

Televisión infantil y dibujos animados *

RADOSLAV IVELIĆ K.

1. Introducción

Desde muy antiguo el hombre quiso conquistar el movimiento a través de la imagen. Ya en la prehistoria las cavernas muestran la obra de artistas que animan los animales pintados en las rocas, multiplicando el número de sus extremidades para sugerir la velocidad.

El cine hizo posible, con su tecnología, la descomposición del movimiento en fotogramas. Pero en el caso de los dibujos animados ya no se trata de filmar un movimiento real, sino de una *ficción* donde es precisamente el *dibujo* quien cobra movimiento y vida; es decir, *ánima*. Alma que surge de tintes y pinceles, en láminas transparentes, papeles y cartones o, incluso, como lo hace el canadiense Mac Laren, del trabajo directo sobre el celuloide de la película.

Mundo fantástico, el de los dibujos animados; su magia crea un universo que atrae no sólo a los niños, sino también a los adultos.

Las potencialidades de los dibujos animados son inmensas: pueden servir de entretenimiento, o utilizarse en filmes de carácter didáctico; la propaganda los utiliza para concederle un atractivo especial a los productos; también han alcanzado éxito en distintas campañas al servicio del bien común, al identificar un personaje animado con las finalidades propuestas; y es muy significativo que se utilicen, exitosamente, en la terapia de niños con retrasos mentales. En este último aspecto, cabe mencionar la experiencia del animador canadiense Laurent Coderre, quien logró resolver casos clínicos en sólo una semana, cuando el procedimiento habitual, a través de contactos humanos, se extendía por un lapso de dos a tres años ¹.

Desde los inicios de la cinematografía, Marcel Duchamp, Hans Richter, Fernand Leger e incluso Picasso sintieron la fascinación de conceder movimiento a lo pintado. Posteriormente Len Lye, John Withney y el ya mencionado Norman Mac Laren buscaron, afanosamente, este mismo fin ². La preocupación estética, por lo tanto, no estuvo ni está ausente en la historia de los dibujos animados. Fue Walt Disney quien les dio un gran impulso y cuidó todos los detalles para darle trascendencia a sus producciones; recordemos, entre otros, a *Blanca Nieves y los Siete Enanos*, *Bambi*, *La Cenicienta*, *Peter Pan*, *La Canción del Sur*, obra, esta última, donde se relacionan, acertadamente, la animación y el trabajo de actores reales; los cuentos del hermano Rabito, relatados por el tío Remus, sirven para establecer el contacto entre dos mundos: lo feérico y lo real se unen en el universo interior del pequeño protagonista, mostrándonos cómo lo maravilloso, en el niño, es un elemento indispensable para enfrentar la vida.

En la actualidad, los dibujos animan, casi a toda hora, las pantallas de la televisión.

2. El niño y los dibujos animados

Por sus características psicológicas el niño, en la primera infancia, establece una profunda relación con los dibujos animados.

Según la teoría de Jean Piaget, el juego, actividad tan propia de la niñez, está dentro de las manifestaciones donde la *asimilación* prima sobre la *acomodación* ³. Por asimilación debemos entender la incorporación de la realidad al yo, según los esquemas de que éste ya disponga; así, en el juego simbólico, el niño puede libremente "hacer como si" una cosa fuese otra: un pedazo de madera, por ejemplo, puede servirle para jugar con él "como si" fue-

* Este estudio tiene su origen en la investigación sobre *TV Infantil y Educación por el Arte*, que está desarrollando el Instituto de Estética, en conjunto con la Escuela de Educación y la Escuela de Psicología de la Pontificia Universidad Católica de Chile.

¹ *L'Animation a L'O.N.F.* En Séquences. Montreal, N° 91, January, 1978. p. 9.

² Halas, John. *The Animated Film. 50 years of development.* London. The BKST Journal, vol. 63, N° 1, January, 1981, p. 49.

³ Piaget, Jean. *La Formación del Símbolo en el Niño.* México, F.C.E., 1977, p. 123 y ss.

se un pequeño auto, o una bandeja, o un plato, o... en fin, cualquiera evocación basada no tanto en una identidad, sino en una inadecuación con las cosas reales.

Precisamente, en la medida en que el niño crece, la *acomodación* —que es la adecuación, el reajuste, de los esquemas de que dispone el yo, a la realidad— va provocando una *imitación*⁴ más ajustada al objeto evocado por el juego: en el caso del auto, la madera estará provista de cuatro elementos que simulen las ruedas.

