

LA INOCENCIA CUESTIONADA. REPRESENTACIONES SOCIALES, VALORES Y JERARQUÍAS EN PELÍCULAS ANIMADAS INFANTILES

Martínez, Alejandra



***LA INOCENCIA CUESTIONADA.
REPRESENTACIONES SOCIALES, VALORES Y JERARQUÍAS EN
PELÍCULAS ANIMADAS INFANTILES***

***THE INNOCENCE QUESTIONED. SOCIAL REPRESENTATIONS, VALUES
AND HIERARCHIES IN ANIMATED FILMS CHILD***

Alejandra Martínez
CIECS-CONICET-UNC

1. Introducción

Las representaciones sociales y las valoraciones vinculadas a estas, son transmitidas y legitimadas por diferentes instituciones. La familia, la escuela, el Estado, la religión, son algunas de las instituciones clásicas que contribuyen en la reproducción de ideas sobre qué es lo socialmente aceptable. A estos ámbitos de producción de sentido se le suman los medios de comunicación de masas, como espacios legitimados, que desde sus comienzos no han hecho más que cobrar mayor relevancia en la transmisión de representaciones y valoraciones de lo que es y debiera ser la vida en sociedad. El cine, desde su concepción artística y de entretenimiento, ha jugado un papel central en el contexto de la cultura de masas.

En los productos cinematográficos, las condiciones que definen y delimitan las posibilidades de los diferentes personajes se tornan, en mayor o menor medida,

expectativas colectivas socialmente aceptadas y naturalizadas [1]. Aún en receptores adultos (más aún en niños y niñas de corta edad) estas expectativas, plasmadas en los films, tienden a constituirse como esperanzas subjetivas que son incorporadas en forma de disposiciones permanentes. De este modo, las representaciones que los medios presentan en sus contenidos tienen la potencialidad de orientar las prácticas de los agentes sociales, definiendo (y reforzando) aquello que se considera socialmente legítimo (Bourdieu, 1991, 1985).

En este escrito presentamos los principales resultados de un trabajo de investigación realizado entre 2010 y 2012 que tuvo como uno de sus objetivos centrales analizar los modos de representación de las condiciones objetivas de existencia asignadas a personajes de películas animadas infantiles. Cuando hablamos de condiciones objetivas de existencia, nos referimos a todas aquellas condiciones estructurales que tienden a orientar las prácticas que desarrollan los personajes. Por ejemplo, son condiciones objetivas el género, la clase social, la raza y la ocupación, entre otras.

Si tomáramos un personaje popular, por ejemplo *Cenicienta*, podríamos decir que algunas las condiciones objetivas de existencia que guían sus prácticas, expectativas y posibilidades en el marco de la película animada, son: el hecho de *ser mujer* y depender de la intervención de otros personajes para la definición de su destino, *ser huérfana* y desposeída de su herencia paterna (es decir, *ser pobre*), *ser bella* y potencialmente elegible por el personaje que encarna el príncipe, *ser bondadosa*, y por lo tanto aceptada y legitimada por las entidades naturales (animales), *ser joven*, entre otras. Estas condiciones objetivas señalan lo que es posible para el personaje en una trayectoria *pensable*. Es por ello que muchos personajes de ficción requieren “romper” con sus condiciones objetivas de existencia antes de poder acceder a los premios que pretende obtener. En el ejemplo mencionado, *Cenicienta* debe modificar su aspecto andrajoso para poder llamar la atención del príncipe con quien desea casarse.

