

DE TOP CAT A DON GATO: ACERCA DEL DOBLAJE EN ANIMACIÓN

Jorgelina Orfila y Francisco Ortega-Grimaldo

Texas Tech University, EEUU

De todas las animaciones de Hanna-Barbera, *Top Cat* (1961-1962) fue, y sigue siendo, ampliamente popular en México como *Don Gato y su Pandilla*. Al adaptar el libreto y dar voz a los personajes, traductores y actores de voz locales aseguraron el éxito de la serie, cuya historia se centra en los fallidos planes para enriquecerse de seis gatos callejeros de la ciudad de Nueva York. Aunque su condición marginal facilitó la atracción del público, fueron la traducción y el doblaje los que aseguraron su incondicional aceptación en México al transformar estos gatos en personajes fácilmente asimilables. *Don Gato* ilustra cómo los países latinoamericanos logran apropiarse de los productos hegemónicos norteamericanos para difundir temáticas locales: mientras el componente visual se mantiene inalterado, el diálogo y las voces de los personajes son, inconfundiblemente, mexicanos.

Hanna-Barbera's *Top Cat* (1961-1962) was, and still is, widely popular in Mexico as *Don Gato y su Pandilla*. By adapting the script and lending their voices to the characters, local translators and voice-actors secured the positive reception of the cartoon, whose plot centered on the failed moneymaking schemes of six NYC alley cats. Although their marginal social condition already made them attractive to the Mexican audience, dubbing was critical in changing the cats into relatable local characters. *Don Gato* illustrates how Latin American countries manage to appropriate U.S. mainstream products for the dissemination of regional content: while the visual delivery remained unaltered, the dialogue and the character's voices were unmistakably Mexican.

Introducción

En el 2011, el público mexicano acogió con entusiasmo la tan anunciada *Don Gato y su Pandilla*, película basada en la producción de Hanna-Barbera *Top Cat*. La serie había tenido un módico éxito en los Estados Unidos donde se la transmitió en horario estelar (dedicado a una audiencia mixta de niños y adultos) entre el 27 de septiembre de 1961 y el 18 de abril de 1962, y los sábados por la mañana hasta fines de esa década. Con su sindicalización en los 70 llegó el éxito internacional, sobre todo en México y Latinoamérica donde la serie, doblada al español, se conoció como *Don Gato y su pandilla*. El creativo equipo de traductores y actores que doblaron *Don Gato* en los 70 aseguraron su popularidad al salpicar el diálogo con referencias y modismos mexicanos e incluir acentos regionales. Phil Hoad reportaba en *The Guardian* en el 2011 que un lugareño le había comentado que todo mexicano de mediana edad aún podía decir de memoria los nombres de los personajes principales y secundarios así como las expresiones más pegadizas. (Hoad, 2011). A pesar del ambiente y los personajes estadounidenses, *Don Gato* continúa siendo un éxito en México, como lo demuestra la película.

Como caso emblemático, *Don Gato* ilustra la manera en que los países latinoamericanos logran apropiarse de los productos culturales hegemónicos para difundir contenidos regionales. Además, la adaptación de *Don Gato* se relaciona con la interacción cultural entre los EEUU y México, un tema ampliamente teorizado. Este ensayo — un fragmento de una investigación que analiza el papel de la voz en animación— argumenta que el éxito de *Don Gato* en México se asentó en dos factores: primero, el doblaje (aquí definido como la técnica de postproducción que abarca tanto la



traducción y adaptación del guion a otro idioma y códigos culturales, como la intervención de los actores de voz) que convirtió a los gatos en personajes con quienes la audiencia podía identificarse; y segundo, la condición marginalizada de los gatos que hizo que fuesen especialmente atractivos para el público mexicano. La diferencia crucial entre el papel de la voz en el cine y la animación resta por explorarse, quizá debido a la tendencia de considerar a ésta última como un subgénero del cine. A fin de demostrar la importancia del doblaje al español, este ensayo examina el peso fenomenológico de la voz en la animación. Al resaltar el carácter *audio-visual* de este medio, este ensayo espera abrir camino a futuras investigaciones que consideren la función ontológica, epistemológica y fenomenológica de la voz en animación.

01

Hanna-Barbera: Animación para un nuevo público

En 1957, los exitosos creadores de *Tom y Jerry* de Joseph Barbera (1911-2006) y Bill Hanna (1910-2001), establecieron el estudio Hanna-Barbera a fin de crear dibujos animados para la televisión, entonces un nuevo medio. Barbera era el creador de los personajes y los guiones gráficos, mientras que Hanna se encargaba de medir el tiempo de las escenas y repartir los dibujos entre los animadores (Barbera, 1994: 120). En estas animaciones se prestaba menos atención a la sofisticación visual que a la comicidad de los diálogos, ya que los televisores transmitían imágenes inestables y de baja calidad, como fue observado por Marshall McLuhan (1964: 179) y otros especialistas contemporáneos. Los personajes cobraban identidad a través de diálogos salpicados de latiguillos, chistes, y juegos de palabras articulados por voces con acentos y entonaciones rítmicas, lo que llevó a Chuck Jones a comentar

que estos dibujos animados eran una especie de “radio ilustrada” (Wells, 2002: 78).¹ El estilo de Hanna-Barbera se caracterizaba por lo esquematizado de los personajes; por razones económicas, abundaban los acercamientos que destacaban el monótono movimiento de bocas y ojos, prácticamente los únicos indicadores de expresión. Posteriormente, Barbera comentó:

si Ud. no tiene las voces apropiadas, Ud. no tiene una animación. Las voces llevan al éxito o al fracaso cualquier animación que dependa de los personajes y diálogos, y esto es especialmente cierto en el caso de la animación para la televisión, que es un medio verbal tanto como visual (Barbera, 1994: 118).²