En el niño prevalece la *asimilación egocéntrica*: las imágenes le hablan y lo deleitan, y se fusiona, se identifica con ellas. Pero luego su pensamiento se transforma progresivamente en intuición y, hacia los siete años, va logrando una *objetivación de la realidad* a través de la formación de conceptos y de la organización del pensamiento lógico.

Se comprende, después de lo expuesto, la atracción que ofrecen a los niños los dibujos animados con todo un mundo maravilloso, extravagante o absurdo. "Absurdo que para el

El niño establece una relación profunda con los dibujos animados.

niño no lo es, dice Fidel Sepúlveda. Para nosotros resulta de la desconexión o desproporción entre causa y efecto y nos es perceptible por experiencia previa. Para la infancia, al faltar este presupuesto, falta la conceptualización y no es sino un ingrediente más que ingresa a satisfacer y oxigenar su afán lúdico"⁵.

⁴ Ibid.

⁵ Sepúlveda, Fidel. *Narrativa Infantil Chilena*. Anales de la Facultad de Filosofía y Ciencias de la Investigación. Stgo., Pontificia Universidad Católica de Chile, 1968, p. 4.

Por la *asimilación*, entonces, la recepción de los dibujos animados queda abierta al mundo interior de la niñez: los animales y plantas y hasta los seres inanimados, "como si" fueran seres inteligentes, hablan y conviven con el pequeño telespectador.

3. Posibilidades estéticas de los dibujos animados

Hemos expresado que el niño está abierto a lo intuitivo, a lo sensible. Por esta misma razón, existe en su pensamiento una condición *simbólica*, que le permite relacionar las cosas e inteligirlas en categorías distintas a las conceptuales-especulativas: *el niño entiende en imágenes y, precisamente, lo estético concede a la imagen un nuevo valor, llenándola de significancia y de expresividad*⁶.

3.1. El estilo

Es importante considerar, en este sentido, que el estilo de los dibujos animados —como lo indican Halas y Manvell— "en gran parte está inspirado en el folklore y en la literatura antigua (leyendas, parábolas, fábulas, tradiciones, mitos, cuentos de hadas, etc.)"⁷. De este modo activan profundas capas de la *siquis*: el héroe y el antihéroe, el alma gemela, el bien y el mal, la tierra madre, la buena madre y la madre terrible, la vida y la muerte, el castigo y la regeneración son algunos arquetipos presentes en los dibujos animados. Por otra parte, es característica propia de éstos, la *tipificación* de los personajes: le bastan unos pocos rasgos, a un buen dibujo, para hacerse expresivo, lo que permite al niño su rápida captación. Las cabezas de los personajes normalmente son más grandes que la proporción natural, con el objeto de facilitar el juego de los rasgos típicos y expresivos⁸.

Así, pues, de este estilo surgen personajes feéricos y demoníacos, que revelan "lo excén-

⁶ V. nuestros ensayos *El Sistema de Estética del Dr. Raimundo Kupareo* (Aisthesis N° 10, 1977) y *Naturaleza del Arte* (Aisthesis N° 12, 1979).

⁷ Halas, John; Manvell, Roger. *The Technique of Film Animation*. New York, Communication Arts Books, 1976, pp. 61-68.

⁸ Ibid.

trico, patético, trágico, cómico, mágico, feo, horroroso, bello, etc.”⁹.

Con todo lo dicho empiezan ya a configurarse los elementos que permiten amplias posibilidades de influencia en la realización estética de las obras.

3.2. El dibujo y la línea

Continuando con el análisis del dibujo mismo de la animación, es de especial importancia considerar su *esquematismo*, por cuanto está en directa relación con el dibujo infantil. Lowenfeld, en su libro *Desarrollo de la capacidad creadora*, divide la representación de lo real en el dibujo infantil, en una etapa pre-esquemática (desde los 4 a los 7 años) y en la etapa esquemática de la representación (desde los 7 a los 9 años)¹⁰.

El esquema, según Lowenfeld, *es manifestación del concepto a que ha llegado el niño en relación a las cosas*. Hay, pues, una íntima conexión entre la edad infantil, su mundo interior y la técnica de los dibujos animados. Además, hay otro factor de acercamiento, de identificación: la línea rodea a las figuras, en virtud del dibujo mismo, y, en consecuencia, las encierra e individualiza nítidamente, favoreciendo la *claridad perceptual*. Se afirma aún más esta claridad con el *color plano* de los personajes.