La idea de lo que es pensable o posible de acuerdo a las condiciones objetivas de cada quien, se repite incesantemente en los productos cinematográficos, dejando una clara

¹ Un ejemplo sencillo relacionado con las películas infantiles, podría ser la popular idea de que las princesas bellas se casan con príncipes azules. Ser princesa y ser bella son dos condiciones objetivas de existencia que abren para el personaje un abanico de posibilidades posibles y esperables; una de ellas es lograr un “buen” matrimonio.

huella en la subjetividad de los receptores (Martínez, 2008, 2009). Una y otra vez se ve reproducida la idea de que para poder acceder a determinados “premios” sociales, es preciso ser de determinada manera y no de otra. *La bondad siempre triunfa*, ese podría ser un corolario de las películas infantiles, sin embargo, la mayoría de las veces la sola bondad no alcanza. Esta debe estar acompañada por la belleza física, la esbeltez, la elegancia y la nobleza de cuna.

2. Metodología aplicada

Situándonos en el método cualitativo y en una perspectiva exploratoria, nuestra búsqueda constante fue la de detectar categorías emergentes durante el análisis e interpretación de los datos (Strauss & Corbin, 2002; Valles, 1999). Nuestra postura metodológica apunta fundamentalmente al análisis sociológico del discurso cinematográfico, utilizando categorías analíticas provenientes de marcos teóricos referidos a la comunicación mediática (Deleyto, 2003; Dorfman & Mattelart, 2002; Giroux, 1999) y el estructural constructivismo de Pierre Bourdieu (1991; 1985).

El corpus de análisis estuvo conformado por tres largometrajes animados infantiles [²]. Para delimitar el mismo, se adoptó como criterio el de seleccionar, en primer lugar, películas que estuvieran protagonizadas mayoritariamente por animales. Nos interesaba el modo en que se naturalizan las prácticas sociales a partir de la construcción de personajes que *lucen* como animales, pero se comportan, piensan y sienten como humanos (Dorfman & Mattelart, 2002). Por otra parte, decidimos seleccionar películas animadas infantiles que hubieran resultado éxitos de taquilla, lanzadas al mercado en diferentes momentos históricos. Así, seleccionamos y analizamos los siguientes films:

i) *El libro de la Selva* (Disney, 1967)

ii) *El Rey León* (Disney, 1994)

iii) *Happy Feet* (Animal Logic [³], 2006)

La ventaja de analizar largometrajes producidos en una vasta extensión de tiempo es que permite observar las diferencias y coincidencias entre unos y otros. En nuestro caso,

² Se trabajó sobre las versiones de las películas dobladas a español-latino.

³ *Animal Logic* es una compañía cinematográfica perteneciente a la cadena FOX, asentada en la ciudad de Sidney, Australia.

analizamos películas que fueron lanzadas al mercado con una distancia de casi cuarenta años (1967-2006).

El discurso cinematográfico es particularmente rico porque se compone de elementos lingüísticos y estéticos. Por ello sumamos al análisis herramientas específicas de análisis del discurso como una manera de organizar, sistematizar y abordar la información. Es preciso clarificar cómo se llevó a cabo el análisis, más allá de la búsqueda de recurrencias en los textos y la construcción de categorías emergentes. Para ello, explicaremos algunos de los aspectos principales de la herramienta utilizada para analizar las películas. Introducimos a continuación, brevemente, algunos aspectos que tienen que ver con la propuesta de Phillippe Hamon (1977, 1991). Dicho autor desarrolla herramientas analíticas que son de gran utilidad al momento de abordar un texto tan complejo como el cinematográfico.

Hamon trabaja sobre los momentos descriptivos de un discurso. Sobre los textos explica que “la descripción modifica sobre todo el nivel en el cual va a extenderse el horizonte de expectativa del lector. En efecto, el horizonte de expectativa que abre un sistema descriptivo parece concentrarse más en las estructuras semióticas de superficie que en las estructuras profundas...” (1991: 49). En estas estructuras de superficie cobra importancia la figura del *personaje*. Este tipo de análisis resulta de utilidad en este trabajo, ya que las definiciones de cada sujeto se presentan a partir de nominaciones y atribuciones sobre *sí mismo*, en comparación con un *otro* tipificado que, según el caso, se acerca o aleja de un modelo típico “de referencia”, reproducido históricamente.

