

El otro Ooo

La segunda trama de Adventure Time

Esteban Ruquet

Casi ni es necesario decir que, hoy por hoy, *Adventure Time* cristaliza perfectamente el "estado de situación" del medio animado, que ha ido evolucionando y mutando fantásticamente a lo largo del siglo XX y XXI. La creación de Pendleton Ward, asimismo, pone en relevancia un desarrollo de conceptos narrativos mucho más generales en la medida en que atraviesa muchos de los procesos y expectativas que se dan transversalmente en las narrativas de masas (más adelante evaluaremos algunos). Por supuesto, *Adventure Time* se entronca en una historia, es un producto surgido de la evolución del medio, que en la práctica (aunque no siempre en el imaginario social) ha abandonado el ghetto infantil en el que se encontraba. Hagamos un breve repaso de la historia de la animación norteamericana, en la cual se entronca esta obra. Nacida casi con el cine, la animación tuvo un muy temprano desarrollo estilístico y una rápida expansión dentro de la cultura de masas. Muchas de las primeras expresiones dentro del medio poseían una enorme carga erótica y satírica¹, permitiendo incluir con cierta facilidad recursos narrativos muy difíciles o incluso tabú para el cine en imagen real: miremos obras tempranas como *Betty Boop*, o los cortometrajes de Tex Avery, o incluso el travestismo y homoerotismo de *Bugs Bunny*. Por supuesto, durante este mismo período aparecerían también las primeras animaciones de Disney², los Looney Tunes, y algunas adaptaciones de cómics como Superman.

¹ Como detalle de color, el primer largometraje animado fue *El Apóstol*, del ítalo-argentino Quirino Cristiani, una sátira política en la que Irigoyen ascendía a los cielos y usaba los rayos para quemar la corrupción de Buenos Aires, con resultados catastróficos.

² Como otro detalle de color, el segundo cortometraje de Mickey Mouse tomaría como lugar las Pampas criollas, y se llamaría *The Gallopin' Gaucho*. En él, Mickey va a un bar ("Cantina Argentino"), fuma, toma una cerveza y trata de levantarse a una Minnie semidesnuda

Sin embargo, con la caída del sistema de estudios en Hollywood terminaría lo que se ha dado en llamar la "edad dorada" de la animación: un cambio rotundo tanto en calidad técnica como temática, a partir de una focalización en un público concreto: los niños.

En este período comenzaron a utilizarse técnicas de animación limitada³, guiones ligeros, y se redujo a un mínimo cualquier cuestión considerada "adulta" (erotismo, política, hábitos como el consumo de alcohol y cigarrillos, "lenguaje adulto", violencia explícita). Durante este período, los estudios preeminentes serían *Hannah-Barbera* y, más tarde, *Filmation*. Así nacieron trabajos como *He-man*, *Scooby Doo* y otros tantos programas cuyo éxito se basaba en personajes icónicos, muy baja calidad técnica, y en cuanto a los guiones primaba la repetición de una fórmula estandarizada, que mantenía un *statu quo* en el que rara vez operaba un macrotexto o un arco argumental muy fuerte. A este período TV Tropes lo llama *The Dark Age of Animation*, aunque tiene notables excepciones: podemos citar obras conceptuales como *The Wall*, *Yellow Submarine*, o *Walking*, el cortometraje de Ryan Larkin. A fines de los 80 la animación volvió a mutar lentamente y a adoptar un público y temas más variados, entre otras cosas por el auge del animé⁴, que retornará a estándares un poco más elevados técnicamente, y organizará un poco la serialización de los textos construyendo fuertes macrotextos en los que importa (y mucho) lo

bailándose un tango. Luego, trata de rescatarla de un secuestrador montando a un ñandú borracho.

³ El estándar de animación, durante la Edad Dorada de la animación, era de 24 fotogramas por segundo (fps), lo necesario para darle suficiente fluidez a los movimientos. La animación limitada es una técnica que reduce los fps para ahorrar tiempo y dinero en la producción, con resultados de 12 fps o incluso ocho, ambos utilizados por los estudios de animación durante ese período. En Argentina tenemos exponentes propios, como la producción de García Ferré.

