

Los Picapiedra: entre la tecnologización y la "prehistoria"¹.

**J. Ricardo Chávez Mendoza
y Juan Carlos González Vidal**

Facultad de Lengua y Literaturas Hispánicas (UMSNH)

Presentación.

Los Picapiedra (The Flintstones), una de las series animadas más exitosas de Hanna-Barbera y de la historia de la televisión, comenzó a transmitirse el 30 de septiembre de 1960 por la cadena ABC, y logró mantenerse por seis temporadas con un número total de 166 episodios de media hora de duración, el último de los cuales fue emitido en abril de 1966. El programa se ha retransmitido varias veces en los Estados Unidos, ha sido visto en más de 80 países y traducido a 22 lenguas.

El éxito de la serie se ha manifestado asimismo en que ha servido de base para generar textos en otros sistemas semióticos, como son el cine o las historietas gráficas, e incluso, otros programas animados basados en algunos personajes no centrales en las primeras seis temporadas.

La ambientación la constituye la prehistoria o, mejor dicho, una representación particular de la prehistoria. En la construcción de esta representación intervienen núcleos semióticos que hacen del programa un objeto llamativo para el análisis.

Antes de comenzar, nos gustaría señalar algunas cuestiones de orden general. Primero, que al tratarse de una investigación en curso, las afirmaciones aquí hechas tienen un carácter de conclusiones preliminares. Segundo, que si bien estas conclusiones se aplican a la serie en general, basamos nuestro análisis en la primera temporada de *Los Picapiedra*, que consta de 28 episodios transmitidos entre 1960 y 1961, la mayor parte de ellos escritos por Warren Forest. Por ello, y bajo la hipótesis de que toda producción textual guarda relaciones con sus circunstancias emergentes de enunciación, es lógico considerar que inscriba elementos de diversas prácticas semióticas; en consecuencia y pese a todas las constantes de la serie, es presumible que puedan darse variaciones de una temporada a otra; sin embargo estas variaciones, desde el punto de vista de su graficidad,

no son tan importantes como lo pueden ser en la construcción de la diégesis, pues la reconocibilidad de la serie se basa precisamente en la continuidad de ciertos elementos, como sus personajes y las características de los significantes visuales. Finalmente, se impone una última aclaración respecto a cómo procederemos en nuestra exposición. En este sentido, debemos precisar que no pretendemos un análisis integral de la serie animada, sino tratar de un aspecto que nos parece especialmente relevante, que es el de la articulación codicial a partir del sistema gráfico (en un texto que está próximo a publicarse como capítulo de libro, desarrollamos algunos aspectos del programa, aunque con menos profundidad).

Características generales.

Una de las características tipotextuales de las series en general, no sólo de las animadas, es la de contar con uno o más personajes principales que aparecen como constantes en cada episodio. En la serie que nos ocupa, los personajes más importantes son, en primer término, los Picapiedra (Pedro y Vilma), y en segundo, los Mármol (Pablo y Betty). Estos personajes se asocian por medio de dos roles actanciales representativos de lo masculino y lo femenino. Por tanto, la narratividad de la serie se basa, en la mayor parte de los casos, en las relaciones conflictivas aunque complementarias que se establecen entre los personajes a partir de sus roles actoriales, así como en eventos circunstanciales en los que se ven involucrados.

Es en ese sentido que el conflicto diegético obedece, como en muchas series animadas, a la interacción actancial de bloques protagónico y antagonico, en este caso organizados en torno al esquema narrativo de plan maestro y plan secundario. El plan maestro involucra ejes vectoriales de acción para la consecución de un fin que favorece los intereses del bloque protagónico, de allí la necesidad de un plan secundario que sirva de coartada para que no haya obstáculos por parte del bloque antagonico. El enfrentamiento no implica, como sucede en las series de superhéroes, un conflicto hostil e irreconciliable entre bloques de personajes asociados a campos semánticos de los opósitos bien y mal, pues se trata de asuntos domésticos que al final siempre llegan al equilibrio