Hamon llama *personaje referencial* a una construcción compartida; “todos remiten a un sentido pleno y fijo, inmovilizado por una cultura, a roles, programas y empleos estereotipados, y su legibilidad depende directamente del grado de participación del lector en esa cultura” (1991: 6). Según el autor (1977), los personajes referenciales son históricos, mitológicos, alegóricos, sociales, y son de fácil reconocimiento dada su amplia difusión en la cultura.

Para ser identificados por el receptor, los personajes deben poder ser reconocidos y aprehendidos de acuerdo a pautas culturales y el uso de todo un conjunto de sentidos compartidos (Metz, 1970; 1981). El uso de figuras estereotipadas es muy frecuente en

las descripciones en las que están en juego categorías históricamente reproducidas en la sociedad; es el caso de los personajes *héroe (bondad) - antihéroe (maldad)*. El personaje referencial surge en las representaciones a partir de un *deber ser* que se corresponde con ciertas cualidades, espacios y tareas, y en consecuencia, también a un *deber no ser* que corresponde al espacio de lo impensable.

Susana Dueso Bafaluy (en Martínez, 2009) propone, remitiéndose al trabajo de Hamon, un esquema organizador del texto descriptivo del que tomamos, para nuestro análisis, los siguientes aspectos:

- *Marco temporal y espacial de la descripción*: al que están vinculados los personajes, que están organizados a partir de la figura del *yo*. Se pueden organizar en base a sistemas de oposiciones de sentido (adentro-afuera, abierto-cerrado).
- *Propiedades atributivas o cualitativas* (atributos, cualidades).
- *Rol temático*: designa oficios, posiciones sociales y hace previsible la forma de actuar del personaje ¿Qué es lo esperable? Se puede usar para afirmar lo previsible o bien todo lo contrario. Involucra posibilidades y restricciones (y sanciones).

Empleando las herramientas enunciadas, realizamos el análisis de los largometrajes animados *El libro de la Selva* (Disney, 1967), *Happy Feet* (Animal Logic, 2006) y *El Rey León* (Disney, 1994).

3. Representaciones de los personajes de producciones animadas infantiles

No resulta tarea sencilla llevar adelante una lectura crítica de los productos cinematográficos infantiles. No lo es para sus receptores, seducidos por la magia de las historias, las canciones y unos personajes que conocen al dedillo (Martínez 2008, 2009), y tampoco parece serlo para los académicos, quienes encuentran dificultades al poner en entredicho los contenidos que producen compañías como Disney, Blue Sky o Dreamworks. Poner bajo la lupa los tentáculos del racismo y el machismo en películas en las que “el bien siempre triunfa” y los finales son felices, implica romper con la

mística que los sustenta y dar por tierra la idea de sacralización que los rodea (Budd & Kirsch, 2005).

Esta sacralidad es más evidente cuando los personajes presentados por las películas no son seres humanos sino animales. Resulta extraño pensar en analizar críticamente unos actores que difícilmente parecen encajar en el contexto de problemáticas políticas, raciales, de género o clasistas. Según Dorfman y Mattelart, “como los animales (...) no pertenecen ni a la derecha ni a la izquierda, están pintados para representar ese mundo sin polución de los esquemas socioeconómicos” (2002: 14). La naturaleza es difícil de cuestionar. Por ello, el disfraz bestial que asumen las problemáticas abordadas en las películas infantiles tiende a suavizarlas. Como sostienen Dorfman y Mattelart “la naturaleza invade todo, coloniza el conjunto de las relaciones sociales animalizándolas y pintándolas (manchándolas) de inocencia” (2002: 41).