⁴ La animación japonesa siempre fue mucho más jugada que la norteamericana, con adaptaciones cinematográficas de comics (mangas) con un amplio espectro de público. Ya durante los 70 aparecen productos como *Mazinger Z*, que es uno de los primeros en llegar a occidente. Más adelante aparecerán obras como *Akira*, considerada uno de los pináculos de la ciencia ficción japonesa, que fue publicada como cómic primero y como película animada después. También se populariza en occidente gran cantidad de shonen, dedicados a un público adolescente, como *Dragon Ball* y *Dragon Ball Z*, *Macross (Robotech)*, y otras muchas obras. Japón revolucionó el ámbito animado y comiquero con una amplia exposición de violencia gráfica, desnudez y muerte. Esto luego sería tomado formulaicamente por muchos autores de historietas occidentales como un "gancho" para el público adolescente (véase por ejemplo la producción de la Editorial Image).

que ha pasado antes. Esta organización, que se contagiará a series occidentales, dará pie a relatos mucho más complejos, que funcionarán mejor como un todo que individualmente, aunque nunca abandonarán del todo la dinámica microtextual (y en este sentido, *Adventure Time* es un hijo de la animación occidental, al menos en un principio). Pero no sería hasta la aparición y (sobre todo) masificación de los Simpson cuando la industria cultural reconociera al público adulto, mucho más exigente, como consumidor de animación. Por otro lado, los costos de una animación se abarataron infinitamente gracias a la era digital, lo que permitió mayor calidad a un menor costo.

La experimentación en este medio, facilitada por su relativa irrestrictividad gráfica, es temprana, pero con el salto digital se dieron varios pasos adelante, desde la abstracción casi pura y la psicodelia hasta el tratamiento gráfico de puntos narrativos (algo usual en el animé, véanse los momentos *chibi* como ejemplo). Esa experimentación gráfica también se dio paralelamente en el cómic (con ejemplos claros como *The Sandman* de Neil Gaiman, o el *Animal Man* de Grant Morrison).

Por supuesto, la evolución no fue lineal, y no necesariamente implica una mejora constante: la coexistencia de múltiples técnicas y obras, o la aplicación de una lógica únicamente de mercado muchas veces va en detrimento de la calidad. Como ejemplo, véase la evolución y "flanderización"⁵ de *The Simpsons* durante la última década y media. Uso terminología de TV Tropes traducida por mí mismo: Flanderización es el acto de exagerar progresivamente un único rasgo (a veces menor) de un personaje de ficción progresivamente hasta que finalmente se lo devora por completo.

Sin embargo, la puerta estaba abierta. Muchas obras aparecieron en este período, consagrando a la animación como un ámbito narrativo ideal, que comparte muchas de las problemáticas de los demás, como por ejemplo el tema de los Universos Ficcionales. Ejemplos sobran, pero nos centraremos en la punta de lanza de Cartoon Network: *Adventure Time*.

Para los que no la conozcan, se trata serie actual de animación de Cartoon

⁵ Flanderization según *TvTropes* es « The act of taking a single (often minor) action or trait of a character within a work and exaggerating it more and more over time until it completely consumes the character ». No es casual que los troperos lo hayan nombrado a partir de un personaje de este mismo programa.

Network que trata de un chico humano y un perro mágico en un mundo fantástico, completamente extravagante, plagado de alimentos parlantes y monstruos en el que conviven la fantasía heroica y la ciencia ficción con el surrealismo, y los protagonistas continuamente se ven envueltos en aventuras bizarras y coloridas en cada capítulo, con un argumento y un registro gráfico delirante y dinámico.

La serie posee un diseño de personajes muy sencillo, pero cuenta con una batería de recursos narrativos muy complejos para resaltar ciertas cuestiones. Entre ellos se encuentra el dinamismo y la agilidad de sus protagonistas que sin embargo cuentan con una física lógica; también se hace uso de cambios drásticos de registro animado para exagerar gestos y reacciones, o la acumulación de detalles para hacer notar heridas y consecuencias de la violencia.⁶ Sin embargo, su principal innovación estilística es su tratamiento de fondos.