Muchos programas de Hanna-Barbera se inspiraron en series cómicas. En el caso de *Don Gato* fue *The Phil Silvers Show* (Nat Hiken, 1955-1959) también conocida como *Sargent Bilko*. Bilko, incansable autor de disparatadas argucias para hacerse rico rápidamente, también usaba su astucia para proteger a sus compañeros del regimiento. Estas son, en general,



Fig. 1. Grupo doblando en 1968 en la compañía Cinematográfica InterAmericana S.A. (CINSA), Ciudad de México. Era necesario tener el mismo número de actores hablando e interactuando que el mismo número de personajes que aparecían en la escena que se estaba doblando. El director estaba a un lado de los actores cuidando la sincronía y sobre todo la actuación.



Fig. 2. Finales del 2013. Los hermanos Jorge (izquierda) y Rubén (derecha) Arvizu. Dos gigantes pioneros del doblaje en México como actor de voz y guionista/traductor respectivamente.

las características del personaje Top Cat (Don Gato), respetuosamente apodado T.C., un persuasivo charlatán y noble estafador. Este gato amarillo lidera una pandilla de felinos vagabundos que residen ilegalmente en Hoagy, un callejón ubicado en la parte inferior de Manhattan central, área patrullada por el bonachón oficial Dibble (Matute). La pandilla la componen Benny the Ball (Benito Bodoque), Choo-Choo (Chucho), Brain (Demóstenes), Fancy-Fancy (Panza) y Spook (Espanto)—que a partir de ahora denominaremos en castellano—. Una mínima vestimenta (los variados gatos sólo visten camisas y chalecos) sirve para diferenciar y reforzar su tipificación: Don Gato viste un chaleco magenta, bastón y sombrero, Panza lleva una bufanda *a lo* Cary Grant, Espanto una corbata harapienta, y Chucho un suéter de cuello largo.

De todas las series de Hanna-Barbera, *Don Gato* fue la más cargada de diálogo y el proyecto favorito de Barbera, pues reflejaba sus recuerdos de la ciudad de Nueva York. Él participó activamente en la selección de las voces ya que, “más que todas las animaciones que habíamos creado hasta la fecha [ésta] dependería de los personajes” (Barbera, 1994: 142).³ El productor describe la voz de Arnold Stang, Don Gato, como “una mezcla nasal de expresividad callejera con un toque del graznido del charlatán de feria” (Barbera, 1994: 144),⁴ lo que demuestra cuán consciente era del peso de la voz y de su capacidad para sugerir lugares y personalidades. Uno de los actores de voz originales, Leo de Lyon (Espanto y Demóstenes), explica en “Back to Hoagy’s Alley: The Making of Top Cat”⁵ (2004) que el acento de Matute era de Queens, mientras que el de Chucho correspondía a Brooklyn; la pronunciación e inflexiones de Espanto, un felino amante del jazz, apuntaban a “The Village”, el barrio bohemio de Nueva York, mientras que la forma de hablar de Panza delataba su aspiración de pertenecer a la alta sociedad neoyorkina. Barbera reconoció

que, aunque ingenioso, el diálogo ofrecía poca comicidad: “bien podríamos haber estado haciendo una serie de acción en vivo. No había humor visual” (Barbera, 1994: 145).⁶

Subsistir en los márgenes de la sociedad y ser miembro de la economía informal no era una forma de vida paradigmática en los EEUU de los 60. En esta época, cuando existía casi pleno empleo gracias a una floreciente economía centrada en el consumidor, la vida en los suburbios se transformó en el símbolo del sueño americano. *Top Cat*, al girar alrededor de unos gatos callejeros, astutos pero desamparados, y muchas veces hambrientos, fue la serie animada de la época que más se acercó a ofrecer un comentario social directo. El historiador de animación Christopher P. Lehman argumentó que los gatos representan a las personas marginalizadas que viven en entornos pobres de donde quieren, pero no pueden escapar (Lehman, 2006: 26). Se podría también argüir que los felinos personificaban la resistencia urbana a los códigos normativos sociales establecidos por las áreas suburbanas. Estos códigos son centrales en otras series de Hanna-Barbera: *Los Picapiedra* (*The Flintstones*, 1960-1966) y *Los Jetson* (*The Jetsons* 1962-1963) que, a pesar de estar ambientadas en el pasado y futuro lejanos, reflejaban la cosmovisión centrada en la familia de la complaciente clase media suburbana de los 60. Al final sólo se produjeron treinta episodios de *Don Gato*, mientras que *Los Picapiedra* llegó a ciento sesenta y seis, y *Los Jetson* a setenta y seis.