3.3. El significado esencial de los dibujos animados para niños

Un mundo en movimiento, que posea las características ya señaladas, es connatural a la fantasía, a la ingenuidad, a la simplicidad infantil. Por eso, en su esencia, el dibujo animado para niños debe encarnar, simbolizar dichas características; los temas más apropiados, en este sentido, son las narraciones *feéricas* y las *fabulísticas*. Entendamos este último término en su amplia acepción: relatos donde hablan los animales. También debemos agre-

gar las narraciones *realísticas*, como *Heidi*, cuando el candor, la sencillez y la pureza de la infancia son el alma de los dibujos. Es sintomático que después de proyectarse la mencionada serie de dibujos animados, nuestras pantallas al ofrecer la misma obra, filmada con actores reales, bajó enormemente la sintonía del público infantil.

No estamos defendiendo, desde luego, la reducción de los dibujos animados a un espectáculo lleno de ñoñerías. Como lo dijimos más arriba, el niño intuye y vive lo dramático y lo cómico, el bien y el mal. Pero los vive *desde su mentalidad propia*.

Los dibujos animados de ciencia-ficción, tan abundantes en la actualidad, han adaptado o distorsionado los componentes antes expuestos, para convertirse en los nuevos cuentos de hadas y de brujas de la generación infantil contemporánea; pero el pensamiento simbólico ha sido sustituido por el pensamiento tecnológico, que se convierte, a su vez, en un nuevo mito. El resultado, a nuestro juicio, deja mucho que desear, como veremos luego.

El dibujo animado debe encarnar la fantasía, candor y sencillez de la infancia.

3.4. El color y el espacio

Volvamos ahora a un aspecto que sólo mencionamos someramente: el *color* de los dibujos animados. Habitualmente el paisaje —o el espacio, en general— que rodea a los personajes, puede estar pintado, entre otras alternativas, en papel, cartulina o en una o más hojas transparentes de celuloide (cel), debajo de otros cels que componen los elementos de animación.

Se comprende que el espacio, el paisaje, permiten grandes posibilidades estéticas: la

⁹. Ibid.

¹⁰ Lowenfeld, Viktor. *Desarrollo de la Capacidad Creadora*. Buenos Aires, Ed. Kapelusz, tomo I, 1961. Considera, además, este autor, la etapa del garabateo (de 2 a 4 años) y las etapas posteriores a la esquematización.

técnica acuarelada, por ejemplo, en la serie *El Bosque de Tallac* (El oso Jacky), da forma a un ámbito pleno de paz y transparencia: el lugar sagrado donde la montaña se refleja nítidamente sobre la superficie del lago, con tonalidades que no existen tal cual en la realidad, pero que sugieren profundamente un recinto mítico, primordial.

El color, desde luego, no debe romper con la atmósfera propia del dibujo animado; este principio se observa no sólo en la serie aludida, sino también en *La abeja Maya*, donde la naturaleza está finamente estilizada para enfatizar la frágil pequeñez del mundo de los insectos. Cabe destacar el tratamiento colórico y el dibujo de las flores, convertidas en finas y minúsculas copas, cúpulas o campanas, en las cuales Maya encuentra alimento y refugio.

En cuanto al *espacio*, los dibujos animados deben abordar el problema de la *tridimensión*. Una de las soluciones es el uso de transparencias dispuestas en planos múltiples, cuyas distancias insinúan profundidad espacial. Junto con ser más adecuada a la visión ingenua del

El valor estético es de fundamental importancia en los dibujos animados.

espacio, propia del niño, la perspectiva lograda por la yuxtaposición de planos puede sugerir una espacialidad más "realista" que la de programas distintos a los dibujos animados (noticiarios, transmisiones en directo, descriptivas, series con actores reales, etc.); esto supone que la interrelación del espacio con los personajes implica dibujarlos de tal manera que se alejen, acerquen, crucen diagonalmente la pantalla y, además, que aparezcan en "picado", es decir, vistos desde arriba, o en "contrapicado" (de abajo hacia arriba). *Picado* y *contrapicado* que, como es obvio, no puede

lograrlo la cámara, ya que no está filmando cuerpos reales sino dibujos. En otras palabras, es el dibujo mismo el que debe producir la impresión de que vemos a los personajes desde arriba o desde abajo. Es posible obtener, así, efectos de soledad, sometimiento, dominio, majestuosidad, etc.

