérito que en su momento tuvo la propuesta, pero las investigaciones semióticas han avanzado manifestando algunas dificultades en su aplicación.

Esta forma de concebir la noción lleva a una subordinación lingüística, que si bien podría ser funcional cuando la materia expresiva del *Sistema Modelizante Secundario* es también de esta naturaleza (como la literatura o la historia), es peligrosa cuando se trata de sistemas pluricodiciales, en los que la lengua no es el único código ni necesariamente el más importante. Ciertas expresiones culturales que implican formas precisas de codificación e interacción codicial, no pueden (ni deben) reducirse a una sumisión de secundariedad con respecto a lo lingüístico.

Sabemos de sobra que las competencias cognitivas y comunicativas del ser humano no se circunscriben totalmente a la lengua. Más aún, todo parece indicar que el acceso del hombre a la significación, se produce por medio de otra clase de códigos. Los significantes objetuales funcionan muy bien como ejemplo: en el momento en que un bebé (carente todavía de una competencia lingüística) capta la función de un objeto —de una sonaja, por decir algo—, instituye una relación codicial, en la que la función, de acuerdo con Barthes

(1985), se presenta como el contenido semántico primario. Tal postura entronca con la hipótesis de Eco sobre el surgimiento de la cultura, especialmente en lo tocante a la producción de instrumentos de uso, en donde el utensilio adquiere una dimensión simbólica precisamente por tener una función para un usuario. Eco piensa que el primer humano que fabricó un utensilio, estuvo en capacidad de transmitir una información sin la intervención de la lengua (en el supuesto de que no la tuviera) mostrando, por ejemplo, la utilidad o la aplicabilidad del objeto por medio de ostensiones (1968; 1976).<sup>2</sup>

Por otra parte, la noción en cuestión resulta ambigua en determinadas circunstancias, porque aunque es inobjetable que alude a características específicas de cada sistema, tiende a privilegiar la visibilidad social que se genera a partir de ellos (Cros 1983). La propuesta terminológica de *Campo Hiperregulado de Producción Semiósica* enfatiza en primer término la particularidad de las normativas codiciales que intervienen en la producción de determinados tipos de semiosis.

Ahora bien, el concepto de *lenguaje* suele asociarse a un medio determinado e la televisión o del cómic. Desde esta perspectiva asistimos a un intento de aglutinar (¿aprisionar?) toda forma de expresión en un concepto de base que, al analizarse con cierto detenimiento, se advierte que más que una función analítico-descriptiva desempeña una función de comodín.

Lo que tiene lugar aquí es una confusión cuya consecuencia es no hacer una distinción, por un lado, entre *medio de transmisión* y *mensaje*, y por el otro, entre *medio* y *código*. Por nuestra parte, pensamos que no es posible definir con claridad las propiedades de un campo semiósico a partir simplemente de identificar como equivalentes medio y lenguaje o medio y código. Por el contrario, se crean inconvenientes en la descripción de la influencia del medio en los procesos de semiosis. Piénsese en la imagen en la era digital y de la tecnología informática, que ha introducido nuevas perspectivas en la teorización sobre la imagen en general, así como sobre determinados aspectos narrativos, lo que repercute en la reflexión relativa a un campo, como el que ahora atendemos, desde el momento en que se crean las condiciones para otras potencialidades significativo-comunicativas: el advenimiento de un soporte

---

<sup>2</sup> Ésta es una discusión muy amplia que rebasa los límites y los objetivos del presente artículo, solamente la mencionamos para dejar constancia de que nos inclinamos a considerar la semiosfera de Lotman (y no la lengua) como el origen de las regulaciones codiciales primarias.

novedoso amplía, de entrada, la creatividad y la capacidad de generación de mensajes, y cada campo utiliza ese soporte como mejor le conviene.

La asunción de esta posición lingüístico-dependiente puede, incluso, incrementar el desorden. Pérez Martínez, por ejemplo, va en esta línea de ideas. En un capítulo de su libro *En pos del signo* (2009) muestra, siguiendo a Civ'Jan, un análisis del comportamiento en situaciones de etiqueta. Durante la argumentación, se habla de «lenguaje de etiqueta» y de «lengua de etiqueta» para referirse al mismo objeto, de modo que ya de entrada resulta ambigua la categorización del objeto: ¿cuál de los dos conceptos es el implicante y cuál el implicado? En otros apartados, la lengua es tratada en calidad de entidad general (e identificada con el término «cultura») en la que se halla contenida una gran cantidad de lenguajes. Para nosotros resulta inadecuado usar dichos conceptos unas veces como sinónimos y otras diferenciadamente, porque se vuelve oscura la relación general/particular que regula el vínculo entre ellos. No hay que olvidar que un objeto no se presenta, para su descripción y/o su análisis, desde un punto de vista neutro: se visibiliza a partir de cuerpos conceptuales, con lo que entra en juego la cuestión de la selección de rasgos relevantes.