02

Los dibujos animados y la glocalización

Los personajes y la trama de *Don Gato* se basaron en los recuerdos de Barbera de la vida durante la Gran Depresión, cuando el infortunio económico y la inestabilidad se mitigaban a través de aspiraciones de ascenso social y el interés en las cosas materiales. Barbera comentó:

“*Don Gato* poseería todas las cosas buenas de la vida, pero traducidas a los términos del callejón” (Barbera, 1994: 146).⁷ En su influyente libro sobre la animación estadounidense, Paul Wells pertinentemente aplica las categorías sociológicas establecidas por David Riesman⁸ en 1950 para contextualizar las animaciones de esa época: en el período de entreguerras, Disney habría satisfecho las necesidades y expectativas de un público “dirigido por la tradición”, mientras que la Warner Bros. y MGM se habrían enfocado en espectadores “internamente dirigidos”, quienes dependían de sus propios parámetros y valores para orientarse en el mundo complejo de la posguerra. En los 60, Hanna-Barbera reflejaría una nueva condición sociológica, la de los individuos “dirigidos-por-los-otros”, sumamente susceptibles a la influencia de los medios de comunicación y la televisión. Riesman escribiría:

Su necesidad de recibir aprobación y dirección de los demás —y de contemporáneos en lugar de los antepasados— va más allá de las razones que motivaron a la mayoría de aquellos quienes en cualquier otra época se preocuparon por la opinión de los otros [...] solamente los individuos modernos del tipo dirigido-por-los-otros hacen de ésta su principal fuente de orientación y su principal área de sensibilidad. (Riesman, 1950: 23)⁹

Los personajes *predecibles y consistentes* de Hanna-Barbera —argumenta Wells— tenían la capacidad de tomar el lugar de sencillos arquetipos ideológicos, éticos o morales, a los que estos individuos podían amoldarse (Wells, 2002: 65-66).

La particular extracción y situación social de los personajes de *Don Gato* quizás sean la razón de su duradero éxito en países con diferente conformación social y económica tal como México, donde la mayoría de la población ha vivido, y aún vive, en la

economía informal y depende de ingresos temporales. No obstante, esto habría sido imposible si la serie no se hubiese doblado al español.

Durante la Segunda Guerra Mundial, EEUU se esforzó por atraer a los países latinoamericanos a su lado del conflicto. Los estudios Disney, así como otros importantes estudios de animación, comenzaron a prestar entonces especial atención a la cultura y preferencias de los vecinos sureños. Después de la guerra, EEUU aportó a los países latinoamericanos ayuda técnica y financiera para el desarrollo de la industria televisiva, asegurando así la preeminencia de sus producciones en la programación. El doblaje al español era en interés de todos y lo más lógico desde un ángulo comercial. Simultáneamente, en los 50, la poderosa industria cinematográfica mexicana proporcionó profesionistas capacitados, equipos y el conocimiento técnico necesarios para desarrollar la industria nacional del doblaje. La situación geográfica del país y la magnitud de su mercado transformaron al país en uno de los centros principales del doblaje al español (Antola, Rogers, 1984: 199-200).

La traducción y adaptación han sido discutidas por teóricos postcoloniales como una estrategia de los países dominantes para imponer su cultura o, al contrario, como la manera de los pueblos colonizados de denunciar y confrontar el legado de la colonización. En el área de la animación, los especialistas no tardaron en ver a los personajes y creaciones de Disney como reflejos del capitalismo o agentes del imperialismo cultural, especialmente en Latinoamérica. Hoy, la teoría de la globalización permite ver a las animaciones estadounidenses como productos culturales desarrollados para el consumo interno, con la expectativa de que atraigan también a la audiencia internacional. Esta teoría señala que cuando el diálogo intercultural se produce por las vías abiertas por

el capital, se establece una interacción bidireccional. Cuando lo local entra en contacto con el circuito internacional de la industria cultural, la idea de identidad cultural se transforma completamente en la medida en que las poblaciones locales y regionales asimilan y apropian lo global.

En los 90, el sociólogo Roland Robertson propuso el término "glocalización," palabra que amalgama globalización y localización, para destacar que las empresas internacionales adaptan sus productos a los requerimientos de las culturas locales. El académico argumentó que una reacción desmesurada ante el imperialismo cultural estadounidense había dado pie a la esencialización del concepto de localidad/región, y a que se subestimaran los variados niveles de aceptación de la cultura estadounidense. La idea de glocalización resalta del hecho de que el público local manifiesta, a la vez, el deseo de vincularse y de preservar su particularidad, y ayuda a analizar retrospectivamente el éxito internacional de animaciones tales como *Don Gato*. Joseph D. Straubhaar, por su parte, comenta que los productos culturales estadounidenses ya son hasta cierto punto globales, al sintetizar los múltiples trasfondos culturales de ese país y dirigirse a un público nacional intrínsecamente diverso.

El historiador cultural Serge Gruzinski sostiene que el proceso desigual de colonización cultural que empezó en el siglo XVI, produjo espacios para el "surgimiento continuo de experiencias individuales y colectivas que mezclaron la interpretación con la improvisación y con la copia fascinada" (Gruzinski, 1993: 282). Estas observaciones pueden ayudar a teorizar cómo el público mexicano llegó a empatizar con una banda de gatos hispanohablantes residentes en Manhattan. Para México, el imperialismo estadounidense que coincidió con la modernización del país, fue la última instancia en una prolongada historia de relaciones de poder e

intercambios culturales asimétricos.