Es relativamente fácil comprobar que, en la mayoría de las animaciones, existe un notorio contraste entre fondo y primer plano. Usualmente, el fondo tiende a ser mucho más sencillo y neutro que la animación en primer plano, con pocos detalles, repetitivo en loops eternos,⁷ o incluso completamente inmóvil.⁸ Esto tiene como objetivo el resaltar la acción principal, o simplemente se intenta ahorrar dinero, ya que a que la acción siempre se centra en el primer plano. Esto, por supuesto, es completamente legítimo, y es una táctica muy frecuente, casi diríamos estándar, en la animación tanto de buena como de pobre calidad técnica.

Pero *Adventure Time* invierte esta relación. Mientras que los personajes permanecen relativamente simples en su diseño (aunque no en su dinámica), el fondo es extremadamente detallado. Existe un verdadero cambio de registro entre uno y otro plano, y el fondo suele estar plagado de pequeños detalles y objetos cubiertos de significado profundo.

Esto no es en absoluto casual, y no responde a una decisión arbitraria, sino que es una táctica narrativa tremenda que refleja una verdad muy importante de la serie: Lo que pasa en primer plano, más sencillo y caótico y tramado en

⁶ Un ejemplo gráfico

⁷ *Scooby Doo* y *The Flintstones* hacían uso de esto hasta el hartazgo, e incluso en *Los Simpsons* se hace referencia a esta técnica como estrategia para ahorrar dinero.

⁸ *He-Man*, entre muchos otros.

forma episódica, es una consecuencia de la secreta narración que se encuentra en la construcción de mundo.

En anteriores artículos hablé de Universos Ficcionales, diferenciándolos en alguna medida de los mundos ficcionales de Pavel (Pavel 1991) y Dolezel (Dolezel 1998) en función de dos cosas: primero, diferencié entre Universos Ficcionales Fuertes y Universos ficcionales débiles de acuerdo a su grado de alejamiento y dependencia de nuestras propias normas de realidad (Ruquet 2013: 8). Segundo, en función de su estructura: mientras que en la teoría de mundos ficcionales se lo trata como un ambiente o locus que permite el desarrollo de una historia, la categoría de Universos Ficcionales de cuenta de una red no lineal intertextual, un hipertexto similar a una mitología antigua (Ruquet 2014).

Así, un universo ficcional fuerte funcionaría a la vez como trasfondo de una narración, y como la relación que esta sostiene con otros relatos (virtuales o reales) que conforman la "mitología" a la que pertenece. No es casual, por esta misma causa, que se trate de "sagas" a series de textos relacionados, basados en un mismo UFF, aun cuando tengan muy poco que ver con los Eddas nórdicos. En ambos casos se intenta mantener una coherencia, una "visión de mundo" similar con una serie de reglas que sostienen y relacionan a los relatos. Esta funcionaría a la vez como macrorrelato⁹ que abarca todos los textos, y como un "texto cero" del cual se desprenden los relatos posteriores, aunque se vaya construyendo y ampliando texto a texto.

Adventure time, hijo de esta época, es muy consciente de la importancia de la construcción de un universo ficcional fuerte. Pendleton Ward y su equipo creativo trabajan activamente en la creación de una coherencia y un verosímil muy poderosos en la aparentemente caótica sucesión de capítulos. No es casual tampoco que los capítulos más caóticos, las narraciones más dementes y lisérgicas se concentren en las primeras dos temporadas, cuando el "peso" de la continuidad aún es relativamente bajo. Más adelante seguirá habiendo esta clase de capítulos, pero irán más acompañados y se acentuará el carácter dramático de las historias.

⁹ Utilizo la categoría de Lyotard, pero aplicada a un universo narrativo, ficcional y por tanto finito. En este sentido, un macrorrelato sería "una historia más allá de la historia, que es capaz de abarcar otros 'totalizadores, trascendentes o universalizadores.'"