En lo que respecta a los dibujos animados, tal confusión se revela sumamente inoperante. Sucede que cine y televisión, de acuerdo a la postura que venimos de comentar, se presentan como «lenguajes» diferenciados; tomando en consideración que hay caricaturas<sup>3</sup> producidas para la televisión y otras para el cine, cada clase debería mostrar en su constitución disimilitudes de acuerdo a su soporte expresivo. Empero ¿hay en los dibujos animados de las series televisivas y de los filmes distinciones verdaderamente notables, más allá de algunos aspectos propios del formato (duración, división capitular, etc., que son parte de los modos de influencia del medio en la semiosis), que permitan hablar de dos zonas culturales divergentes? Por nuestra parte damos una respuesta negativa a la pregunta y nos inclinamos a ver tales producciones como ocurrencias de un mismo campo. De hecho, los dibujos animados —y la animación en general— se encuentran a tal punto extendidos, que es posible afirmar con Suzanne Buchan:

---

<sup>3</sup> Para evitar las repeticiones constantes, tomaremos como sinónimos «caricaturas» y «dibujos animados», de acuerdo a la utilización que frecuentemente se le da en México al primer término para designar este tipo de manifestación signica.

Most of us today are aware of the many ways that animation has infiltrated our visual culture. For scholars and the public, exposure and access to commercial and especially animation film –through broadcast television, online archives, artists and studio websites, and new media platforms— have dramatically increased (Buchan 2014:16).

Entonces, debido a que esta forma de expresión es susceptible de sustentarse en diferentes medios, hemos optado por una noción más general, menos ambigua y menos lingüístico-dependiente.

Merece la pena aclarar, no obstante, que tenemos muy presente la obvia importancia del lenguaje verbal en los procesos semióticos globales, pero nos parece que debemos partir, en este género de estudios, de nociones que faciliten la localización de las interacciones codiciales que se dan en diferentes sistemas comunicativos, muchos de los cuales se conforman —insistimos— sobre la base de vinculaciones complejas entre diversos códigos en distintos niveles. De este modo, las correlaciones furtivas de la expresión con el contenido, que forman entidades semióticas con fundamento en reglas precisas en semejantes marcos, se entienden como propiedades de los campos especializados de la cultura, que regulan y reformulan la información contenida en el universo semiótico, así como la procedente de otros sistemas o, más generalmente, de otras áreas. Estas propiedades se manifiestan también en las posibilidades combinatorias de esas entidades, que generan planos expresivos de amplitudes variadas.

Así, desde nuestro punto de vista (el de las particularidades y las comunidades del campo de producción semiótica), las caricaturas aparecen como una zona en la que se cruzan múltiples fenómenos.

Tampoco adscribimos a la concepción de Pierre Bourdieu sobre los *campos* (1981), noción no estrictamente semiótica desde el instante en que el autor concibió sólo parcialmente algunos procesos de estos campos como significativo-comunicativos. En otra parte habíamos fundamentado nuestra demarcación, señalando que los intereses del pensador francés iban más allá de las características de la normatividad codicial al introducir aspectos como las luchas por la posesión de capital (político, económico, simbólico) y de poder, cuya descripción requiere de otros instrumentos teórico-metodológicos (González Vidal 2012). Tal posición no es criticable, puesto que su reflexión se inscribe en el marco de la sociología de la cultura, mientras que aquí nos inclinamos por un enfoque estrictamente semiótico.

Esperamos que este artículo arroje un poco de luz sobre una de las orientaciones que pueden asumir estudios posteriores. No pretendemos dar una solución definitiva al problema planteado, sino sólo proponer una opción de acercamiento.

### 2.1 La pluricodicidad en los dibujos animados

Como lo hemos señalado, un aspecto fundamental de los dibujos animados lo constituye precisamente su pluricodicidad. Hablamos, pues, de un campo en que no solamente opera la integración de una pluralidad de códigos en relaciones de complicación significativa, sino también singularidades en la construcción y distribución de tales códigos.