armónico mediante la frustración de alguno o ambos planes. Es común que los protagonistas sean Pedro y Pablo, que en un plan articulado y dirigido por Pedro con base en las ideas de Pablo, se las ingenien para escapar de sus esposas y poder asistir a actividades de entretenimiento. Aunque también puede tratarse de Vilma y Betty, o incluso, de un solo personaje que suele ser Pedro. Por tanto, la interacción de los bloques surge de la división de los roles actoriales en marcas de género. Por ejemplo, en el episodio "En la carreras", Pedro tiene la intención de apostar en los caballos para adquirir un billar (plan maestro), como no cuenta con el capital suficiente, maquina, ayudado por Pablo, un plan secundario para no encontrar objeciones de su esposa. Mientras que en el episodio "El astronauta", son Vilma y Betty las que idean un plan para que Pedro y Pablo adquieran un seguro de vida (plan maestro); como necesitan un examen médico de sus esposos y saben que ellos se opondrían, los engañan diciéndoles que se trata de un concurso de físico (plan secundario).

Puede notarse que los roles sexuales son perfectamente claros: el hombre trabaja, la mujer está en casa. Se manejan diálogos generalizadores como: "lo que toda mujer añora". Se observa, en consecuencia, que la focalización es fundamentalmente masculina.

En cuanto a su orden estructural, la serie en esta primera temporada comienza con una anticipación (*teaser*) de lo que constituirá el núcleo narrativo del episodio. Se trata de la selección de uno o más fragmentos que permiten tener una idea de lo que ocurrirá más adelante.

Posteriormente al *teaser*, esta serie, como la mayoría de las series animadas, cuenta con una entrada, cuya característica es la de presentar a los personajes principales y mostrar una condensación semiótica de determinados aspectos de la serie. Esta parte permanece inalterada en cada episodio, aunque históricamente ha tenido tres versiones. De igual modo, la serie posee una salida con características similares a las de la entrada, desde el punto de vista de la construcción.

Los significantes objetuales.

En "Sémantique de l'objet" (1985), Barthes definía el objeto como algo que sirve para algo, es decir, ponía de relieve su finalidad de uso. Efectivamente, todo objeto tiene un uso o una finalidad

(conscientemente o no), y en esto consiste su dimensión histórica. Sin embargo, dicha dimensión no se detiene aquí: a pesar de esta primera percepción, los objetos tienen simultáneamente otro rango, el de signos. De acuerdo con Barthes, todo lo que el hombre hace o fabrica, significa. Un objeto, cualquiera que sea, remite a un significado primario, constituido precisamente por su función. Por ejemplo, cuando observamos un bolígrafo, "captamos" que sirve para escribir. Una vez instaurado este significado primario, no será difícil que otras partículas de significado (de cualquier naturaleza) vengan a articularse en él: en el caso que tratamos, algunos de los significados añadidos podrían ser "escuela", "tarea", "oficina", etc. Desde el momento en que reconocemos la función del objeto, ponemos en correlación sistemas de naturaleza diferente, uno perteneciente al plano de la expresión y el otro al plano del contenido, y posibilitamos la expansión de su espectro simbólico.

En la serie encontramos una diversidad de objetos de uso doméstico cuya finalidad es facilitar las tareas de los personajes o proporcionarles momentos de distracción. Aunque más bien cabría decir que estamos ante la enunciación de diversos objetos, porque, ateniéndonos a un criterio metodológico riguroso, en *Los Picapiedra* lo que vemos son solamente construcciones gráficas, que nos remiten, eso sí, a cierta clase de objetos.

Para la construcción de los significantes objetuales se parte de modelos precedentes: se recuperan características morfológicas del modelo y se plasman en el espécimen. Esas características, aunadas a la función del objeto representado, hacen reconocible el modelo. Por ejemplo, una caja de piedra que contiene en el interior un pájaro, cuyo pico hace las veces de aguja para reproducir un disco musical (de piedra también), nos remite inmediatamente a un fonógrafo. La función fue tomada del modelo, así como algunas constantes morfológicas, sin embargo éstas sufrieron transformaciones en virtud de las "necesidades" del texto modelizador. En otros términos, el texto impuso reglas codiciales.