03

La misma imagen con diferente voz: el doblaje para la animación

Desde los 80, la teoría fílmica remarca que el cine es una forma heterogénea que combina dos unidades técnico-sensoriales: el sonido y la imagen (Heath, 1980). Mientras que las imágenes bidimensionales se limitan a una pantalla, las ondas sonoras se difunden en el espacio y rodean a la audiencia. Consecuentemente, los fenómenos visuales y auditivos provocan reacciones psicológicas y físicas diferentes: si bien se puede oír sin ver, el sonido no ofrece certidumbre epistémica. La industria cinematográfica desarrolló estrategias para acostumar a la audiencia a percibir los sonidos como si proviniesen de las imágenes. Rick Altman argumenta que "lo fundamental de la experiencia cinematográfica [...] es un proceso que llamaremos hermenéutica sonora, donde el sonido pregunta ¿Dónde? Y la imagen responde ¿¿Aquí?!" (Altman, 1980: 74).

La articulación de la boca, que Altman nota es una imagen ubicua y recurrente en el cine, es el punto más prominente en la sincronización viso-auditiva, por ser el momento cuando se unen voz e imagen. Altman comparó la estrategia de mostrar el constante movimiento de los labios con el ventrílocuo que mueve la cabeza y la boca del muñeco para hacer creer a la audiencia que la voz emana de éste. De igual manera, la imagen de los labios en movimiento lleva a la audiencia a conectar las voces que oyen con los personajes en la pantalla y distrae a los espectadores del hecho de que el sonido proviene de los altavoces: "la imagen y el sonido cuentan el uno con el otro para borrar la forma de producción de cada uno" (Altman, 1980: 71). De la misma manera, Michel Chion comenta que "la naturaleza física de la película crea, por necesidad, una incisión entre el cuerpo y la voz. Luego el

cine hace todo lo posible para volver a suturar la incisión” (Chion, 1990: 125). En el caso de los dibujos animados, no hay sutura porque no hay incisión alguna sino la asignación de una voz humana a una forma gráfica. Ésta es producto de la fantasía del creador, quien se basa en los códigos tradicionales del dibujo artístico y de la animación para sugerir la existencia de seres ficticios. Es decir, la imagen del personaje animado no es la reproducción fotográfica de una persona real, en tanto que el sonido de su voz proviene de la grabación de la voz de un actor.

El cine, bajo este criterio, es un medio heterogéneo que sutura o sincroniza dos unidades técnico-sensoriales que pertenecen a una cenefa semiótica semejante, ya que su valor representativo deriva del hecho de que las dos contienen rastros del actor. A la inversa, la animación es ontológicamente híbrida porque, mientras la voz grabada sigue siendo un signo icónico con residuos indiciales, la imagen es evidentemente artificial. En esta forma cinematográfica, la voz tiene mayor responsabilidad cuando confiere volumen, profundidad y legitimidad óptica a la imagen, y confiere identidad a los personajes.

La televisión alteró la relación entre la voz y la

imagen que se daba en el cine. Chion ha comentado que “el sonido, principalmente el sonido del habla, siempre es lo más importante en la televisión. Nunca fuera de la pantalla, el sonido siempre está allí, en su lugar, y no necesita de la imagen para ser identificado” (Chion, 1994, 157). Las compañías que crearon dibujos animados para televisión adaptaron sus productos a las características tecnológicas del nuevo medio. Por otra parte, la separación entre la imagen y el sonido era intrínseca en *Don Gato* y en otras animaciones creadas por Hanna-Barbera para el horario estelar en los 60, ya que los diálogos se dirigían a la audiencia adulta, mientras las imágenes y sonidos de ambiente eran destinados a los niños (Mittell, 2003: 43). Por lo tanto, la dicotomía voz-imagen fue reforzada y amplificadas en estas animaciones, algo que el doblaje reafirmaría dándole, a la vez, un nuevo sentido.

El doblaje es una técnica de postproducción con dos fases: la adaptación y la actuación de voz. La adaptación es un tipo de traducción que implica cierta forma de re-creación para ajustar el significado del texto original a lengua y cultura del nuevo público. La adaptación creativa es primordial cuando se traducen series como *Don Gato*, donde la comicidad es mucho más



Fig. 3. El Oficial Carlitos Matute y Don Gato.

importante que la fidelidad al guion original. La restricción de encajar el texto en la secuencia visual original requiere que los escritores tengan libertad para usar términos equivalentes a aquellos que son intraducibles y para usar expresiones locales. Además, los cambios deben ser consistentes para asegurar la cohesión general del texto en cada episodio y en la totalidad de la serie (Zabalbeoscoa, 1996: 250).

La actuación de voz supone la encarnación del guion adaptado y emplea los atributos verbales y no verbales de la voz. La filósofa Adriana Cavarero, quien considera que el habla es “el punto de tensión entre la singularidad de la voz y el sistema del lenguaje (Cavarero, 2005: 530), caracteriza la voz como algo esencialmente dividido, lo cual ayuda a entender mejor el problema del doblaje. Cavarero distingue la oralidad (“la función de la voz como portadora del lenguaje”) de la vocalidad (“la totalidad de las actividades y los valores que pertenecen a la voz como tal, independiente del lenguaje” (Cavarero, 2005: 528). La vocalidad, la voz menos el lenguaje, hace hincapié en el hecho de que los elementos vocales son significativos por sí mismos. El tono, la entonación, el ritmo, el acento y el registro, son elocuentes y determinan la recepción de las palabras pronunciadas. La vocalidad hace a una voz icónica, es decir reconocible, característica, atractiva y memorable. En resumen, la vocalidad más el diálogo inducen a la audiencia a atribuir a los personajes animados profundidad existencial, identidad, y consciencia.