Para determinar los modos en que se producen las hiperregulaciones, comencemos con la enunciativa gráfica. La imagen —el dibujo— en movimiento, como es evidente, constituye uno de los códigos fundamentales de las caricaturas. La relación motivada que tiene lugar entre el significante y al menos una parte del espectro semémico en los llamados signos icónicos, provoca que rasgos de la materia expresiva queden codificados en forma de marcas semánticas. Esto abre posibilidades significativo-comunicativas que, al concretarse, actualizan diversas regulaciones. Un ejemplo complejo desde el punto de vista de su construcción, pero sencillo en lo que concierne a la visualización de la correlación plano de la expresión/plano del contenido, que tratamos, son los *híbridos semióticos* —noción trabajada en González Vidal y Chávez Mendoza (2012)—. Un híbrido semiótico constituye una unidad que aglutina elementos de campos semánticos, que en la mayoría de las circunstancias son excluyentes entre sí o, mínimamente, antitéticos. Hay muchos dibujos animados que incluyen como personajes representaciones de animales antropomorfos, como sucede con las producciones de Hanna-Barbera *Huckleberry Hound* (1958), *Pixie, Dixie and Mr. Jinks* (*Pixie y Dixie*, 1958), *Top Cat* (*Don Gato y su pandilla*, 1961) y *Magilla Gorilla* (*Maguila Gorila*, 1964), por citar algunos casos. El hecho es que los significantes en los que se asienta la conformación de esos personajes, convocan simultáneamente semas provenientes del campo de lo humano y de lo animal.<sup>4</sup> En *Huckleberry Hound* se

---

<sup>4</sup> Se impone en este momento una aclaración, cuando decimos humano y animal como categorías diferenciadas, es obvio que nos referimos a cierta segmentación del universo semiótico basada en contenidos nucleares, pues bajo otra segmentación, la de las ciencias



aprecia inmediatamente la *canidad* (configuración de algunos rasgos faciales y corporales), pero al mismo tiempo la *humanidad* (la bipedad y, lo que es más importante para la humanización, la facultad lingüística). Además, saltan a la vista otras características antropoides, como el género (a través de tonos de voz, el vestuario y estilizaciones en los ojos, los labios, etc.), la edad (en el tamaño relativo del personaje, objetos asociados, comportamientos, etc.) y el carácter (en actitudes y conductas)... Aquí se conjuga una serie de regulaciones de índole variada: primeramente, las que pertinentizan la coexistencia de dichos campos en una misma entidad semiótica, enseguida otras que tienen que ver con cuestiones de orden físico, vestimental (éstas continuamente recurren a la sinécdoque: un sombrero y un moño activan la denotación *estar vestido*), psicológico, sin faltar las mencionadas estiliza-ciones, que implican también la atribución de rasgos no contemplados por tipos cognitivos institucionalizados fuera de lo ficcional, de manera que se faculta la «existencia» de perros azules (como el personaje que tomamos), y en otros programas, de gatos morados (en *Don Gato y su pandilla*), de panteras o de conejos rosas (en *The Pink Panther — La pantera rosa, 1964—* y en *Tiny Toon Adventures — Los Tiny Toons, 1990—* respectivamente).<sup>5</sup>

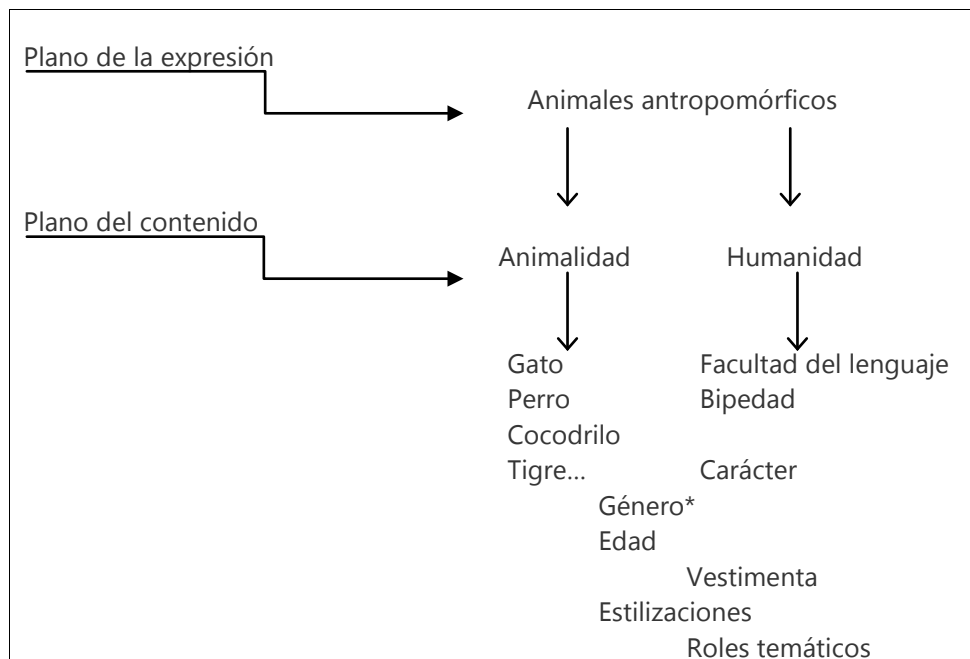
De entrada, se observa una flexibilidad enunciativa que constituye una de las bases para la creación de universos ficcionales, fenómeno que evidentemente los dibujos animados comparten con otros ámbitos.