Ahora bien, las particularidades del sistema signifiante se manifiestan también en forma de contenidos semánticos. La construcción gráfica de la clase de objetos que mencionamos incluye

todo el tiempo animales, que son los operadores "mecánicos" del aparato: a nivel semántico, este procedimiento convoca el primitivismo. De tal forma, se genera una imbricación de campos semánticos, porque simultáneamente al primitivismo, la función del objeto convoca la utilización de tecnología avanzada. Habitualmente estos campos semánticos guardan entre sí relaciones antagónicas, y aunque aquí ese antagonismo no desaparece del todo, sí es soslayado suficientemente para permitir un funcionamiento nocional de complementariedad.

En la construcción misma del objeto encontramos, pues, la imbricación de campos semánticos, que será una de las constantes de producción semiósica de la serie.

Las casas habitación, por ejemplo, están constituidas por enormes bloques de piedra, cuyo ensamblaje recuerda los *tumulus*. Morfológicamente se pone de relieve el primitivismo, y más concretamente un primitivismo "prehistórico", porque esa morfología parece insistir reiteradamente en "la era de piedra". Pero el interior de las casas es modernamente confortable: cuentan con una serie de elementos distintivos del modo de vida de la época en que se produjo el programa. Por otro lado, la representación de esas casas obedece a un modelo específico: la construcción se encuentra en el centro, rodeada por un jardín bien cuidado.

Además, los espacios sociales están completamente urbanizados. En la representación urbana se perciben inclusive rascacielos, aunque en forma de monolitos de piedra. Aquí volvemos a notar esa imbricación entre primitivismo y modernidad. La adscripción espacial de los personajes es la ciudad (de piedra), con toda la complejidad de las ciudades modernas. Tan es así que, desde la perspectiva de los personajes, se establece una oposición entre los lugares urbanizados y los lugares naturales (como los lugares de excursión). La oposición cultura/naturaleza sólo puede verificarse cuando existe la conciencia de aquello que no es natural.

En lo que concierne a las mascotas, éstas desempeñan también la misma función de las mascotas modernas, solamente que en la serie son animales que se asemejan a algún tipo de dinosaurio o a algún mamífero de la era glaciario. Ahora bien, si aisla rasgos caracteriales en esos

dinosaurios, en virtud de sus roles actoriales, nos será imposible evitar asignarles el sema de la "canidad", y al dientes de sable, por ejemplo, el de "gatidad".

En lo relativo a los significantes vestimentales, observamos la misma recurrencia al primitivismo. Pero hay que tener presente que esos significantes interactúan con otros signos que provocan el ensamblaje semántico del que hablamos. Tomemos el caso de Vilma: porta un vestido que parece estar fabricado con la piel de un animal, además de un collar de piedras (en este sentido, conviene ver la representación de otras mujeres "cavernícolas", como Shira, de la serie *Mightor*). Esto dos elementos contrastan de manera clara con el peinado, que nos recuerda la década de los cincuenta y principio de los sesenta.

Algunos personajes masculinos portan una prenda con características similares, sólo que añaden corbatas, moños, sombreros o cascos. Se trata de modelos de elegancia o trabajo que nada tienen que ver con la prehistoria.

Lo notable de *Los Picapiedra* es la conjunción de campos semánticos que, en la mayoría de los contextos en que aparecen enunciados, son antitéticos. Aquí, los aciertos gráficos provocan que la ambientación prehistórica constituya la principal fuente de los estímulos perceptivos, y sólo una lectura un poco más atenta hace surgir otros elementos de la producción semiósica.

De cualquier manera, la conjunción entre la función del objeto representado y la codificación de los rasgos morfológicos del significante, potencializa desde el principio la instauración de una hipercodificación. Establecido el código base, el espectro semémico tiende a una expansión macroscópica, cuya organización requerirá de una multiplicación de reglas que permitan el paso de trayectos de lectura primarios a otros menos elementales.