Sin embargo, un UFF es algo más que una conexión entre distintos relatos, o un ruido de fondo que permite una mayor fortaleza a una historia. En muchas ocasiones, como ya hemos dicho, el UFF es una historia en sí misma: un macrorelato que se desenvuelve por encima de las historias más parciales, más breves, o mejor aún, *a partir* de ellos.

Me gustaría hacer, para esto, una traspolación de un concepto de Ricardo Piglia. Él plantea en su "Tesis sobre el cuento" (Piglia 1986) la existencia de dos historias en el cuento moderno: Una historia, la aparentemente principal, es la primera en ser narrada, la que uno identifica en un primer plano, y la segunda es una historia más enigmática, secreta (no estamos hablando de un "secreto" cuya interpretación dependa del lector, ni una intención oculta del autor estilo "La figura en el tapiz"), que se desarrolla en un segundo plano y eventualmente toma el control del relato. Postula que en el cuento tradicional (y pone como ejemplos a Poe y Quiroga) existe un solapamiento y un cruce paulatino entre las dos historias, hasta que la historia subterránea se superpone a la historia principal, mientras que en los cuentos más actuales, la segunda historia muchas veces se esconde mucho más, y muchas veces no se vuelve expresa, sino que existe una elipsis, un código a ser descifrado pero, nuevamente, no demasiado sujeto a interpretación. Piglia luego historiza, y nota que, durante el siglo XX, la relación entre las dos historias evolucionará, y estas irán mezclándose y transformándose, adoptando formatos novedosos de narración.

Sin embargo en la narrativa de masas el concepto original seguirá aplicándose. Esto fácilmente podría considerarse no exclusivamente literario, sino más bien narratológico, y podemos aplicarlo concretamente a *Adventure Time*.

Como había hecho notar en mi artículo "La construcción de mundos en la narrativa popular", la construcción de un universo ficcional fuerte se ha constituido prácticamente en una norma dentro de la narrativa de masas. Los lectores (y espectadores, y jugadores) cada vez más reclaman una fuerte consistencia interna intertextual que permita el sostenimiento de un relato no realista. Como ejemplo había puesto las sucesivas crisis que sufre el Universo DC dentro del mundo del cómic, con rebooteos y retrocontinuidades constantes debido a las incoherencias y cruces que van acumulándose entre las distintas historietas. Pero esto no queda ahí, claro, ya que la ciencia ficción y la fantasía heroica *precisan* de un entorno concreto, un mundo ficcional que

sostenga la historia. Asimismo, la mayoría de las historias de ciencia ficción se desarrollan en cúmulo, y un mismo autor generalmente escribe varias historias aprovechando un universo dado.¹⁰

Estos dos hechos, aparentemente desconectados, forman en unos cuantos relatos la base fundamental de la narrativa. Y, como hemos hecho notar, en *Adventure Time* ambos hechos se superponen. El UFF de *Adventure Time* funcionaría entonces como ese segundo relato del que habla Piglia, solapándose y progresivamente tomando el control de la serie más allá de las pequeñas y caóticas historias puntuales.

Ese *fondo* del que hablábamos antes está constituido de una angustia y un horror extraordinarios, muy en contraste con el vitalismo y la alegría que domina la narrativa principal, autoconclusiva y episódica. Así, episodio a episodio, *Adventure time* agrega más elementos a la historia subterránea, ya que cada personaje, cada situación y cada evento tiene relevancia, y forman un *continuum* que será retomado en uno u otro punto de la serie, agregado a ese fondo.

Y es que ese fondo es el de un mundo quebrado, fragmentado y espantoso de posguerra nuclear, con todos los traumas físicos y psicológicos que eso causa. Los alimentos parlantes, los seres no humanos y los extravagantes monstruos se revelan producto de mutaciones genéticas desatadas, así como de la superposición de diferentes planos y dimensiones de realidad.