Coincidimos con Henry Giroux (1999) cuando sostiene que el producto ofrecido por Disney (y otras productoras de Films infantiles, de acuerdo a nuestro criterio) se basa históricamente en una cierta idea de inocencia relacionada con la niñez, que se muestra en el contexto de una visión dulcificada del mundo. Idea que entra en contradicción con las agresivas estrategias de expansión comercial orientadas a producir mayores ganancias. Según Giroux, “el manto de inocencia que se extiende sobre todas sus historias, tanto en la actitud de los personajes como en el tipo de respuesta demandada al espectador, esconde unos valores ultraconservadores basados en la estricta separación entre hombres y mujeres, un nacionalismo incontestado y una noción de la libertad de elección unida al consumismo” (cit. en Deleyto, 2003: 305).

En nuestro trabajo hemos decidido trabajar con personajes animales no antropomórficos, es decir, con sujetos que lucen como animales y que viven en ámbitos naturales. A diferencia de otros personajes infantiles que caminan en sus patas traseras, están caracterizados con un vestuario, portan objetos y viven en las ciudades (tal es el caso del Pato Donald, personaje analizado por Dorfman y Mattelart), seleccionamos películas en las que los actores se muestran en el mundo natural.

Al trabajar con personajes que se presentan en las películas como animales no antropomórficos^[4], se agrega una dificultad analítica que es la imposibilidad de realizar interpretaciones en función de la “utilería” y decorados con los que los actores interactúan. Los rasgos físicos, el vestuario y la escenografía son los elementos estereotípicos que permiten al espectador comprender rápidamente las coordenadas espacio-temporales en las que se produce la acción. Resulta entonces complejo poder definir si los personajes, en su cualidad puramente animal, representan, por ejemplo, una etnia o una nacionalidad, más allá de su pertenencia lógica a ciertas geografías. Sin embargo, surgen elementos que permiten analizar el origen de determinados personajes, más allá de que todos compartan un mismo escenario geográfico.

A continuación, señalaremos las coincidencias y diferencias encontradas en las tres películas analizadas, en relación al origen, trayectoria y destino de ciertos personajes. Agruparemos los actores en dos categorías descriptivas; *héroes* y *antihéroes* y *personajes asistentes*.

3. 1. Héroes y antihéroes

Autores como Deleyto (2003), Giroux (1999) y Dorfman & Mattelart (2002) se han ocupado de señalar que en el mundo Disney, los héroes y antihéroes de las historias han sido contruidos a partir de características evidentemente “neutrales” que los representan como típicos estadounidenses. Esta idea surge del análisis de personajes que son presentados en entornos “exóticos”^[5], pero cuyos gestos, costumbres, modales y ademanes no remiten a las propias culturas que representan, sino a la de cualquier sujeto nacido y criado en tierra norteamericana (Deleyto, 2003). Según Deleyto, “pese a la diversidad geográfica y étnica de los personajes que pueblan las películas, no hay ni un solo héroe o heroína que no hable con acento estadounidense” (2003: 324). Giroux sostiene que las producciones de Disney presentan una perspectiva de Estados Unidos que se basa en una reescritura de la historia “que elimina sistemáticamente sus episodios más escabrosos y una utilización de la memoria que excluye cualquier elemento subversivo” (en Deleyto, 2003: 303).

⁴ Tal sería el caso de personajes que se desplazan sobre sus patas traseras, viven en las ciudades y llevan trajes, como Mickey Mouse o el Pato Donald.

⁵ Tal es el caso de *Mulan*, cuya historia se desarrolla en la antigua China, o *Aladdin*, quien habita en el desierto de Arabia.

Deleyto se refiere a esta característica de las películas de Disney del siguiente modo: “Debido a la capacidad inigualada que tiene el estudio de llegar a todos los rincones del mundo y a todo tipo de públicos, sus filmes se constituyen en vehículos privilegiados de diseminación de una ideología basada, de manera más inequívoca, por ejemplo que los *blockbusters* de acción, en la centralidad cultural de Estados Unidos” (2003: 298). Esta centralidad depositada en el estilo de vida norteamericano se evidencia también en las producciones animadas de compañías que se presentan ante el público como rupturistas, tales como Dreamworks SKG, Blue Sky y Animal Logic. Aún con el esfuerzo de tomar distancia de las estructuras históricas de cuentos de hadas “Disneyficados”, estos estudios cinematográficos *emergentes* continúan reproduciendo la lógica del héroe, la princesa y el final feliz [6] (Martínez 2009).