Cabe decir que las operaciones antropomorfizantes pueden ser más sofisticadas. Como muestra tenemos a los *Thundercats* (1985), en donde los protagonistas no solamente son felinos humanizados, sino que cada uno remite, por su morfograficidad, a una especie: tigre, pantera, león, chita, etc. Lo mismo puede decirse de sus antagonistas, los mutantes, en donde percibimos a un hombre-buitre, a un hombre-sapo y a un hombre-chacal. Un esquema puede ayudarnos a visualizar esta clase de regulaciones (*cfr.* figura 1):

---

biológicas por ejemplo, donde se implican contenidos molares, los humanos son considerados dentro de la categoría animal (sobre contenido nucleares y molares *vid.* Eco 1997).

<sup>5</sup> En relación a esto volveremos un poco más adelante, al abordar la instauración de códigos.



**Figura 1. Relación plano de la expresión / plano del contenido en la enunciativa gráfica**

\* Aquí la distinción de género puede operar en ambos campos semánticos, como sucede con la edad o las estilizaciones, por lo que las ubicamos en el punto intermedio de las columnas. Es el caso del león, cuya melena remite inmediatamente a un macho o a una hembra sin necesidad de un atributo antropomorfo adicional. Sin embargo, en otros casos comunes en los dibujos animados (ratones, patos, tiburones, etc.) se requiere de un atributo antropomorfo para establecer tal distinción.

En el esquema, aunque reducido, se pone de relieve la relación motivada entre el plano de la expresión y el plano del contenido. Se ven también las amplias ristas de contenido semántico implicadas en dicha relación.

En las configuraciones semémicas de esos personajes, contrariamente a los datos que proporciona la primera percepción, predominan los semas relativos a la humanidad; este predominio es precisamente el que los hace aptos para desempeñar roles actanciales y temáticos propios de los humanos y, consecuentemente, para interactuar con representaciones de éstos como si se tratara de una convivencia entre iguales. Así, de la manera más natural, Don Gato se plasma como un estafador y como un «hombre» galante; Huckleberry Hound es un cartero; Leono, el líder de un grupo de inmigrantes que busca establecerse en un nuevo espacio geográfico, etc.

Después de esto, no resulta complicado percatarse de que continuamente al interior de los dibujos animados, se proponen procesos de instauración de

código. Tales procesos dan lugar a tipos más o menos exóticos que finalmente pasan a formar parte de la memoria del campo,<sup>6</sup> la cual se materializa en las realizaciones concretas de textos específicos, en una especie de recursividad creadora. El tipo construido con base en la conjunción humano-animal ha encontrado múltiples textualizaciones, que van de hombre-gato o perro a hombre-caballo —*Quick Draw McGraw (Tiro Loco McGraw, 1959)*— o, incluso, a hombre-tiburón —*Jabberjaw (Mandibulín, 1976)*.

Los híbridos semióticos son de constitución variada. Otra ocurrencia significativa se produce al fusionarse campos semánticos tan disímiles como humano-vehículo automotriz, y que encontramos en *Speed Buggy (El super veloz Buggy Buggy, 1973)*. Aquí es posible afirmar, inclusive, que la conjunción es más radical, porque implica hiponímicamente el opósito animado/inanimado. Esta fusión ha sido exitosa en otros sistemas, por ejemplo el de las películas animadas por computadora, cuyos testimonios más notables en los últimos años son tal vez *Cars (2006)*, *Cars 2 (2011)*, *Planes (Aviones, 2013)* y *Planes: Fire&Rescue (Aviones 2: Equipo de rescate, 2014)*, las tres últimas derivadas básicamente de los planteamientos de la primera. En dichas producciones asistimos no solamente a construcciones de híbridos semióticos, sino a una propuesta de reformulación profunda de tipos cognitivos —quizá solamente comparable a la de *The Flintstones (Los Picapiedra, 1960)*—.<sup>7</sup>

Es importante no perder de vista que el asunto de los híbridos semióticos, si bien es una característica importante de muchos dibujos animados, no constituye un fenómeno exclusivo de ellos. Como se sabe, la conjunción humano-animal, tanto en el plano de la expresión como en el del contenido, se encuentra en diferentes concepciones mitológicas. Pero en las realizaciones de estas últimas, el contenido tiene un carácter cosmogónico y los personajes son representaciones de entidades divinas o, al menos, suprahumanas, hecho que impide una relación en la mismidad con los hombres. Tal forma de sincretismo tuvo una gran aceptación entre los griegos, no solamente desde el punto de vista mitológico, sino retórico también.

Ahora bien, el recurso es típico de la fábula. Este género literario ha sido relevante a lo largo de la historia de la literatura, y fue especialmente notable en

---

<sup>6</sup> En ocasiones, como es fácil imaginar, los procesos de instauración de código simplemente amplían tipos previamente instituidos en la memoria del campo. De cualquier manera, ambas situaciones ilustran la creatividad que implica la producción de semiosis en esta área.