Así, pese a su alegre y vital personalidad, vemos en Finn a un huérfano por partida doble, último exponente de la humanidad, cuyo desarrollo sexual y madurativo va construyéndose en la serie.¹¹ Vemos en el delirante y cómico

¹⁰ Para ejemplos literarios, podemos leer a Cordwainer Smith; cinematográficamente tenemos *Star Wars*; televisivamente se hace más evidente, debido a la separación en capítulos y temporadas, pero citemos *Battlestar Galactica*

¹¹ Es notable la aversión a la flanderización de este personaje, y la sensación de crecimiento que termina por dar. De una personalidad infantil, hiperkinética, maniquea y violenta en los primeros episodios, Finn va pasando a una personalidad más reflexiva, que comete varios errores, y que toma varios grados de gris en su moral. Ejemplos de esto se pueden ver repartidos en toda la serie: su amor obsesivo por la Dulce Princesa, la manipulación de las mujeres (por ejemplo en el capítulo "Ice and Fire", donde hace pelear a su novia con el Rey Helado para excitarse), los momentos en que medita tras una aventura ("Gotcha!"), o incluso la búsqueda de intimidad y normalidad a costas de su responsabilidad ("Davey"). Finn es mostrado en numerosas ocasiones con miedo, pesadillas o conflictos internos, y la

Ice King al personaje trágico por excelencia, vuelto inmortal y enloquecido al mejor estilo lovecraftiano (o si se quiere tolkieniano) por un objeto de gran poder. Vemos en la inmortal vampiro rockera Marceline a un superviviente de la guerra, con conflictos importantes en sus relaciones signadas por la pérdida de ambas figuras paternas, con una historia de maltratos, abusos de género (por parte de su ex novio, fundamentalmente, pero también de su padre) y soledad. Vemos en la dulce Princess Bubblegum, el amor imposible de Finn y gobernante del Candy Kingdom, a un potencial tirano y un paradigma del científico loco, cuyas monstruosas creaciones (el mejor ejemplo, pero no el único, sería Earl of Lemongrab, traducido en Latinoamérica como Limonagrío, que se constituye en un dictador sociópata y caníbal) suelen poner en peligro a sus súbditos y a todo Ooo.

Buena parte de los conflictos profundos se revelan en la extraordinaria dimensión musical de la serie, que es utilizada con mucho tacto en momentos particularmente dramáticos.

Con el desarrollo de la serie, la segunda historia se va superponiendo a las primeras, aunque, como ya hemos dicho, nunca la abandonan del todo. El vitalismo nunca se extingue, a pesar de que eventualmente los hechos trágicos comienzan a tomar control de la serie y a aparecer en un primer plano. En este sentido, *Adventure Time* revierte el proceso de flanderización de los personajes al que nos referimos antes. Lo que en un inicio eran personajes caricaturescos, divertidos y algo unidimensionales van ganando en profundidad. Todos ganan nuevas facetas y desarrollan personalidades complejas, con varios rasgos a veces contradictorios.

Por sobre lo demás, *Adventure Time* carece de una lógica didáctica y moralizante. No hay fórmulas mágicas de conducta, ni una "enseñanza" concreta que uno aprenda al finalizar el capítulo. No otorga soluciones "morales" a los conflictos que plantea, sino que los pone en crisis. Los personajes no dudan en recurrir a la violencia para resolver conflictos, aun cuando se pueden ver claramente los efectos horrorosos de ésta tanto en el mundo como en ellos mismos.¹² Asimismo, los "guías morales" son más bien dudosos, y la ingenui-

resolución rara vez es fácil o definitiva.

¹² Es notorio cómo, a pesar del tratamiento humorístico de la violencia, las consecuencias gráficas suelen ser muy visibles. Finn, principalmente, es quien más heridas recibe, y los productos suelen verse: cortadas, cicatrices, hinchazones, moretones, incluso el caso extremo

dad de Finn es muy aprovechada por sus enemigos, o bien tiene consecuencias desastrosas. El conocimiento moral siempre se pone en duda, se deconstruye y se critica.