La riqueza espacial es importante en la pantalla de T.V., puesto que permite la sugerencia de que el telespectador está *asomado* al espectáculo. Hay, en consecuencia, *participación*, al contrario de lo que ocurre con una gran cantidad de dibujos animados, donde los personajes sólo entran y salen desde la izquierda a la derecha o viceversa *bidimensionalmente y en un plano*, mientras un cel mueve el fondo (casas, bosque, campo, etc.). Esta pérdida de espacialidad reduce o anula las posibilidades estéticas por ser mecánica y empobrecedora.

En la pantalla de TV, la *participación* está enraizada en el *medium*: las imágenes —como lo indica Gillo Dorfles— se ven *adentro del aparato receptor y no sólo en la superficie*¹¹, debido a que están formadas por una gran cantidad de puntos que se encienden y apagan y que producen una especie de estereovisión (o estereoscopia, si se prefiere este término).

Al reforzar esta característica con el uso de primeros planos (ramas, rocas, personajes, muebles, etc.), la participación aumenta.

Los realizadores de la serie *El Bosque de Tallac* utilizan ejemplarmente todos los aspectos señalados en torno al espacio participativo de la TV: los niños (y los adultos) ven a los ositos acercárseles, alejárseles; los siguen "desde" las ramas altas de los árboles mientras los animalitos corren...; en fin, el telespectador *está* en ese maravilloso ámbito.

3.5. La cámara

Los dibujos se animan, cobran vida, cuando, después de ser fotografiados con sus variantes que descomponen el movimiento, son proyectados en forma de película cinematográfica (o video).

¹¹ Cfr. Dorfles, Gillo. *Naturaleza y Artificio*. Barcelona, Ed. Lumen, 1972, p. 158.

No hay una correspondencia entre la cantidad de dibujos realizados por el animador y la cantidad de fotografías impresas en la película; un solo dibujo permite mostrar un paisaje o un personaje inmóvil, desde un primer plano a un plano general, a través del retroceso de la cámara, o bien el proceso inverso: desde lo general a un detalle. También la cámara puede realizar un fundido a negro, o salir desde negro a la imagen con ese solo dibujo. En el ejemplo propuesto, el personaje inmóvil, al ser captado por la cámara a través de un movimiento lento hacia adelante, puede sugerir un estado de tensión interior; o al empuñarse, a través de un movimiento hacia atrás, insinuar soledad, desvalidez, o la majestuosidad de un paisaje frente a su pequeñez, etcétera.

La organización total del movimiento y, en consecuencia, de su sentido, *dependen de la cámara*. En breve e incompleta enumeración, el lenguaje técnico distingue los *planos*, que pueden relacionarse, por ejemplo, a través del *corte seco* o del *fundido*.

Según la distancia de la cámara con el objetivo, se habla de *primer plano*, *plano medio*, *panorámica*, etc.

La cámara puede moverse hacia arriba o hacia abajo, de izquierda a derecha o viceversa; estos movimientos pueden utilizarse como *cámara subjetiva*, donde el espectador parece ver las cosas desde un personaje. En fin, el *montaje* organiza los planos en *escenas* y *secuencias*; posee, además, distintas modalidades (montaje paralelo, alterno, invertido, etc.). Podríamos alargar esta terminología, pero creemos que, a este respecto, el lector puede acercarse a un buen texto de filmología. Se trata, por lo demás, de un tema mucho más conocido. Lo importante es la *relación creativa de las imágenes filmadas o grabadas en video y no sólo su uso técnico*.

De la filmación o grabación de los dibujos surge el ritmo (y por lo tanto el tiempo) de la obra, tan esencial como expresión estética. Este proceso incluye la banda de sonido, con la música, ruidos, voces y los efectos especiales.

Cabe agregar unas palabras sobre la música de los dibujos animados: la canción, es decir, un poema puesto en música, refuerza profundamente el grado de participación del niño. La estructura de la canción, en su as-

pecto más simple, implica el siguiente esquema: A - B - A (A = tema principal; B = tema de contraste; luego se repite o varía el tema A).

Esta estructura, por su sencillez, familiariza al niño con la melodía. Por lo tanto puede ejecutarse con distintas velocidades, intensidades, tonalidades y timbres, que anticipan o realzan los sentimientos expresados por la narración o ponen un nuevo sentido, no incluido en las imágenes visuales. El ritmo de la narración y la música se compenetran para alcanzar un desarrollo de los acontecimientos que más conviene al niño: *un equilibrio entre lo desconocido y lo que se sabe que ocurrirá*. La niñez necesita tranquilidad en sus afectos. Se ha dicho, y es verdad, que le gusta experimentar miedo, pero debe ser un miedo *dominado* y no un terror que provoque pesadillas.