04

La transformación de *Top Cat* en *Don Gato*: el doblaje

El equipo mexicano que dobló *Top Cat* fue liderado por Rubén Arvizu (n.d.), quien tradujo y adaptó el guion. Su hermano, Jorge Arvizu (1932-2014), figura portentosa de la historia

del doblaje mexicano, dio voz a los personajes más sobresalientes: Benito Bodoque y Cucho. Rubén, autor del libro sobre el doblaje en México, *¿De quién es la voz que escuchas?* (2008), comenta que en el estudio había oportunidad para improvisar dentro de los límites impuestos por la necesidad de sincronizar las palabras con los labios de los personajes (lip-synching). El equipo de actores innovó creativamente al nivel de la vocalidad y la oralidad agregando indicadores regionales, de clase, y edad, que enriquecieron la identidad de los personajes.

La habilidad de Rubén Arvizu como escritor se destaca desde el primer episodio, “¡Todos a Hawaii!” (“Hawaii, Here we Come”, 1961). Don Gato encuentra una maleta con dinero y se hace con ella invocando “the law of finders’ keepers”, expresión que significa que aquel que encuentra algo tirado tiene derecho a quedárselo. Rubén aplica una expresión idiomática equivalente: “la ley de lo caído caído” (sic), que se adapta perfectamente a los movimientos de la boca. La comicidad reside en la repetición y mala pronunciación de la palabra “caído”, modismo que referencia a provincianos o personas incultas. Esto demuestra que la adaptación hace uso de una amplia variedad de recursos lingüísticos no explorados en la versión original.

Al transformar el título de *Top Cat* en *Don Gato y su pandilla* el doblaje eleva a la pandilla al nivel protagónico de Don Gato. No es un cambio mínimo: en inglés, “top” significa la parte superior de una jerarquía, mientras que “don” refiere a una persona de honor, que merece respeto, o es de sangre noble. No obstante, en la versión en español, el personaje de Don Gato asume una figura paterna. Gracias a la hábil modulación de voz de Jorge, Benny the Ball, que originalmente era de la misma edad que el resto del grupo y la mano derecha de Top Cat, se convirtió en un niño que se corrompe a medida que va aprendiendo la profesión de estafador: Benito Bodoque. De todos los personajes, éste llegó a ser el más popular y querido

por el público mexicano. Otra innovación fue la caracterización de los gatos como provincianos migrantes a la gran ciudad, al contrario de la versión estadounidense donde los acentos indicaban que los personajes eran de Manhattan o sus alrededores. En *Don Gato*, la forma de hablar de Cucho, por ejemplo, sugiere que viene del estado de Veracruz. Otro ejemplo de equivalencia humorística ocurre en la adaptación del nombre de Brain, el más lento de la pandilla, quien en la versión mexicana se llama Demóstenes, como el famoso orador griego, pero se caracteriza por ser tartamudo.

Una escena del episodio “Invierno caliente” (“The Long Hot Winter”, 1962) ilustra todas las cualidades del doblaje al español referidas anteriormente. En este caso, es difícil evaluar si el efecto se debe a la ingeniosa adaptación de Rubén o la perspicaz improvisación de los actores. La pandilla ha encontrado la forma de pasar el invierno en el departamento del oficial Matute; después de la primera noche en su hogar durmiendo en su cama, Don Gato pide al grupo que saluden al oficial. “Say good morning to our host, you guys” fue traducido como “Den los buenos días a nuestro anfitrión, hijitos”, a pesar de que la traducción literal de “guys” es “muchachos.” Esta variante se reafirma cuando Don Gato aprueba la respuesta de la pandilla con “OK, fellas” (que en español sería “Bien, muchachos”) pero fue traducido como “Muy bien, mis canchanchanes”, coloquialismo que indica una relación de interés amoroso, o con un amigo íntimo, o compañero. En este caso, el chiste posiblemente se refiera al hecho de que “los muchachos” pasaron la noche juntos en la misma cama. El efecto cómico escala cuando Don Gato describe el menú que se espera del anonadado oficial: “Lamb chops, steaks, or can you fix a kidney stew?” deviene “¿Chuleta de cordero, bife, o podría usted prepararnos estofado de ratoncitos?” La única variación es que “kidney stew” (riñón esto-

fado) se convierte en “estofado de ratoncitos”, una verdadera delicatessen gatuna.

Como se ha dicho, la simplicidad estereotipada de los personajes de *Top Cat* permitían al público estadounidense proyectar arquetipos ideológicos, éticos y morales que reforzaban su cosmovisión, mientras que la definición de los personajes dependía en mucho de la voz y el diálogo. Estos aspectos estructurales de la serie original facilitaron la empatía de los mexicanos con los personajes. El doblaje, al alterar el equilibrio de las dos unidades técnico-sensoriales (visó-auditiva) aumentó el valor epistémico y la importancia fenomenológica de la voz. El diálogo y las voces se transformaron en el punto de referencia para el público mexicano, mientras que la imagen continuó siendo estadounidense. Además, el doblaje potenció uno de los aspectos principales de la trama de la serie: la condición marginalizada de los gatos, quienes intentan ganarse la vida a base de trabajos informales y, de darse la oportunidad, hacerse ricos.