Resulta necesario hacer una aclaración: cuando decimos que las características del significante se muestran también como información codificada, implicamos que entre el plano de la expresión y al menos una parte del plano del contenido (puesto que el contenido no constituye una unidad indivisible), existe una relación hasta cierto punto motivada. El caso es que si adoptamos

una perspectiva pragmática, es imposible dejar de ver que en muchos casos ciertas particularidades del significante se manifiestan en el contenido en forma de marcas semánticas. Y, evidentemente, con estas afirmaciones no se niega la convencionalidad de la relación, puesto que, de acuerdo con Eco, los conceptos de convencionalidad y arbitrariedad no son coextensivos (Eco, 1977: 288 y ss.): La motivación significante-significado está regulada por una serie de reglas culturales.

Entropía semiótica.

La construcción de los enunciados visuales en la serie, como puede observarse, se basa en la conjunción de significantes que constituyen signos emblemáticos (codificaciones en donde un significante se vuelve expresión de un gran grupo de significados) que representan, a partir de ciertas operaciones semióticas de carácter hipocodificado, o dicho en otros términos, mediante procesos sinecdóticos, universos semióticos disímiles. Cada época histórica, vista como una segmentación del *continuum* temporal por los campos especializados, constituye un conjunto representacional que se articula por construcciones sintagmáticas de sistemas semióticos heterogéneos, que al delimitarse como unidades segmentadoras, además de homegeneizar sus contenidos, entran en un sistema de diferenciación oposicional respecto a otras unidades. Esta manifestación conjunta de sistemas de significantes provenientes de grupos representacionales diferenciados a través de signos emblemáticos (que, bajo cierta segmentación del universo basada en su reconstitución en *Campos hiperregulados de producción semiótica* implicantes de conocimiento especializado, aparecen como sistemas mutuamente excluyentes) en *Los Picapedra* se presentan amalgamados, dando lugar a un fenómeno al que denominaremos *entropía semiótica*.

La entropía semiótica en la serie supone, además de lo ya mencionado, imbricaciones de índole diversa que conjunta universos semióticos heteróclitos (como los tiempos históricos) bajo reglas codiciales precisas que el texto establece; de este modo, todos los significantes de los distintos códigos que conforman la serie, en tanto sistema pluricódigo, adquieren marcas semánticas que los asocian con la Edad de Piedra. En este sentido, bajo la normativas codiciales, los

modelos son deconstruidos mediante operaciones que añaden el semema “piedra” mediante uno o más de sus semas a la mayor parte de los conjuntos significantes. Desde el punto de vista lingüístico, tal y como sucede gráficamente con los objetos cuyas construcciones simulan ser de piedra, el sistema nominal de personajes, de objetos y de lugares, se halla sometido a estas reglas, lo que provoca que las palabras sufran añadidos o transformaciones fonéticas para que se pertinenticen en el universo semiótico de la diégesis. Tal es el caso de las nominaciones objetuales que sufren transformaciones para que connoten “prehistoria” y sean capaces de designar los objetos representados, por ejemplo: cuernófono o rockola. En cuanto a los personajes tenemos a los Picapiedra, los Mármol, El Sr. Rocardura, etc. Algunos de los personajes ocasionales tienen su referente en personajes famosos, en cuyo caso sus nombres también son deconstruidos, así, Rocky Marciano pasa a ser Rocky Rockciano. A similitud de lo que sucede con los personajes, los lugares presentan el mismo procedimiento deconstructivo (Hollywood por Hollyrock). Cabe señalar que en el doblaje estas reglas se conservan y se adaptan a la particularidades de cada lengua.

Ahora, regresando a la cuestión temporal, nos encontramos básicamente ante la conjunción de dos tiempos que, bajo determinadas formas de categorizar la historia, resultan antitéticos: la prehistoria y la modernidad. La representación de la prehistoria enmarca el desarrollo diegético, caracterizado por presentar problemas cotidianos derivados de las sociedades capitalistas modernas, sociedades de ocio, en las que la tecnología doméstica supone un valor funcional que puede hacer de la vida y sus labores cotidianas algo más cómodo; esta tecnología, además, simboliza cierto estatus y el poder adquisitivo. Los asuntos de la diégesis son modernos, los artefactos también, pero el marco gráfico es prehistoricista. Es evidente que, aun y cuando amalgamados, desde el punto de vista de la semiosis, esta conjunción de universos genera ciertas tensiones que pueden ser leídas como la conformación de un sistema retórico de enunciación que hace del oxímoro una de sus operaciones semióticas fundamentales.