<sup>7</sup> Cfr. «*Cars*: universos reformulados y visibilidades sociales» (González Vidal 2013).

la época medieval y en los siglos XVII y XVIII. Pero las fábulas, a diferencia de los mitos, son alegorías con objetivos de concientización moralizante: los personajes no representan divinidades ni entidades suprahumanas, sino tipos morales.<sup>8</sup> Un punto muy importante por los intereses del presente trabajo, es la relación de las fábulas con las ilustraciones: históricamente la ilustración interactuó con esta clase de textos, lo que nos remite a una conjunción textual donde el nivel enuncivo principal lo constituyen los personajes. La imagen en tales circunstancias fue de gran ayuda en la transmisión de mensajes por la intención moralizante del género, pues tendía a ser un facilitador en la interpretación de los mismos.

Otra tradición donde encontramos tal conjunción es la de los bestiarios, por lo demás muy difundidos en la Edad Media y en la literatura contemporánea. Sólo que en este tipo de expresión, a diferencia de los seres que representaba la mitología y la fábula moralizante, los híbridos remiten a la monstruosidad. Esta clase de personajes es la que muchas veces ha recuperado el cine con los vampiros, los licántropos, etc., aunque también ha recurrido a las transformaciones metamórficas de corte kafkiano: un buen ejemplo es *The Fly* (*La mosca*, 1958).

En cuanto a los dibujos animados, y a diferencia de los géneros que acabamos de citar, los personajes de tal naturaleza son seres que no necesariamente remiten a entes divinos, alegorías o monstruos, por el contrario, hay continuamente una integración que desdibuja las fronteras entre lo animal y lo humano, y un hombre-perro puede interactuar en la mismidad con personajes humanos mediante contactos cotidianos, toda vez que tal interacción se halla «normalizada» por todo un conjunto de reglas.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> La fábula contemporánea se ha alejado de los objetivos moralizantes, aunque sigue constituyendo su universo semiótico a partir de estos híbridos.

<sup>9</sup> Sin embargo, no pretendemos afirmar que en todas las series animadas el fenómeno de la hibridación se produzca de este modo, pero sí mostrarlo como una constante. Justo es indicar que en los dibujos animados de superhéroes, se hace presente el rasgo de la suprahumanidad y hasta el de la divinidad. Como muestra se halla *Thor* (1966), personaje tomado de la mitología nórdica, que se comporta como ciudadano común para convivir con los mortales; solamente en el momento en que hay problemas que resolver (combatir el mal, proteger a las personas de algún antagonista o desastre), se manifiestan dichos rasgos. A diferencia de la mitología, en situaciones normales prima la condición de humanidad del personaje. Lo mismo puede decirse de *The New Adventures of Superman* (*Las nuevas aventuras de Superman*, 1966) o de superhéroes similares. En cuanto a la suprahumanidad, hay variantes, como en las que

Es imposible negar, pues, que la enunciativa gráfica de las caricaturas guarde parentescos con otros campos de producción semiósica, además de los mencionados, están cierta clase de pintura, el cómic y la caricatura política. Pero tratándose de dibujos animados hay que subrayar que la imagen, particularmente en lo que concierne a los personajes, presenta, más que en otros sistemas, rasgos morfográficos que están en función de programas narrativos, pues tales rasgos son susceptibles de proporcionar desde el atisbo inicial datos sobre el origen de una actuación, o dicho en otras palabras, la actuación puede quedar perfilada desde el comienzo. Aquí es posible encontrar fenómenos de codificación cuyas normas han sido muy difundidas y constituyen, por lo tanto, segmentos fuertemente convencionalizados. Es el caso de los códigos gestuales en sus representaciones gráficas, esto es, en sus recodificaciones de campo. En este aspecto, la posición de determinadas líneas puede configurar un sistema de oposiciones básico conformado por líneas rectas, quebradas o curvas, orientadas hacia arriba o hacia abajo con respecto al horizonte, para significar estados de ánimo e, incluso, cuestiones morales. Un ejemplo ilustrativo es el siguiente: los antagonistas constantemente presentan cejas arqueadas como atributo de maldad, de manera que las acciones que desempeñan —cuando el ser no está oculto por el parecer— serán acordes con la caracterización y, en este sentido, el código narrativo se reforzará con la información proporcionada por el código morfográfico. Este procedimiento es particularmente útil en las series breves de superhéroes que no sobrepasan los diez minutos de duración —como *Mighty Mighthor* (1967) o *Birdman* (1967)—, porque permite la clasificación inmediata de personajes como antagonistas y, consecuentemente, la economía de recursos narrativos.