Sin embargo, no todo es oscuro y depresivo en este mundo. Los personajes son dolorosamente conscientes del horroroso mundo que habitan y de su condición huérfana y quebrada, y sin embargo siguen siendo optimistas. El vitalismo del primer plano, más que una huida de la realidad, se revela casi como una necesidad, la única salida o actitud posible ante el horror y la angustia. No está allí para *tapar* la segunda historia, sino para interactuar con ella, desafiarla aun cuando no existen garantías de que pueda ganar.¹³ Las cósmicas soledades superpuestas, las orfandades y *saudades* de los personajes se combaten con música, con un arte que nace de la unión y de la comunicación, incluso ante diferencias radicales de criterio. Los episodios se comunican entre sí, y forman dos historias paralelas, la de un destino trágico, y a la vez la de la inevitable resistencia y fortaleza a la soledad y la muerte. Los lazos así se vuelven profundos sin perder complejidad, y se transforman en el único recurso para combatir el terrible vacío de la segunda historia. Ambas historias se superponen, se enfrentan, y su dialéctica forma una dinámica narrativa extraordinaria.

Esta interacción entre dos relatos diferentes, tal y como los había planteado Piglia, se da siempre en el ámbito de una narrativa "secundaria" o presuntamente "infantil" como es una serie regular de animación, completamente *mainstream* de Cartoon Network. *Adventure Time* construye un relato adulto, complejo y consciente, muy por encima de la liviandad o del gag de la media de la animación adulta. Constituye un universo ficcional extraordinariamente potente, con un macrorrelato innovador en su tratamiento y estructura, que interactúa activamente con la narrativa episódica habitual, sin terminar por devorarla. La serie utiliza todo el potencial narrativo de los UFF y arma algo extraordinario, revelando las enormes posibilidades tanto del medio de la animación, como del correcto manejo de un universo ficcional: un hipertexto

de la mutilación de un brazo, preanunciada casi desde el inicio de la serie. Los personajes son dolorosamente conscientes de las consecuencias de la violencia.

¹³ El futuro se vislumbra bastante sombrío, y la mortalidad de los protagonistas es puesta en evidencia desde muy temprano. Y conforme avanza la serie, el Dulce Reino, por ejemplo, aparece arruinado y abandonado en la bellísima canción final de *Lemonhope*.

que es algo más que la suma de las partes.

Referencias

Doležel, Lubomír (1998), "Possible Worlds of Fiction and History" en *New Literary History*, vol. 29, N° 4, Baltimore, John Hopkins University Press.

Pavel, Thomas G. (1991), *Mundos de ficción*, Caracas, Monte Ávila Editores.

Piglia, Ricardo, "Tesis sobre el cuento. Los dos hilos: Análisis de las dos historias", en *Ciudad Seva*;

<http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/tecni/tesis.htm>

Ruquet, Esteban (2013), "Más allá de la literatura, la construcción de mundos en la narrativa popular", en *El toldo de Astier*, N° 7. La Plata, FaHCE

Ruquet, Esteban (2014), "Los Cráteres de Gran A'Tuin", en *Luthor*, N° 20, <http://revistaluthor.com.ar/spip.php?article102>

TV Tropes, "Flanderization"

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Flanderization>

TV tropes, "Animation Age Ghetto" en

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/AnimationAgeGhetto>

TV Tropes, "The Golden Age of Animation", en

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheGoldenAgeOfAnimation>

TV Tropes, "The Dark Age of Animation", en

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/TheDarkAgeOfAnimation>

USA Today, "A chat with ... 'Adventure Time' creator Pendleton Ward".

Filmografía Disney, Walt (1928), **The Gallopin' Gaucho**, Disney Cartoons. <https://www.youtube.com/watch?v=Q1i0H8JPYis> Ward, Pendleton (2010), *Adventure time*, temporada 1. Cartoon Network. Ward, Pendleton (2010-2011), *Adventure time*, temporada 2. Cartoon Network. Ward, Pendleton (2011-2012), *Adventure time*, temporada 3. Cartoon Network. Ward, Pendleton (2012), *Adventure time*, season 4. Cartoon Network. Ward, Pendleton (2012-2014), *Adventure time*, season 5. Cartoon Network.