En el caso de las películas que aquí analizamos, observamos que Simba (protagonista de *El Rey León*), Mowgli (*El libro de la Selva*) y Mumble (*Happy Feet*) comparten el rasgo señalado por los autores antes mencionados (Deleyto, 2003; Dorfman & Mattelart, 2002). Simba es un león africano, Mowgli es un pequeño niño indio y Mumble es un pingüino Emperador nacido en la Antártida. Los espectadores rápidamente se percatarán de esto a partir del entorno en el que interactúan los héroes y antihéroes de las historias con otros sujetos. Sus voces, sin embargo, elemento central en la construcción de cualquier personaje, así como sus gestos y ademanes, los ubican en un espacio de neutralidad espacial que no coincide con los entornos “exóticos” que transitan. En este sentido, Deleyto señala que los personajes principales tienen siempre ese rasgo en común: “Aladino, Belle, Pocahontas, Hércules, Quasimodo, Mulan o Tarzán, provenientes todos ellos de lugares y momentos históricos muy distantes de los Estados Unidos actuales, se expresan a través de gestos corporales y faciales típicamente estadounidenses” (2003: 323).

Del mismo modo, los personajes que corporizan los antihéroes de la historia, asumen el mismo acento neutro. En este punto las versiones en español difieren de algunas dobladas en inglés en las que los antihéroes son personificados por actores que

⁶ En trabajos anteriores hemos analizado películas que se presentan al público como en ruptura con los viejos modelos, pero que no hacen más que reproducir el esquema narrativo habitual, con apenas algunas modificaciones en niveles superficiales. Un ejemplo es el largometraje animado *Shrek* (Dreamworks, 2001) (Martínez & Merlino, 2012).

reproducen el acento británico [7]. Según Deleyto, en sus filmes de los años noventa el estudio (Disney) ha prestado especial atención a las culturas ‘exóticas’: Europa, los países árabes, Sudamérica, el Caribe, China, incluso la cultura india exterminada por sus propios antepasados, pero en las fantasías propuestas por las películas todos los habitantes del planeta, lugares e instituciones, acabamos convirtiéndonos en ciudadanos estadounidenses (2003: 303).

Los héroes y antihéroes (norteamericanos) se relacionan entre sí en términos relativamente igualitarios, demostrando de esa manera la valía de los héroes, muchas veces en situación de inferioridad objetiva en relación a los antihéroes. Mumble (*Happy Feet*), aún siendo joven e inexperto, enfrenta a todos los miembros de su colonia demostrando su potencial. Lo mismo sucede con Simba (*El Rey León*) en relación a su tío, el león de negra melena llamado Scar. Mowgli (*El Libro de la Selva*) a pesar de ser tan solo un niño, da cuenta de su valentía al no mostrar ningún temor ante la presencia de su magnífico oponente, el tigre Shere Khan.

Las asimetrías evidentes entre héroes y antihéroes se esfuman ante el valor que demuestran los protagonistas, quienes terminan vencedores en la contienda final demostrando su grandeza interior. Algunos lo logran por su fortaleza (*El Rey León*), otros por su inteligencia (*Happy Feet*) y otros por su capacidad de generar empatía y lealtad en otros (*El Libro de la Selva*). Las luchas se dirimen entre iguales, y los personajes secundarios se limitan a huir (cuando se alían con los malvados) o celebrar (cuando acompañan a los héroes).

Los héroes y antihéroes comparten además la característica de pertenecer a una especie típicamente admirada y valorada por sus cualidades. Leones bondadosos y malvados, un tigre enorme y atemorizante, un niño humano criado por lobos, elegantes pingüinos Emperador, son los sujetos que movilizan y definen las acciones que serán eje de las películas. Se trata de animales espléndidos, asociados habitualmente con valores tales como la belleza, la resistencia, el coraje, la fuerza y la inteligencia. En nuestra cultura ninguna persona se molestaría por ser llamado “león” o “tigre”. Las representaciones asociadas a dichos animales los hacen dignos héroes así como magníficos adversarios.