Siguiendo con lo referente a la narratividad, señalamos que hay ocasiones en que la información proporcionada por el código morfográfico entra en conflicto con aquella brindada por el código narrativo, sobre todo cuando el sujeto de la acción se oculta en un parecer. En estas situaciones, al superponerse el parecer al ser, pueden operar, temporalmente al menos, oposiciones y/o contradicciones entre los estados narrativos. Pero casi siempre, en cuanto el ser se revela, aparecen las mencionadas líneas como marca definitoria.

---

protagonista no oculta su identidad; en estos casos, de todos modos, se da una relación de mayor cercanía con los humanos que la mitología no contempla.

Argumentos parecidos pueden esgrimirse a propósito de las carcajadas estridentes, que frecuentemente remiten a la maldad: un personaje modelizado de la forma que venimos de señalar, las disimula y solamente las ejecuta al estar a solas o en un entorno de confianza. No obstante, en cuanto el rol se transparenta, la risotada se constituye en una marca del villano perceptible para todos, y en un elemento de interacción abierta con otros personajes (sus víctimas) y de asociación con determinados actos, los cuales representan el triunfo —finalmente parcial— de sus planes.<sup>10</sup> Se establece así el nexo de este fenómeno sonoro con un rol temático, la maldad, dentro de una tradición en que esa risa se asocia con lo vulgar y lo demoníaco, como también de manera más tardía, con el placer sádico. Por otro lado, dentro del sistema del relato, la carcajada se distingue, por sus características y modulación, de la risa de los héroes, producto de su triunfo final («el que ríe al último ríe mejor») o de la de la diversión.

En síntesis, podría decirse que generalmente (sobre todo en programas con capítulos breves), las competencias fundamentales de estas entidades son expresadas inmediatamente, y que de ellas puede inferirse con el menor esfuerzo un tipo de actuación estandarizado. Son, pues, partiendo de las concepciones de Greimas, sujetos cuasi-instaurados, a los cuales solamente les falta, al comienzo, manifestar un objeto de deseo específico (en el cual el mal está implicado de antemano).

Otro código importante es el musical, por dos razones que vale la pena destacar:

a) La música de manera muy regular se vincula con aspectos narrativos concretos, como el ritmo de la acción. Por ejemplo, cuando las acciones empiezan a transcurrir rápidamente, la música acelera también su ritmo, y a la inversa. De este modo, en las circunstancias aludidas, es posible hablar de una simetría intercódigo a nivel del contenido basada en marcas semánticas como la *velocidad* o la *intensidad*. Por otro lado, la musicalización se acopla también a situaciones específicas: ésta será diferente en momentos de tensión que en momentos de pasividad o de resolución de un conflicto. Es verdad que en otro tipo de programación pueden verse fenómenos semejantes, como en las series televisivas policíacas, pero en los dibujos animados, por lo general, la variación de las bandas sonoras es menor, lo que simplifica el engarce con situaciones

---

<sup>10</sup> Un actor que hace un uso abusivo de este recurso es «La Garra Siniestra», en la serie *Penelope Pitstop* (*Penélope Glamour*, 1969).

narrativas. De hecho, en las series en general las bandas sonoras llegan a ser fijas de un episodio a otro, de acuerdo con las situaciones involucradas.

b) Constituye un factor de identificación de una caricatura. Una de las muestras más claras es *The Pink Panther (La Pantera Rosa, 1964)*, seguramente ninguno de sus televidentes podría dejar de relacionar la banda sonora compuesta por Henry Mancini con la serie. En casos como éste, se ha establecido una relación paradigmática entre las dos entidades, y podría decirse, empleando de forma ampliada la concepción de Charles Sanders Peirce, que una funciona como interpretante de la otra.

Hay que repetir lo que alguna vez dijo Barthes al hablar sobre cine: «[...] muy a menudo, la música constituye un verdadero signo, suscita un conocimiento [...]» (1993 (2001):30). No es posible reducir la función de la música en estos casos a la de un mero ornamento.

Con respecto al código lingüístico, digamos que una de las funciones importantes de la oralidad es apoyar las configuraciones semánticas de los personajes, a los cuales se les asignan con regularidad formas de hablar y/o timbres de voz acordes con los roles temáticos que desempeñan (inclusive cuando prime el parecer sobre el ser). Un timbre de voz puede estar en función de la maldad, de la ingenuidad, de la autoridad, de la sensualidad, etc.; por ejemplo, un timbre bajo connota en muchas circunstancias *poder, seguridad, perversidad...* En series como *Scooby-Doo (1969)*, a través de la voz se identifican tanto los atributos psicológicos de los personajes, como su estar-en-la-situación, ejemplo de ello es el cambio modular de agudos a graves (y viceversa) en la voz de Chagy para manifestar su carácter inseguro, así como el empleo de la voz temblorosa e interrumpida para señalar su miedo y el de Scooby ante determinadas circunstancias. Los rasgos señalados son susceptibles de acentuarse según la intensidad de la situación y de ser recurrentes de un capítulo a otro, lo que evidencia su carácter fuertemente codificado.