Finalmente, para concluir este acápite, es obvio que los dibujos animados pueden incorporar no sólo una, sino varias melodías que, a veces, pueden ser simples acordes. Lo im-

Los dibujos animados deben ofrecer un equilibrio espiritual a los niños.

portante es la unidad total, la preponderancia de una de las melodías, que marque el *sello* propio de cada obra.

3.6. Valor estético y medium televisivo

El valor estético es uno de los más altos valores del espíritu humano, puesto que el hombre está presente de modo integral: tanto lo sensible como lo inteligible están en juego, en *acto*, de modo armónico.

Este hecho es de fundamental importancia frente a los dibujos animados, debido a la naturaleza misma de la señal televisiva.

Hernán Montenegro, en su libro "TV ¿Comunicación o Contaminación?", lanzó un llamado de alerta, en nuestro medio, a este respecto¹²: hay trescientos mil puntos fosforescentes, distribuidos en 525 líneas horizontales, en la pantalla de TV. Como ya lo dijimos, estos puntos se encienden y apagan, y lo hacen a razón de 30 veces por segundo. Esta situación plantea un problema fisiológico; el ojo humano sólo alcanza a percibir 10 de estas intermitencias en un segundo.

El exceso de este bombardeo televisivo, según lo explica el Dr. Montenegro, trae como consecuencia la acumulación de imágenes subliminales, que pasan al cerebro sin ser percibidas conscientemente; junto a esta estimulación, se agrega el tamaño de la pantalla, que permite estar frente a ella con los ojos inmóviles. Los experimentos realizados con niños han comprobado que caen en un estado cercano al hipnotismo si su actitud es pasiva frente a los programas.

El dibujo animado con valor estético estimula profundamente la actitud del niño al

El valor estético neutraliza algunos peligros que presenta la señal televisiva.

poner en juego armónico su imaginación, su sensibilidad e intelecto. La *participación estética* es uno de los principios básicos para superar la sobreestimulación y la pasividad. Gillo Dorfles afirma que "el tipo de imágenes que nos ofrece la televisión es de un género diverso al cinematográfico, sobre todo

por el hecho de ser, precisamente, más 'táctil'. La característica imagen 'a mosaico' que vemos en el video (es más, sería mejor decir 'dentro' del video, a diferencia de 'sobre la pantalla'), junto con su proximidad al espectador, hace que el elemento perceptivo estimulado por ella no sea solamente de naturaleza exclusivamente visual, sino también en parte cinestésica, y quizás estereognósica (entendiendo aquí por este término algo dotado de la capacidad de agredir algunas estructuras de nuestra sensibilidad profunda, no estimuladas, por lo general, por las normales percepciones visuales y ni siquiera táctiles). Quizá radique aquí una de las posibles explicaciones del efecto en profundidad ejercido por la televisión"¹³.

Comentemos esta reflexión de Gillo Dorfles, que ya adelantábamos cuando nos referimos a la calidad *estereoscópica* que asignábamos a la TV. El término *cinestésica* significa "relativo a la sensación del movimiento"; a su vez, "estéreo" proviene del griego y significa "sólido, robusto, cúbico". La *estereognosis*, es decir, el conocimiento sólido, "lleno", que procura la TV a la sensibilidad, es para nosotros superada, como agresión, en los dibujos animados con valor estético. La claridad de percepción que se obtiene por su técnica graba hondamente las imágenes en el televidente. Hemos preguntado a varios adultos su impresión frente a algunos capítulos de "El Bosque de Tallac" (p. ej., la muerte de la madre del oso Jacky; o el capítulo final) y hemos verificado que en muchos momentos los vieron "como si no fueran dibujos animados, sino escenas reales". Estereognosis y perfección del dibujo se unen para provocar esta impresión.

La calidad *estereognósica* de los dibujos animados se refuerza, además, con los signos visuales que "enfatan lo que no se ve, pero se siente: ondas de explosión, resplandor, líneas de velocidad", etc.¹⁴. También hay signos que ponen de relieve aspectos que pueden verse en la realidad, pero que son acentuados por aquéllos: ondas del agua, líneas de lluvia, la cantidad de copos de nieve, etc.