Personajes marginales como los representados en *Don Gato* abundaban en los EEUU en los años 20 y 30 cuando Charlie Chaplin y Buster Keaton alcanzaron mayor éxito. Su popularidad decayó en los 60, cuando los programas más sintonizados —como *Aventuras de Pablito* (*Leave it to Beaver*, Joe Connelly et al, 1957-1963), *Make Room for Daddy* (Sheldon Leonard et al, 1953-1965), o *Papá lo sabe todo* (*Father Knows Best*, Ed James, 1954-1960)— expresaban los valores de la clase media suburbana. En países en vías de desarrollo como México y el resto de Latinoamérica, donde la modernización es un fenómeno todavía en proceso de afianzamiento, las tribulaciones sociales y económicas garantizaron que los personajes marginalizados mantuvieran su encanto, y que los actores que encarnaron este arquetipo se convirtieran en las estrellas más apreciadas. Por ejemplo, el tenaz estafador Tin-Tan (Germán Valdés, 1915-1973) y el locuaz pero persuasivo Cantinflas (Mario Moreno, 1911-1993) eran

antihéroes dignos y de buen corazón que trataban de sobrevivir en un sistema intransigente. Si bien encarnaban diferentes estratos de la clase baja, ellos se convirtieron en la personificación y voz del provincial que buscaba abrirse camino en las ciudades cosmopolitas e industriales.

La audiencia era capaz de reconocer estos personajes a través de identificadores de vestimenta, donde sombreros y chaquetas anticuadas o desgastadas tenían gran importancia significativa. El sociólogo César G. Abarca comenta que

las semejanzas entre Tin-Tan y Cantinflas incluyen el uso de prendas de vestir para representar su posición social trabajadora, el uso del lenguaje para disfrazar, confundir o estafar a las personas, y su habilidad de hacer reír a la audiencia. [...] Su habilidad para mezclar la aspiración de la clase media con el contexto cultural e histórico de los 40 y 50, los hizo muy populares entre los pobres y la clase obrera por igual. (Abarca, 2015: 52)

Es decir, que el diálogo y la entonación de voz (la oralidad y la vocalidad) eran centrales en estas sátiras sociales que presentaban a Tin-Tan y Cantinflas como representantes paradigmáticos de arquetipos sociales bien definidos.

A pesar de que el ambiente visual de *Don Gato* seguía siendo claramente estadounidense, los chistes, juegos de palabras, y alusiones culturales referían al contexto regional. El ambiente urbano de *Don Gato* comparado con el de *Los Jetson* y *Los Picapiedra* es excepcionalmente específico y real: la ciudad de Nueva York es el espacio social que condiciona la vida de la pandilla. El guion en español retuvo las referencias a Manhattan, y la señalética (letreros, carteleros e indicadores de monumentos) que sitúa las aventuras de los gatos en la isla, no fueron traducidos. Sin embargo, la estilización visual y el papel crucial que el diálogo tiene en

los dibujos animados producidos por Hanna-Barbera, permitieron al público mexicano ignorar los indicadores visuales y las referencias orales que establecían la acción en los EEUU e identificaban a los personajes como estadounidenses. Gracias a las constantes referencias sobre la cultura mexicana esparcidas en el diálogo, y a los reconocibles acentos y entonaciones de voz, los rasgos específicos de la ciudad de Nueva York pasaron a segundo plano. En la versión doblada, Manhattan se percibe como una ciudad cosmopolita tipo, equiparable con la capital de México. Por lo tanto, en este período de crecimiento y modernización del país, cuando la ola de inmigración ilegal a los EEUU aún no había comenzado, los acentos de los personajes se habrían entendido como una referencia a la migración de campesinos y provincianos hacia dicha ciudad. Esto ayuda a explicar por qué, a pesar de la específica localización, *Top Cat* se convirtió en un éxito internacional.

Conclusión

El largometraje *Don Gato y su Pandilla* refleja la actual moda de los estudios hollywoodenses de producir películas destinadas a los mercados regionales y es un ejemplo claro de glocalización. El proyecto se originó en el sur como una coproducción México-Argentina de Anima Studios e Illusion Studios, a quienes la Warner Bros. (actual detentora de los productos Hanna-Barbera) cedió los derechos de la serie. Antes de su debut, Hoad comentó: “Tenga éxito o no, una cosa está clara: un gato neoyorquino sabelotodo ha emigrado al sur de la frontera. ¿La razón? Mejores perspectivas de empleo” (Hoad, 2011). La película se estrenó primero en México y otros países de Sudamérica (2011), después en el Reino Unido (2012), y finalmente en los EEUU (2013).

A petición de Warner Bros, el guion fue escrito por autores estadounidenses, pero la película contó con la participación de dos figuras

claves del equipo original del doblaje en español. Jorge Arvizu dio voz a Benito Bodoque y Cucho, mientras que su hermano Rubén tradujo y adaptó el guion para que el tono de los chistes y modismos fueran consistentes con aquellos que el público mexicano recordaba. No obstante, las condiciones socio-políticas habían cambiado drásticamente: la migración de latinos a los EEUU sin duda aportó matices diferentes a la relación entre la imagen y la voz.

La dicotomía entre voz e imagen, acentuada por la relación personal que Hanna tenía con la serie, era intrínseca al formato de *Don Gato*, el cual, como otras series de Hanna-Barbera de a principios de los 60, estaban pensadas para

complacer a la audiencia heterogénea del horario estelar. El equipo del doblaje mexicano aprovechó la oportunidad dada por esta estructura. La inspirada adaptación y la creatividad de los actores de voz (vocalidad y oralidad) permitieron que el público mexicano —ya acostumbrado a hacer suyos productos culturales extranjeros— suturase voz e imagen, y convirtiese a los personajes de DG en la encarnación de arquetipos nacionales. En otras palabras, el diálogo y la voz permitieron que la audiencia proyectara contenidos propios de la cultura local sobre la animación estadounidense.