⁷ Tal es el ejemplo de Scar, el tío de Simba y antihéroe de *El Rey León*, quien fuera doblado en la versión inglesa por el actor Jeremy Irons.

Los espacios que estos animales habitan y transitan son amplios y plenos de riqueza natural tales como la vasta planicie africana, la limpia blancura del polo sur o la abundante y colorida selva.

Para completar el análisis de estos personajes nos referiremos a continuación a los que denominamos “asistentes”, que son en nuestro trabajo aquellos que secundan activamente a héroes y antihéroes. Hemos producido esa denominación para diferenciar estos sujetos del cúmulo de personajes secundarios que rellenan la historia, pero que no mantienen relaciones directas con sus protagonistas.

3.2. Personajes “asistentes”

En casi cualquier película infantil animada puede observarse que los héroes y antihéroes raramente desarrollan sus acciones en soledad. Existen, en general, personajes que los acompañan y secundan en sus acciones. Cuando se trata de los héroes, estos personajes asistentes suelen aparecer como actores que hacen el aporte humorístico al film y contribuyen al éxito del héroe en el desenlace final. Ejemplos: el burro parlanchín que acompaña al ogro *Shrek* (Dreamworks, 2001); el cangrejo Sebastián (*La Sirenita*, Disney, 1989); Mushu, el pequeño dragón que acompaña a *Mulan* (Disney, 1998).

En las películas analizadas se destacan algunos personajes que se han vuelto tan populares como los propios protagonistas^[8]. En *El Rey León*, Timón y Pumba son un suricata y un cerdo salvaje (facoquero) que recatan al cachorro de león de una segura muerte; en *El libro de la Selva*, Begheera, la pantera negra y el oso Baloo, se ocupan de acompañar a Mowgli hasta la aldea de los humanos. En *Happy Feet*, Ramón y sus compañeros, todos pingüinos de la especie Adelia, ayudan a Mumble a encontrar la confianza perdida entre los suyos.

Estos personajes contribuyen con el éxito de la empresa que el protagonista inicia, pero no de manera sustancial sino apenas complementaria. Sus acciones están orientadas, en todo caso, a resaltar la magnificencia y valores de aquel a quien secundan, marcando diferencias en aspectos físicos y actitudinales, en relación al héroe. Estas asimetrías

⁸ En estos casos, las productoras suelen financiar películas destinadas al circuito del DVD o de las series animadas. Es un ejemplo el film animado *Timón y Pumba alrededor del Mundo* (Disney, 1995).

tienen como función realzar la valía que permitirá al protagonista constituirse como el legítimo triunfador al finalizar el relato. Si la ayuda de los personajes asistentes fuese mayor, entonces se vería deslucido el logro de los héroes.

Estos personajes realizan gestos egoístas o poco nobles que suelen pasar desapercibidos a un espectador no atento. Timón y Pumba (*El Rey León*), por ejemplo, deciden salvar la vida del cachorro de león con el único propósito de que éste los defienda de otros depredadores al crecer. Ramón, el pingüino Magallanes que acompaña a Mumble, en la película *Happy Feet*, intenta conquistar a la hembra pingüino a la que Mumble pretende enamorar con ayuda de Ramón. Los buitres que intentan “adoptar” a Mowgli en la película *El Libro de la Selva*, corren a ponerse a salvo ante el peligro, dejando al pequeño niño librado a su suerte. La lealtad de estos actores siempre está en cuestión, y nunca se sabe hasta qué punto el héroe contará con la cooperación de sus ayudantes.