¹² Montenegro, Hernán. *TV, ¿Comunicación o Contaminación?*, Stgo., Ed. Galdoc, 1980, p. 39 y ss. V., también, Huneeus, Pablo. *La Cultura Huachaca o el Aporte de la Televisión*. Stgo. Ed. Nueva Generación, 1981.

¹³ Dorfles, Gillo. *Naturaleza y Artificio*, op. cit., p. 158.

¹⁴ Halas, John; Manvell, Roger, op. cit.

Si entre estereognosis y calidad estética existe una correcta compenetración, aumentan las posibilidades de influencia positiva sobre el telespectador: "sentir" la suavidad de la piel de los ositos y la gracia de sus desplazamientos, la transparencia del lago, todo el rumor y los trinos del campo y del bosque Tallac: vista, tacto, movimiento, sonido se unen para ofrecer un espectáculo activo y fascinador por su pureza e ingenuidad.

4. Los dibujos animados como agresión

Los dibujos animados, por su estilo y temática, por las posibilidades del montaje y de la banda sonora y las características del medium televisivo, por su claridad perceptual y la presencia de una línea, color y espacio, que no muestran un mundo objetivado, sino la proyección de la imagen mental que la niñez tiene de lo real, son algo más que una entretención intrascendente. Como explica Jaime Blume, "entretener" significa "tener entre" . . . , o sea, "mantener cautivo o capturar a alguien"¹⁵. Distingue el autor citado una entretención que es "una *diversión*, entendida esta última como la holganza en un pasatiempo grato y como el apartarse del camino que se seguía hasta ese momento"¹⁶.

El niño, y todo hombre, necesita *diversión*, pero ella no basta. No puede serlo *todo* en nuestros momentos libres. Hay otra entretención —dice Blume—, que "se convierte en un estimulante que acelera ritmo y cadencia, disminuye el lastre que entorpece la respuesta de los sentidos interiores y desmaleza lo que Juan Ramón Jiménez llamaba *el santo jardín del alma*"¹⁷.

Es en este último plano donde se mueve el dibujo animado como valor estético. En la primera acepción mencionada —el entretenimiento como *diversión*— el niño está anclado en la asimilación, como ya se explicó. En el dibujo animado con valor estético ocurre otro fenómeno: la asimilación está equilibrada con la acomodación, en la medida en que se capta dicho valor.

Lo estético, en este sentido, no es simple fantasía: es un saber *simbólico*, lleno de creatividad, que "descubre", es decir, que revela la realidad.

El peligro de los dibujos animados queda en evidencia cuando se hace mal uso de ellos, por todo lo que hemos dicho en relación a ese tipo de producciones y su compenetración con el mundo interior de la niñez.

Estamos frente a una moneda de dos caras: estímulos positivos o estímulos negativos, que se imprimen, ambos, profundamente en el universo misterioso y fascinante de los niños.

Por desgracia es abundante en la programación infantil de nuestros canales la presencia de dibujos animados que se constituyen como un factor de peligro para los pequeños televidentes. Revisaremos algunos de ellos.

4.1. La temática

Los dibujos animados presentan, en alta dosis, argumentos donde la *violencia* es el centro del acontecer.

Hay un alto número de dibujos animados que desequilibran la paz infantil.

En las series *fabulísticas* es frecuente independizar la materia, de las leyes físicas: la substancia corporal admite cualquier tipo de división, para posteriormente unirse todas sus partes sin daño alguno; o puede ser aplastada y convertirse en una lámina, para en seguida recobrar su forma primitiva.

Por otra parte, las leyes físicas en los dibujos animados suelen depender de la conciencia de lo que ocurre, de parte del personaje: la caída al precipicio se suspende hasta el momento en que advierte que está situado en el aire y no en suelo firme. Sin embargo, la

¹⁵ Blume, Jaime. *Narrativa y Entretenimiento*. En Revista Universitaria. Stgo., Pontificia Universidad Católica de Chile, N° 6, 1981, p. 99.

¹⁶ Ibid.

¹⁷ Ibid.

caída no debe preocupar, porque al instante el personaje vuelve a aparecer y está listo para despeñarse una y otra vez.

Frente a estos hechos, el adulto ríe al comprender la inadecuación entre causa y efecto; pero en los niños más pequeños, que no poseen los esquemas necesarios para la *acomodación*, estas singularidades pueden aparecer como leyes a las que obedece su propio cuerpo.