Situar la producción y difusión de los dibujos animados en el contexto de la glocalización es

Fig. 4. Don Gato y su pandilla en el callejón (de izq. a der.: Benito Bodoque, Panza, Cucho, Demóstenes y Espanto).



fundamental para entender mejor el éxito mundial de *Don Gato*, así como el de otras series animadas norteamericanas y más recientemente, del animé japonés. Basándose en el análisis de Cavarero sobre la división de la voz, este ensayo ha argumentado que en el contexto de la dicotomía local/global, la voz —en sus dos dimensiones: vocalidad y oralidad— aporta el elemento local o regional que permite a la audiencia inscribir su horizonte cultural en las animaciones y empatizar con los personajes. Reconocer el papel decisivo que la voz tiene para proveer profundidad y densidad ontológica a los personajes animados no sólo subraya las diferencias fundamentales entre el cine y la animación, sino que también demuestra el papel central que tiene la voz como catalizador que facilita la recepción de estos productos a nivel internacional.

© Del texto: Jorgelina Orfila; Francisco Ortega Grimaldo.

© De las imágenes: Rubén Arvizu (Figs. 1 y 2), e ilustraciones de Adriana Navarro a partir de *Don Gato* (Hanna Barbera, 1961-62).

Este artículo es una versión extendida de la ponencia "Mainstream Characters, Subaltern Voices: From *Top Cat* to *Don Gato*", presentada en el 28º Congreso Anual de la Society for Animation Studies "The Cosmos of Animation", Singapur, 28 de junio de 2016. Los autores agradecen a Rubén Arvizu por compartir con ellos sus recuerdos sobre el doblaje de *Don Gato* y por el material fotográfico que generosamente les cedió para ilustrar este ensayo. Todas las traducciones son de los autores, quienes agradecen a Andrew Casper la ayuda prestada.

Referencias bibliográficas

ABARCA, César G., 2015. "Inverted Mirrors: The Mexican Culture Identity through Cantiflas and Tin-Tan", en *Humboldt Journal of*

Social Relations, nº 37, pp. 47-53.

ALTMAN, Rick, 1980. "Moving Lips: Cinema as Ventriloquism", *Yale French Studies*, 60, pp. 67-79.

ANTOLA, Livia, ROGERS, Everett, 1984. "Television Flows in Latin America", *Communication Research*, 11. 2, pp. 183-202.

ARVIZU, Rubén, 2008. *¿De quién es la voz que escuchas? El cómo, el quién y el cuándo del doblaje en México y el mundo*, Bloomington: Trafford Publishing.

BARBERA, Joseph, 1994. *My Life in 'toons: From Flatbush to Bedrock in Under a Century*, Atlanta: Turner Publishing.

CAVARERO, Adriana, 2012 "Multiple Voices", en STERNE, Jonathan (ed.), *The Sound Studies Reader*, Londres, Nueva York: Routledge, pp. 520-532.

CHION, Michel, 1990. *The Voice in Cinema*, Nueva York: Columbia University Press.

CHION, Michel, 1994. *Audio-Vision: Sound on Screen*, Nueva York: Columbia University Press.

DOANE, Mary Ann, 1980. "The Voice in the Cinema: The Articulation of Body and Space", en NICHOLS, Bill (ed.), *Movies and Methods*, Vol. 2, Berkeley, CA: University of California Press, 1985, pp. 565-575.

GRUZINSKI, Serge, 1993. *The Conquest of Mexico, The Incorporation of Indian Societies into the Western World, 16th – 18th Centuries*, Cambridge: Polity Press.

HOAD, Phil, 2011. "Don Gato – aka Top Cat – rides the crest of a Mexican wave", *The Guardian*, 11 de octubre de 2011 (<https://www.theguardian.com/film/filmblog/2011/oct/11/top-cat-don-gato-mexico> [acceso: enero, 2017]).

LEHMAN, Christopher P., 2006. *American Animated Cartoons of the Vietnam Era*, Jefferson: McFarland & Company.

McLUHAN, Marshall, 1964. *Understanding Media: The Extensions of Man*, Nueva York: Signet Books.

MITTELL, Jason, 2003. "The Great Saturday Morning Exile: Scheduling Cartoons on

Television's Periphery in the 1960s", en STABILE, Carol A. Y HARRISON, Mark (eds.), *Prime Time Animation: Television Animation and American Culture*, Londres, Nueva York: Routledge, pp. 33-54.

RIESMAN, David, REUEL, Denney, et al., 1950. *The Lonely Crowd: A Study of the Changing American Character*, New Haven: Yale University Press.

ROBERTSON, Roland, 1995. "Glocalization: Time-Space and Homogeneity-Heterogeneity", en FEATHERSTONE, Mike, LASH, Scott. y Roland ROBERTSON (eds.), *Global Modernities*, Londres: Sage Publications, pp. 25-44.

STRAUBHAAR, Joseph D., 1995. "(Re) Asserting National Television and National Identity Against the Global, Regional, and Local Levels of World Television", en KELLNER, Douglas, *Media Culture: Cultural Studies, Identity and Politics Between the Modern and the Postmodern*, Londres: Routledge, pp. 681-702.

