

LA ANIMACIÓN COMO SISTEMA SEMIÓTICO Y SISTEMA CULTURAL

Armando Jesús Alva Lomelí
Departamento de Tecnología y Producción



Película *Paprika* dirigida por Satoshi Kon, técnica animación 2D.

LA ANIMACIÓN COMO UN CAMPO DE POSIBILIDADES

La transferencia de bancos de signos desarrollados en los otros sistemas semióticos (dibujo, pintura y teatro) le otorga a la animación una posición de ventaja y aprovechamiento; en este sentido, los múltiples senderos ya caminados por productores de signos convergen en una disciplina como la animación. De acuerdo con lo anterior, el público espectador se apoya en el conocimiento de dichas unidades culturales provenientes de otros sistemas semióticos, por ello, muchos de los fenómenos pertenecientes al campo de la animación resultan familiares y reconocibles, es decir, son signos ya procesados con anterioridad.

Las unidades culturales bien pueden referirse a un objeto tangible, pero en muchos casos son objetos abstractos, los cuales pueden contener un campo semántico, y la amplitud del mismo estará determinada por la cultura en donde esté inscrito.¹ La animación sirve como

reforzador o atenuador de unidades culturales determinadas mediante la propagación de ciertos aspectos o acentos que forman parte de un todo. El filtro por el cual son seleccionadas ciertas unidades culturales por encima de otras obedece en cierta medida al propósito e intención del animador, además de que la cultura en la que está inmerso el proceso de producción de signos dicta sus propias reglas y normatividad.

LA EVOLUCIÓN DE UN ESTILO

El anime es el nombre que reciben las narrativas con animación en Japón. Existen indicios de la estructura narrativa del anime desde 1847, tal evidencia está en los rollos, los cuales describen escenas o pasajes de un relato. Los rollos contienen elementos retomados por el cine de animación en repetidas ocasiones como movimientos paralelos de la cámara,

1. Umberto Eco, *Tratado general de semiótica*, Editorial Lumen, Barcelona, [1975] 1988, p. 117.

2. Richard Brigitte-Koyama, *One thousand years of manga*, Flammarion, París, 2010, p. 136.

close-ups.² Inclusive el color en plasta o bloque y la línea entintada, es decir, el tipo de grafismo alude a los sistemas de representación empleados hoy en día en el anime.

El estilo japonés, en un inicio, trataba de imitar a su contraparte estadounidense, es decir, Walt Disney, pero con el paso del tiempo y múltiples experiencias acabaron desarrollando su propio estilo. Un ejemplo de adaptación de componentes gráficos del estilo Walt Disney se puede encontrar en los animes realizados por Osamu Tezuka y, de manera particular, en el personaje de Astro Boy. Las características gráficas que hacen alusión al estilo Walt Disney son: ojos grandes, cabeza grande, trazos redondos y orgánicos, entre otros aspectos.³ El lenguaje del anime ha logrado cierta solidez y desarrollo; hoy en día, las series de anime son vistas en varias partes del mundo y han influenciado muchos de los relatos cinematográficos producidos en los últimos años, tanto de acción viva como de animación.

LO ONÍRICO Y LO REAL SEGÚN SATOSHI KON

El presente texto pretende evidenciar algunas relaciones sgnicas en la obra de Satoshi Kon, uno de los exponentes con mayor prestigio en el mundo del anime. La obra de Kon es remarcable, no solamente por su dominio de la técnica en el plano de la expresión, sino también por la claridad en sus narraciones en el plano del contenido. Un tema recurrente en la obra de Satoshi Kon es la relación del mundo onírico con la realidad, es decir, cómo algunos aspectos de los sueños inciden sobre la realidad y viceversa. En el mundo posible propuesto por Kon, se podría afirmar que no existe la división

3. Id.

entre lo onírico y lo real o, por lo menos, así lo propone el realizador en repetidas veces durante el relato.

El término de mundo posible fue acuñado por Umberto Eco; dicho concepto versa sobre la naturaleza de los mundos ideados por el autor o realizador de un relato, en donde aspectos del universo ficticio se apoyan sobre fragmentos de la realidad objetiva, es decir, el autor realiza una selección de fragmentos que sirven de puntales para la constitución del mundo posible.⁴ De acuerdo con lo anterior, el propósito de los mundos posibles es generar la sensación de un todo, reconocible por parte del espectador, mediante la articulación entre un conjunto de signos específicos.