Por otra parte, no hay en todas las series fabulísticas una clara distinción entre el bien y el mal; pensemos, por ejemplo, en el canario *Piolín* y el gato *Silvestre*: ¿quién es verdaderamente el "villano" y quién la "víctima"? Se pretende suplir la debilidad con una astucia que, poco menos, alcanza dimensiones diabólicas. Hay, entonces, en este tipo de series, *condimentos adultos para espectáculos infantiles*. La "fábula", en vez de procurar enseñanza, rompe la relación entre causa y efecto: el daño, el castigo, desaparecen como esquema conceptual claro.

Muchos dibujos animados poseen condimentos adultos para espectáculos infantiles.

Finalmente, cabe reparar en otra distorsión de las series *fabulísticas*: los animales son manipulados para desarrollar argumentos donde *se pierde la relación con el mundo animal en sí mismo*; los personajes podrían, perfectamente, ser hombres. Existe una *trivialización* que anula las evocaciones estéticas que alienan el mundo de la naturaleza.

Refirámonos, ahora, a las series de ciencia-ficción, que, en la actualidad, cruzan la pantalla con sus naves espaciales, lanzas triónicas, rayos atómicos, robots, monstruos y superhéroes, durante varias horas del día.

Según el ya citado Gillo Dorfles, la ciencia-ficción es uno de los mitos contemporáneos. Corresponde a "la necesidad de creer en lo inverosímil, en lo paranormal, en lo sobrehumano"¹⁸.

Nada de esto es necesario para el niño, en virtud de las características de su mundo interior: la niñez, ya quedó dicho más arriba, está embebida en lo inverosímil, paranormal, sobrehumano. Por esta razón, los dibujos animados de ciencia-ficción son los cuentos de hadas, *pero presentados bajo otro signo*: proponen una *mitificación* y hasta una *deificación* de la ciencia y la técnica. El héroe debe sus poderes a la "magia" de la tecnología y no a los poderes celestiales. Nuestros niños se sienten protegidos y poderosos al imaginar que poseen tales instrumentos tecnológicos. Hasta tal punto es así, que una firma comercial fabricó un tipo de zapatos y lo bautizó con el nombre de "galácticos". Esta denominación proviene de películas realizadas con actores reales que posteriormente dieron origen a varias series y personajes de dibujos animados (*Capitán Galáctico*, por ejemplo). La propaganda muestra a los niños volando raudamente por el espacio gracias a dichos zapatos; desafían, además, los peligros espaciales, resultando, naturalmente, vencedores.

El héroe de las series de dibujos animados de ciencia-ficción suele ser un robot, que en vez de exponer la maravilla de la inteligencia humana, capaz de crear estos mecanismos cibernéticos, *simplemente suplanta, ventajosamente, al hombre*. La tecnología se independiza de su creador para asumir, otra vez, el papel de *mito*. El niño no cae en la cuenta de que el robot no tiene sentimientos; *sólo le interesa su poderío*, como sucede con el superrobot *Mazinger-Z*. Un robot no tiene alma. ¿Cómo hablar aquí, en propiedad, de dibujos *animados*?

Las series que estamos comentando abusan, además, de la presencia de seres terroríficos, que no contribuyen, ni mucho menos, a la paz interior de la niñez. Es característica la inclusión de personajes que han sufrido *mutaciones*, debido a la exposición a distintas clases de rayos o a explosiones atómicas; re-

¹⁸ Dorfles, Gillo. *Nuevos Ritos, Nuevos Mitos*. Barcelona, Ed. Lumen, 1973, p. 235.

cordemos, al respecto, al *Hombre Araña* o al hombre de piedra de la serie *Los Cuatro Fantásticos*. La mutación es explotada, otra vez, *en función del poder*, de la *violencia*, en vez de incitar a la compasión, con lo cual la serie cumpliría una finalidad *catártica* muy propia de lo estético. La tragedia del mutante, que no puede ser un hombre normal ya sea periódica o definitivamente, es dejada en las sombras¹⁹.

Por todo lo anterior, se le hace un flaco servicio a los niños cuando creemos que esas series le harán apreciar la ciencia y la tecnología; éstas en sí, son buenas, pero mal usadas o mal presentadas conducen, como lo indicó Juan XXIII, a hacer de los hombres "semejantes a las máquinas por ellos fabricadas, a saber: fríos, duros y carentes de amor"²⁰.