TAYLOR MADE ENTERTAINMENT, 2004. "Back to Hoagy's Alley: The Making of *Top Cat*", en *Top Cat: The Complete Series*, EEUU, Warner Bros. Entertainment Inc.

WELLS, Paul, 2002. *Animation in America*, New Brunswick: Rutgers University Press.

ZABALBEASCOA, Patrick, 1996. "Translating Jokes for Dubbed Television Situation Comedies", en *Perspectives: Studies in Translationology*, Vol. 2, nº 2, pp. 235-257.

Notas

¹ "Illustrated radio" (trad. a.).

² Barbera, 1994, 118: "if you don't have the right voices, you don't have a cartoon. Voices make or break any cartoon that relies heavily on character and dialogue, and this is especially true of cartoon made for television, which is as much a verbal as it is a visual medium." (trad. a.).

³ Barbera, 1994, 142: "More than any cartoon we

had ever done before [...] would depend on characters." (trad. a.).

⁴ Barbera, 1994, 144: "A nasal blend of streetwise expressiveness with just a touch of the carnival barker's whine." (trad. a.).

⁵ "De regreso al Callejón Hoagy: La realización de *Top Cat*."

⁶ Barbera, 1994, 145: "We might as well have been doing live action. There were no cartoon sight gags." (trad. a.).

⁷ Barbera, 1994, 146: "T.C. would possess all the fine things in life—but translated into terms of the alley." (trad. a.).

⁸ Riesman fue co-autor junto con Nathan Glazer y Reuel Denney de *The Lonely Crowd (La muchedumbre solitaria)*.

⁹ Riesman, 1951: 23: "His need for approval and direction from others—and contemporary others rather than ancestors—goes beyond the reasons that lead most people in any era to care very much what others think of them... it is only the modern other-directed types who make this their chief source of direction and chief area of sensitivity." (trad. a.).

¹⁰ Gruzinski, 1993: 282 : "[...] continually emerged individual and collective experiences that mixed interpretation with improvisation and fascinated copying." (trad. a.).

¹¹ Los autores agradecen al evaluador anónimo que les proporcionó esta información bibliográfica. Mary Ann Doane refiere esta expresión a una presentación no publicada de Paul Willemen (Doane, 1985: 575a).

¹² Altman, 1980: 74 : "Fundamental to the cinema experience [...] is a process which we might call the sound hermeneutic—whereby the sound asks where? And the image responds here?!" (trad. a.).

¹³ Altman, 1980: 71: "image and sound count on each other to erase each other's mode of production." (trad. a.).

¹⁴ Chion, 1990: 125: "The physical nature of film necessarily makes an incision or cut between the body and the voice. Then the cinema does its best to restitch the two together at the seam." (trad. a.).

¹⁵ Chion, 1994: 157: “Sound, mainly the sound of speech, is always foremost in television. Never off-screen, sound is always *there*, in its place, and does not need the image to be identified.” (trad. a.).

¹⁶ Cavarero, 2005: 530 “... the point of tension between the uniqueness of the voice and the system of language.” (trad. a.).

¹⁷ Cavarero, 2005: 528 “The functioning of the voice as the bearer of language” y “the whole of the activities and values that belong to the voice as such, independently of language.” (trad. a.).

¹⁸ Los autores agradecen a Rosa Elva Grimaldo por haberles facilitado la obtención de esta inapreciable fuente bibliográfica.

¹⁹ Abarca, 2015: 52: “The similarities between *Tin Tan* and *Cantinflas* include the use of garments to portray their working class status, the use of language to disguise, confused [sic] or to scam people and their ability to make audiences laugh. [...] Their ability to blend middle class aspiration with the cultural and historical context of the 1940s and 1950s, afforded them great popularity with peasants and workers alike.” (trad. a.).

²⁰ La ciudad de Nueva York fue reemplazada por Brasilia en la versión doblada al portugués brasileño.

²¹ Es de notar que en la década de los 70 los *bracers* contratados por compañías estadounidenses para trabajar en Norteamérica a fines de los 40 y 50 ya habían regresado a México.

²² Hoard, 2011: “Whether it succeeds or not, one thing is clear: a former New York wise-cat has emigrated south of the border. Reason? Improved employment prospects.” (trad. a.).



Biografías

La Doctora Jorgelina Orfila recibió su licenciatura en Historia del Arte en Argentina. Becada por la *Lampiyada Fellow* en la Galería Nacional de Arte en Washington D.C., en el 2007 recibió su Doctorado en Historia del Arte de la Universidad de Maryland.

Originario de México, el Doctor Francisco Ortega-Grimaldo recibió su licenciatura y maestría en diseño gráfico de la Universidad de Texas en El Paso, y su Doctorado en Estudios Críticos y Práctica Interdisciplinaria de la Universidad de Texas Tech. Ambos son Profesores Asociados en la Universidad de Texas Tech y colaboran desde el año 2013 examinando las intersecciones de la animación y las artes plásticas en los siglos XX y XXI. Han presentado sus investigaciones en las conferencias Scanners Animafest, Croacia; SAS, Singapur e Italia; CAA, Nueva York; AAH, Reino Unido, Bridges Across Culture, Italia; y MSA, Amsterdam.

E-mails

jorgelina.orfila@ttu.edu
francisco.ortega@ttu.edu