Un mundo posible, en este caso el universo de Paprika, está caracterizado

4. Umberto Eco, *Confesiones de un novelista*, Lumen, Buenos Aires, [2008] 2011, p. 84.

Fotograma de la película Paprika. 2006.



por la serie de posibilidades dentro de la estructura del relato, es decir, el espectador puede inferir o profetizar una serie de cambios o eventos dentro del relato. El conocimiento enciclopédico le permite al espectador decodificar los mensajes e ir proyectando suposiciones de acuerdo con el horizonte de probabilidades. De esta manera, el mundo posible es un cúmulo con una lógica de organización, pues los elementos que lo componen siguen el propósito o la intención del realizador.⁵

Un motivo central en dicho filme es la utilización de tecnología con capacidad para penetrar en los sueños, manipularlos y, de cierta manera, afectar intereses en el mundo real. Paprika es el nombre que recibe la protagonista, quien es un ente que sirve de soporte y ayuda al detective encargado del caso.

El motivo desencadenante del relato o también conocido como ruptura del equilibrio⁶ es éste: alguien ha robado el artefacto con el cual se introducen las personas a los sueños de otros; la ausencia o carencia del objeto impulsa la búsqueda del mismo. Paprika es el *alter ego* o extensión de la Dra. Atsuko Chiba, quien es la más experimentada en el tratamiento o manejo de los sueños. En el caso de este filme, se podría afirmar sobre la superposición de un signo en otro signo, por ejemplo Paprika es la Dra. Atsuko, pero potenciada con habilidades superiores y capacidades especiales: es como la versión del signo Atsuko, pero en el mundo onírico.

El mediador o puente entre lo onírico y lo real es un artefacto tecnológico denominado el Mini DC; este aparato permite controlar los sueños e introducirse en los

de otra persona. La trama del filme gira en torno al robo de los tres dispositivos existentes por parte del antagonista, el dueño de la empresa que desarrolló el Mini DC, Inui Seijirō, con ayuda de Kei Himuro, quien es el ayudante de Tokita, uno de los desarrolladores principales de dicha tecnología. Inui Seijirō tiene su propia agenda respecto de la intromisión en los sueños de otras personas; para él, los sueños son un territorio que debe ser intocable por parte del ser humano. La Dra. Atsuko Chiba argumenta sobre los beneficios del uso del Mini DC en las terapias de psicología.

La representación gráfica, plano de la expresión del Mini DC, recuerda a un celular manos libres o algún dispositivo que se coloca atrás de la oreja, es decir, el diseño es minimalista y hace alusión a un signo conocido ampliamente por el espectador. De esta manera, la tecnología resulta familiar al espectador, pues recuerda a un signo de comunicación, en este caso un dispositivo de uso común.

La película está realizada con la técnica del dibujo 2D digital,⁷ es decir, el espectador acepta la presentación de los dibujos como personajes con vida propia dentro de su universo ficticio o, en palabras de Umberto Eco, los mundos posibles. Como se mencionó anteriormente, este concepto, los mundos posibles, aborda la cuestión sobre la generación de un efecto de verosimilitud en el espectador a partir de fragmentos clave extraídos de la realidad. Uno de los objetivos de los mundos posibles es generar la sensación de un todo, dicha sensación es lograda mediante la articulación de pedazos o partes, es decir, unidades discretas.

5. Umberto Eco, *Lector in fabula*, Lumen, Buenos Aires, [1979] 1993, pp. 173-175.

6. Vladimir Propp, *Morfología del cuento*, Fundamentos, Buenos Aires, [1928] 1981, pp. 86-87.

7. 2D digital: dicha técnica se refiere al trazado de líneas o formas gráficas, utilizando software de mapas de bits o vectores. En muchos de los casos el software de graficación 2D intenta imitar técnicas tradicionales como la acuarela, tinta china, lápiz o pastel.

Los diferentes acomodos de cúmulos de signos, el tipo de articulación entre los mismos, provoca resultados distintos en el espectador. El efecto dramático es logrado mediante una articulación precisa de los elementos; adicional a que la selección de dichos fragmentos por parte del realizador, se da de manera premeditada, pero también logran filtrarse numerosos aspectos de manera involuntaria, es decir, el autor no logra controlar, a totalidad, el caudal de información dispuesto en el discurso cinematográfico.

Los personajes de Paprika están realizados con una línea plana, sin calidades, pero con detalle y minuciosidad, el color es una plasta con un nivel de sombra, es decir, el estilo gráfico de representación si bien obedece a la economía de recursos por tratarse de la animación, es el resultado de los hábitos interpretativos ya adquiridos y asentados en el realizador. Al comienzo de este texto se mencionó el tipo de grafismo en los rollos, dicho estilo de representación podría considerarse como el *type* o signo originador de una serie de *tokens* u ocurrencias, los cuales a su vez se convierten en *types* de segunda generación para provocar su propia red de signos derivados. Umberto Eco es quien propone este modelo, explicado en una relación *type-token*, en donde el *type* está situado en el referente primario, los rollos, mientras que los distintos *token* son los estilos gráficos en el anime, ocurrencias. Eco lo denomina el modelo Q en su libro *La estructura ausente*; si bien esta idea es retomada de Peirce, Eco profundiza en su explicación. Por otra parte, es necesario aclarar que el espectador necesita del conocimiento enciclopédico para poder decodificar los distintos *tokens*-estilos gráficos de anime, es decir, existe la noción de un *type*-rollos.⁸