4.2. La técnica

La técnica de los dibujos animados implica un ahorro en la descomposición del movimiento; de otro modo su costo sería tan alto que su producción se haría imposible. Esta *animación limitada* se puede convertir en franca *limitación de posibilidades expresivas*: reiteración de dibujos que sólo mueven la boca, mientras el cuerpo y todos los demás personajes están inmóviles; irrelevancia del espacio y repetición de las secuencias de los movimientos; aprovechamiento, al máximo, del material dibujado ya existente en otros capítulos de la serie, pobreza del color...; en fin, se llega a tales extremos que algunas series, como *El Ángel del Espacio*, están más cerca de los *comics* que de la *animación*, con el agravante de que el medium televisivo y la estaticidad, la reiteración, el color irrelevante y el dibujo inexpressivo se convierten en abono de la semihipnosis a la que nos hemos referido.

La animación limitada suele suplirse con un *gran despliegue de movimientos de cámara*, en especial el *zoom* que acerca violentamente

las imágenes, aunque el dibujo permanece inmóvil; se une a este recurso la sucesión rápida de tomas y las descargas luminosas. Se cae, así, en el otro extremo: *la sobreexcitación*.

No queda, en consecuencia, ni un solo rastro de valor estético. Este es suplantado por *impresiones*, basadas en la *explotación del código televisivo y en el arquetipo del héroe poderoso, que tanto atrae a la niñez*. Recordamos un episodio de la serie *Los Super Amigos*, que es todo un ejemplo de lo que no debe entregarse a nuestros niños: voces hipnóticas, diálogos ininteligibles para el intelecto infantil, narrador con entonación hiperbólica, explosiones, ruidos, chillidos y rugidos; rayos de todo tipo, monstruos repelentes, graficación de la supervelocidad de los personajes, música estridente, discordante.

Todas las características negativas, expuestas en el acápite sobre la temática, quedan de este modo fuertemente reforzadas.

¿Qué espacio le queda, verdaderamente, a estas series espaciales? El hombre primitivo miraba, reverente, la infinidad del cosmos y el

Urge revisar la programación de dibujos animados en nuestros canales.

fulgor de las estrellas. Paradojalmente, el hombre actual, al establecer un dominio técnico sobre el espacio, ha perdido la visión estética del mismo.

5. Conclusiones.

Nuestros canales de televisión incluyen los dibujos animados en su programación, con un total de cinco a seis horas diarias, aproximadamente. Por su distribución horaria, el niño puede verlos alrededor de dos horas en la mañana y/o dos horas en la tarde. Cuando

¹⁹ En relación a este tema, señala Dorfler que en las obras literarias de ciencia-ficción lo que importa es "la extrañeza, lo paradójico de los acontecimientos y no la catarsis" (op. cit., pp. 242-243).

²⁰ Juan XXIII. Alocución a participantes en el Primer Congreso Internacional de Estudios Ciceronianos, 7.4.1959, AP 1959, p. 149. Cit. en Silva, Sergio, SS.CC. Alcances y Riesgos de la Técnica Moderna. (Revista Universitaria N° 6, ed. cit., p. 85).

se acumulan tandas de dibujos animados de las características señaladas en el subtítulo anterior, los estímulos negativos se multiplican, por su reiteración.

Tanto los canales como las autoridades pertinentes, a todo nivel, deben velar por una mejor selección de estos programas. Esta acción debe extenderse a los establecimientos educacionales y, por supuesto, a los padres mismos. Los dibujos animados tocan el alma infantil profundamente; la mera e inocua irrealidad que muchos adultos creen que existe en aquellos, les permite una actitud de condescendencia con respecto al tiempo empleado por los niños.

Nos interesa poner énfasis en las posibilidades y no sólo en las limitaciones de la televisión. Este medio de comunicación social, de tanta trascendencia para el saber, el sentir y

el actuar de la generación contemporánea, debe emplearse, cada vez más sistemáticamente, como un "poderoso instrumento de sensibilización del buen gusto, de alerta frente a las apariencias, de acostumbramiento paulatino a los valores nobles; el pecado mayor frente a ella es, entonces, el de omisión, al no orientarla de una vez por todas a educar en la parte que a ella le toca" ²¹.

Una seleccionada programación de dibujos animados contribuiría, sin duda, al cumplimiento de estas metas en aquello que para todo país es el más valioso legado: la formación de su niñez.

²¹ Roa, Armando. *La Cultura y los Medios de Comunicación*. Stgo. Ed. Nueva Universidad, 1981, p. 78.