Sin embargo, la entropía semiótica va más allá de la conjunción de universos semióticos comúnmente categorizados como contrarios, puesto que la imbricación temporal no sólo lo es de la

prehistoria y de la modernidad, sino de elementos significantes susceptibles de semantizarse en cualquiera de los grupos oposicionales mencionados. De este modo, los dinosaurios se ven acompañados por animales de la era glaciár, por animales de nuestra era y por otros que resultan de un sincretismo de dos o más eras. La comunidad entre estos elementos se entiende a partir de la descomposición de su espectro semémico, en la que prevalecen determinadas marcas de prehistoria y de animalidad; es decir, se trata de animales del pasado en su mayoría, sin importar si coincidieron o no temporalmente. Lo mismo puede decirse de su convivencia con los personajes humanos.

Por otra parte, a diferencia de otras producciones textuales en donde se hace coincidir a seres humanos con dinosaurios, es observable que en *Los Picapiedra* se han sustraído de los dinosaurios las marcas semánticas relativas a la peligrosidad y a la fiereza, mientras que se han conservado las que connotan su prehistoricismo, fuerza, etc., y tales animales han sido, merced de las necesidades del texto, cosificados. De lo anterior se desprenden dos consecuencias: 1) los dinosaurios funcionalmente realizan tareas de máquinas, por lo tanto, se conservan su fuerza, su morfología y su capacidad motriz; 2) la salvajidad se sustituye por la domesticación, lo que permite que los dinosaurios cumplan funciones de mascotas modernas; de modo que pese a la abundantes representaciones de animales, no hay ninguno que posea las marcas de vida salvaje. Se da así, una convivencia armónica, aunque utilitarista, entre los animales y los humanos. Cabe enfatizar que dichas marcas han sido suprimidas, pese a tratarse de una ambientación que supone la prehistoria. En síntesis, los espacios naturales han sido reducidos a su mínima expresión, y predominan los espacios urbanos de grandes avenidas y casas cómodas que son una idealización del *American way of life*; en otras palabras, percepciones ideológicas y discursos políticos de la época funcionan transcodicialmente.

En ocasiones, incluso, las marcas de prehistoricidad son sustituidas por otras que simplemente connotan primitivismo, en tales casos, a un animal de nuestra era se le asignan funciones maquinales. Por ejemplo, en el boliche, son unos monos los que por medio de sus colas

se encargan de colocar los bolos. Es decir que se hacen converger seres que desde cierta lectura funcionarían como signos de diferentes épocas, pero que son fundadores de un conjunto por desempeñar funciones similares: el ser analogados a máquinas que se hallan al servicio de la comodidad del hombre contemporáneo y su vida automatizada.

La entropía semiótica en la serie es un fenómeno fundamentalmente enunciativo que, bajo las reglas codiciales establecidas por un campo hiperregulado de producción semiósica en primer término, y bajo las reglas de un sistema textual particular en segundo, puede, gracias a la pertinentización, conjuntar elementos regularmente organizados en conjuntos mutuamente excluyentes. La entropía semiótica que se da en la enunciación no es necesariamente percibida en el momento de la recepción, pues para ello se requeriría de procesos semiósicos que pusieran en una relación conflictiva complejos de interpretantes capaces de reconstruir articulaciones semióticas pretextuales (generadas en dominios especializados) que cuestionaran la afinidad de los elementos implicados.