ASPECTOS ESPECÍFICOS DEL PLANO DE LA EXPRESIÓN

La técnica de coloreado por celdillas consistía en trazar con un delineador una fina línea negra para los contornos, después voltear el acetato y poner primero la sombra y luego el color base. Dicho procedimiento era una limitante de la técnica, pues cada nivel de acetatos oscurecía el nivel debajo del mismo, esto ocurría hasta la participación de los procesos digitales en el coloreado y entintado en la animación. El proceso de coloreado, por celdillas, era realizado de esta manera, pues no existía otro material que ofreciera la transparencia necesaria para superponer a los personajes en un fondo.

La animación era realizada en hojas de papel y posteriormente transferida con tinta en los acetatos. Por otra parte, el público está acostumbrado a este tipo de coloreado en la animación y sobre todo en el anime, pues no poseen los recursos monetarios si se compara con producciones de Walt Disney, quienes han podido experimentar mucho más con los acabados, es decir, el estilo de presentación gráfico. Durante varias décadas este proceso de acabados en la animación determinó el *look* final de las películas. Al observar un fotograma del recorrido paradigmático que es un filme de animación, se reconocen las técnicas mencionadas anteriormente, que forman parte del conocimiento enciclopédico.

En el caso del filme Paprika, mientras los personajes están representados con gran síntesis, los fondos o ambientes poseen una riqueza mayor en sombreado y gama cromática, pues el nivel de información contenido en ellos es mucho mayor que en los personajes. En los fondos o ambientes es posible detectar el tipo de materiales que constituyen la escena, ya sea una alfombra, paredes de madera, piso de concreto. Las ocurrencias o *tokens*

8. Umberto Eco, *Los límites de la interpretación*, Editorial Lumen, Buenos Aires, Editorial Lumen, [1990] 1992, p. 263.



Escena inicial de la película Paprika. 2006.

nos remiten al reconocimiento inmediato de los ambientes o fondos donde ocurre la acción.

El contraste entre el fondo y los personajes permite identificar con gran rapidez las acciones de éstos sobre sus ambientes. La simplicidad de los trazos empleados en los personajes permite diferenciarlos del fondo en todo momento.

Otra característica del filme, en cuestión, reside en el montaje de Satoshi Kon, el cual es un estilo que pone de manifiesto las posibilidades del medio de la animación y el tipo de cortes entre *shots*; la manera de vincular dos momentos en la narrativa es un sello característico en la narrativa de Kon: por ejemplo, el título del filme es presentado por la protagonista, ella le da una tarjeta al detective con el que trabaja para el caso, dicha tarjeta muestra el nombre de la protagonista el cual se transforma en el título, pues la cámara enfoca de lleno el cartón donde está escrita la palabra Paprika. De esta manera, los mecanismos diegético y no-diegético se articulan para reforzar la idea de relaciones entre lo onírico y

lo real pues estos detalles refuerzan la idea del autor.

El título está dirigido al detective, pero al mismo tiempo hacia el espectador; la protagonista Paprika sostiene la tarjeta frente a la cámara el tiempo suficiente para ser leído.

Por otra parte, la animación permite la distorsión de las leyes de la física y como mecanismo narrativo alude a la elasticidad o exageración propia de los dibujos animados, por ejemplo, la primera secuencia del filme muestra un payaso saliendo de un automóvil diminuto, es decir, un énfasis en el mundo onírico. El espectador admite las reglas del mundo posible y no cuestiona las acciones mostradas en la pantalla.

El payaso es Paprika disfrazada; este hecho muestra las capacidades y características de la protagonista, pues ella tiene habilidades para manipular los sueños, habilidades más desarrolladas si las comparamos con el detective. Paprika conoce y domina los procesos lógicos de generación de signos en el mundo onírico y lo demuestra al resolver y salvar situaciones a lo largo del relato. Mientras los demás personajes luchan por distinguir los *type* de los *tokens*, Paprika tiene una habilidad inmediata para interpretar de manera efectiva la calidad de los signos y los tipos de articulación entre los mismos.



Referencias

- Brigitte-Koyama, Richard, *One thousand years of manga*, Flammarion, París, 2010.
- Propp, Vladimir, *Morfología del cuento*, Fundamentos, Buenos Aires, [1928] 1981.
- Eco, Umberto, *Confesiones de un novelista*, Lumen, Buenos Aires, [2008] 2011.
- Eco, Umberto, *Los límites de la interpretación*, Lumen, Buenos Aires, [1990] 1992.
- Eco, Umberto, *Lector in fabula*, Lumen, Buenos Aires, [1979] 1993.
- Eco, Umberto, *Tratado general de semiótica*, Lumen, Barcelona, [1975] 1988.