El desarrollo de nuestra argumentación se ha enfocado, como lo anunciamos, en destacar que las reglas codiciales que regulan la materia significativa inscrita en las caricaturas son múltiples y de naturaleza diversa, si bien estamos lejos de agotar su explicación. En la producción de los dibujos animados intervienen varios códigos básicos, entre los que sobresale el morfográfico, sobre el que vienen a articularse otros más, como el narrativo, el lingüístico (en sus dos variantes: oral o escrito), el musical, el gestual, el quinético, etc., de suerte que,

al integrar materia significativa, ésta se hallará bajo la normativa de los códigos constitutivos básicos.

De esta manera, hemos abordado algunos procesos constantes en la generación de sentido de los dibujos animados, que nos reenvían a rasgos que se hallan por encima de realizaciones concretas. Así, observamos que los distintos elementos de un texto guardan relaciones con el conjunto, en el uso de la forma, del color y de otros aspectos de la visualidad y de la narratividad, que los hace reconocibles como partes de un campo semiótico particular. La interacción entre esos elementos frecuentemente llega a instituir sistemas retóricos de enunciación (lo que puede percibirse en la utilización de las cejas arqueadas, de las carcajadas en la variante que mencionamos, de las marcas de género o del fenómeno de la hibridación), que al institucionalizarse se encuentran a disposición en el momento en que un texto comienza a engendrarse.

Está de más decir que no todas las reglas se activan permanentemente, ya que esto depende de las modalidades enuncivas de los tipos textuales.

Los campos se hallan conformados, entonces, como una especie de memoria semiótica que, más allá de las singularidades de cada ocurrencia, permite localizar regularidades en la generación de semiosis. Es un hecho que las caricaturas guardan numerosos vínculos con otros campos en diferentes grados, sin embargo, la interconexión codicial, a partir del código base, determina especificidades configurativas.

Creemos, pues, que hay motivos suficientes para designar esta zona de la cultura como un *Campo Hiperregulado de Producción Semiótica*: desde el momento en que la elaboración de la semiosis es pluricodicial, habrá a nivel estructural una complejidad considerable.

### **Comentario final**

A modo de cierre, nos gustaría reiterar que la designación de *Campo Hiperregulado de Producción Semiótica* presenta la ventaja, en nuestra opinión, de poner de relieve inmediatamente la multiplicidad de reglas codiciales que regulan la producción de semiosis en ciertas zonas de la cultura. Por otra parte, pensamos que da más claridad al presupuesto que establece que un texto es una ocurrencia de un campo determinado, en la medida en que su materialización actualiza la memoria semiótica de su campo de origen. Para



entender los procesos que determinan la dinamización significativa y comunicativa de los fenómenos culturales, es indispensable abordar las normas en que se basan, muchas de las cuales asumen características particulares.

Asimismo, la presente designación nos da una base para explicar las transformaciones que sufre la materia intertextual al pasar de un ámbito enuncivo a otro, sobre todo cuando el intertexto y el texto de recepción se gestan en áreas diferentes; finalmente, este último activa la normativa codicial propia de su ámbito para ahorrar los enunciados que con carácter de pre-construido recibe del exterior.

Aunque la denominación nos fue sugerida en el transcurso de una investigación que realizamos sobre los dibujos animados, pensamos —por lo que afirmamos a lo largo del artículo— que puede ser un concepto analítico-descriptivo aplicable a otras zonas especializadas del conocimiento.

No podemos dejar de ver con cierta preocupación las propuestas lingüístico-dependientes en lo que concierne al estudio del cine y, más generalmente, de la imagen en movimiento, de ahí lo imperativo de buscar alternativas. La semiótica ha tenido el desarrollo suficiente para no volver a ser considerada como una translingüística: sus aparatos categoriales y sus procedimientos analíticos pueden emprender el análisis de cualquier fenómeno cultural sin recurrir a préstamos. De ninguna forma se niega la cooperación entre disciplinas, tan pertinente en la época actual, solamente se sugiere prudencia en el desplazamiento de terminología de un ámbito a otro.

Con respecto al objeto seleccionado, queremos destacar la importancia de recuperar para el análisis manifestaciones culturales que por diversos motivos habían permanecido, hasta hace poco tiempo, marginadas del análisis académico. El estudio de las caricaturas, como lo hemos mostrado en otros trabajos (Chávez Mendoza y González Vidal, 2005, 2006, 2007 y González Vidal y Chávez Mendoza 2012), nos proporciona una idea de la diversidad de medios que una sociedad tiene para producir mensajes que, a su vez, nos informan sobre el estado del universo semiótico en el momento en que se generan.