Después de precisar lo que entendemos, en este caso, por entropía semiótica, podemos decir que la representación de la prehistoria que leemos en *Los Picapiedra* se basa en un contenido nuclear (CN) (ECO, 1999: 159-165). El CN manifiesta un tipo de competencia cultural no especializada; tiene un carácter consensuado, en la medida en que puede ser identificado por la mayoría de los usuarios de una cultura. En este sentido se opone al contenido molar (CM), que remite a áreas de conocimiento especializadas en un universo semiótico. El hecho de combinar periodos históricos diferentes, nos pone en contacto con un tipo cognitivo de la prehistoria, que activa una serie de interpretantes que simplemente reenvían, de acuerdo a lo que ha sido socialmente establecido, a un pasado muy mediato. Este es el criterio más importante para la conformación del enunciado visual. Así, el tipo cognitivo no presenta una jerarquización ni un ordenamiento categorial de sus rasgos constitutivos (si se le preguntara a un especialista sobre la prehistoricidad de *Los Picapiedra*, sin duda respondería que eso es un caos, porque su juicio partiría de un CM). Sin embargo, dichos rasgos son suficientes para proceder a una identificación común de

la representación. Nos encontramos, ni más ni menos, ante un tipo cognitivo convencionalmente preconstruido, cuya materialización en la serie no es otra cosa que su puesta en texto. Ahora bien, si no se recurriera a ese tipo cognitivo preconstruido, difícilmente podría producirse un programa como el que nos ocupa. Si apeláramos a una competencia cultural ampliada y tratáramos de ordenar jerárquicamente los rasgos de dicho tipo, caeríamos más bien en el terreno de otro campo hiperrregulado de producción semiótica, como el documental o el reporte científico. Como afirma Eco, el "CM ... representa porciones de competencia sectorial." (1999: 166).

Comentario final.

Es un postulado innegable que ningún texto puede escapar a sus circunstancias de producción. Aun cuando *Los Picapiedra* reproducen un mundo anterior, los elementos para la generación de semiosis pertenecen a un universo semiótico específico, delimitado en el tiempo y en el espacio. Por lo tanto, el texto no hace sino incorporar, bajo las reglas codiciales que le son propias (determinadas algunas por el campo hiperrregulado de producción semiótica al que pertenece), la información disponible. Es verdad que en ocasiones la acción de esas reglas puede derivar en propuestas de instauración de código, pero esas propuestas serán, en el fondo, reformulaciones de modelos precedentes. Tal es el caso de este programa, que pone en contacto, a través de enunciados gráficos, campos semánticos habitualmente divergentes: lo prehistórico con lo moderno, lo salvaje con lo doméstico, lo animado con lo inanimado, etc.

En otro sentido, a similitud de muchas series animadas de la década de los sesenta, puede observarse una articulación constante de una microsemiótica de lo tecnológico, que a diferencia de *Los Herculoides* (Hanna-Barbera, 1967) no se manifiesta como un rechazo; y a diferencia de *Los 4 fantásticos* (Hanna-Barbera, 1967), por citar sólo dos ejemplos, no es apologética de las tecnologías de destrucción, sino que sobresalen las tecnologías de comunicación, entretenimiento y labores domésticas que, gráficamente, se codifican bajo las reglas de sus estilizaciones particulares y de aquellas relativas a las representaciones nucleares de lo prehistórico.

Los fenómenos considerados manifiestan el carácter eminentemente social de toda producción textual, así como la complejidad semiótica de las series animadas, que las hace un objeto digno de análisis.

Bibliografía

BARTHES, Roland. 1985 "Sémantique de l'objet", en *L'aventure sémiologique*, Paris, Editions du Seuil.

ECO, Umberto. *Tratado de semiótica general*, Barcelona, Lumen.

-----1999 *Kant y el ornitorrinco*, Barcelona, Lumen.

FABRI, Paolo. 1999 *El giro semiótico*, Barcelona, Gedisa (col. El mamífero parlante).

KLINKENBERG, Jean-Marie. 1996 *Précis de sémiotique générale*, Paris, Éditions du Seuil (col. Points Essais).

¹ La problemática eje del presente artículo es retomada en un trabajo de mayor envergadura sobre dibujos animados que actualmente se encuentra en prensa.