Con este tipo de reflexiones pretendemos tocar aspectos básicos de los dibujos animados, un campo que aún tiene mucho por explorar, tal como hemos insistido en las publicaciones a las que recién nos referimos. Si estas reflexiones resultan útiles en el acercamiento a otras zonas, cuanto mejor. ■

## REFERENCIAS

- BARTHES Roland  
1985 "Sémantique de l'objet", in *L'aventure sémiologique*, Paris: Seuil, p.249-260; (tr.esp.: "Semántica del objeto", en *La aventura semiológica*, Barcelona: Paidós, 1990, p. 245-255).
- 1993 "Le problème de la signification au cinéma", in *Oeuvres complètes*, Paris: Éditions du Seuil, vol. 1, p. 869-874; (tr.esp.: "El problema de la significación en el cine", en *La Torre Eiffel. Textos sobre la imagen*, Barcelona: Paidós, 2001, p. 27-34).
- BOURDIEU Pierre  
1981 *Questions de sociologie*, Paris: Les Éditions de Minuit; (tr.esp.: *Sociología y cultura*, México DF: Editorial Grijalbo-CONACULTA, 1990).
- BUCHAN Suzanne  
2014 "Animation, in Theory", in AA.VV., *Animating Film Theory*, Duke: Duke University Press, p.111-128.
- CROS Edmond  
1983 *Théorie et pratiques sociocritiques*, Montpellier: Éditions du CERS; (tr.esp.: *Literatura, ideología y sociedad*, Madrid: Gredos, 1986).
- 2003 *La sociocritique*, Paris: L'Harmattan.
- CHÁVEZ MENDOZA José Ricardo y GONZÁLEZ VIDAL Juan Carlos  
2005 "Acercamiento sociocrítico a un caso de dibujos animados: *The Herculoids*, de Hanna-Barbera", en AA.VV., *IX Congreso Internacional de Sociocrítica*, Morelia: UMSNH-Universidad Paul Valéry-Montpellier III, p.149-160.
- 2006 "Modernidad, ultramodernidad y prehistoria: socialidad y representación en dos series animadas de los años sesenta", *Ideosema. Revista de Literatura, Lingüística y Semiótica*, 4: 31-39.
- 2007 "Top Cat: materialización de un modelo ideológico", en AA.VV., *Análisis del arte. Investigaciones sobre arquitectura, cinematografía, danza, gráfica, literatura, música y plástica*, Guadalajara: U. de G.- CUAAD, p. 183-197.
- ECO Umberto  
1968 *La struttura assente. La ricerca semiótica e il metodo strutturale*, Milano: Bompiani; (tr.esp.: *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*, Barcelona: Lumen, 1972).
- 1976 *A Theory of Semiotics*, Bloomington: Indiana University Press; (tr.esp.: *Tratado de semiótica general*, Barcelona: Lumen, 1977).
- 1997 *Kant e l'ornitorinco*, Milano: Bompiani, (tr.esp.: *Kant y el ornitorrinco*, Barcelona, Lumen, 1999).
- GONZÁLEZ VIDAL, Juan Carlos  
2012 *Campos suprarregulados de producción semiótica. Aspectos de semiótica de la cultura*, Saarbrücken: EAE.
- 2013 "Cars: universos reformulados y visibilidades sociales", en AA. VV., *Literatura, arte y discurso crítico en el siglo XXI*, Guadalajara: DIAC, vol. 1, p. 13-30.

- GONZÁLEZ VIDAL Juan Carlos y CHÁVEZ MENDOZA José Ricardo  
2012 "Semiótica de los dibujos animados", en AA.VV., *Heterodoxia. Estudios de literatura, comunicación y lingüística*, Morelia: UMSNH-Morevalladolid, p.63-93.
- MORALES CAMPOS Arturo  
2015 *Imágenes e ideología. Ensayos sobre muralismo y cine*, Guadalajara: UMSNH-Ediciones de la Noche.
- PÉREZ MARTÍNEZ, Herón  
2009 *En pos del signo. Introducción a la semiótica*, Zamora: El Colegio de Michoacán, 3ª ed.
- SEBEOK Thomas A.  
(1991) "Tesis ¿en qué sentido es el lenguaje un 'sistema modelizante primario?'", *Ad-Versus*, II, 2-3: 23-31; republicado en *AdVersus*. [en línea], 2005, II, 2 [citado el 24 de diciembre de 2014], disponible en: <<http://www.adversus.org/indice/nro2/articulos/articulo2-Thomas%20Sebeok.htm>>, ISSN 1669-7588.
- ZYLKO Boguslaw  
2005 "La cultura y la semiótica: Notas sobre la concepción de la cultura de Lotman", *Entretextos. Revista electrónica semestral de estudios semióticos de la cultura* [en línea], mayo, 5, [citado 22 de diciembre de 2014], disponible en: <<http://www.ugr.es/Entretextos/entre5/Zylko.htm>>