El aspecto físico de los personajes subraya visualmente las asimetrías mencionadas. Salvo por el caso de Mowgli, cuya ventaja sobre los animales es la capacidad humana de razonar, todos los personajes asistentes son físicamente más pequeños que los héroes. Además, estos personajes suelen ser animales que en el mundo natural tienen una menor jerarquía que los héroes y antihéroes. El caso de *El Rey León* es claro; no sólo por aquella representación popular que señala que este gran felino es el “rey de la selva”, sino porque está en la decisión del personaje alimentarse o no con aquellos animales con los que decide convivir pacíficamente. Él es el depredador, ellos las presas. El equilibrio depende de la integridad moral de aquel que se resiste a alimentarse con quienes le han salvado la vida. En la película *Happy Feet* se ven comparados los altos y magníficos pingüinos Emperador con unos torpes, morenos y pequeñitos pingüinos de Adelia.

Algo semejante sucede con los personajes asistentes relacionados con los antihéroes. También estos se ven frecuentemente acompañados por personajes asistentes que los secundan en sus planes maliciosos. Algunos ejemplos son el ave que acompaña al mago Jafar (*Aladdin*, Disney, 1992), los monstruos que colaboran con Hades (*Hércules*, Disney, 1997) o el guacamayo blanco que acompaña a los traficantes, antihéroes en la película *Río* (Blue Sky, 2011).

En nuestro corpus de análisis se destacan los personajes de Banzai, Ed y Shenzi, las tres hienas que secundan al león Scar para llevar a cabo el plan de tomar el poder y desterrar a Simba (*El Rey León*). Al igual de lo señalado anteriormente respecto de los personajes que acompañan a los héroes, los personajes asistentes malvados se ubican, jerárquicamente, por debajo de los antihéroes a quienes ayudan. La relación entre leones y hienas, por ejemplo, es una relación de gran asimetría (objetiva y simbólica) dada la cualidad de depredadores y carroñeros [⁹], respectivamente.

La escenografía se ocupa de subrayar dichas asimetrías. Las tres hienas de la película *El Rey León* habitan en una tierra árida y oscura, en la que yacen los restos de elefantes muertos, ya convertidos en yermos huesos. A diferencia de los leones, que viven en la zona más elevada y rica de la planicie, las hienas se esconden entre los restos de estos enormes animales, y deben soportar el hedor y el vapor de numerosos géiseres.

El escenario combina perfectamente con el carácter físico (y simbólico) de unos animales poco agraciados, de pelaje ceniciento y hábitos alimenticios poco agradables. En una de las escenas más interesantes de la película, Scar el león-antihéroe arroja a las hienas los restos de una cebra que estas devoran con fruición. El propósito es mantener la lealtad de sus cómplices, que no seguirían a Scar si no fuera por el interés alimenticio que las vincula al gran felino. Al igual que lo que sucede con los personajes asistentes que acompañan a los héroes, poco se puede decir a favor de la lealtad de estos personajes inestables e interesados.

El ámbito en el que habitan Ramón y sus amigos, los pingüinos de Adelia de la película *Happy Feet*, merece, a nuestro juicio, un comentario aparte. A diferencia de los responsables y organizados pingüinos Emperador, cuyas acciones se rigen por preceptos religiosos tradicionales, los pingüinos Adelia viven en una colonia que se encuentra permanentemente de fiesta. Una cámara accede velozmente a un plano general en el que se presenta el entorno, mientras se escucha música de reggaeton a todo volumen. Mumble, comparando este mundo con el suyo, rígido y organizado, señala con sorpresa: “¡todo el mundo es tan espontáneo!”. Las torpes aves se afanan, aquí y allá, para reunir rocas que les permitan conquistar a las “señoritas” que provocan a los pingüinos machos

⁹ Esta relación queda clara en uno de los fragmentos de la película en la que una de las hienas que acompañan a Scar señala: “por algo estamos al final de la cadena alimenticia” (*El Rey León*, Disney, 1994).

de manera explícita. Los cruces de palabras y los guiños al público adulto hablan de sexualidad y diversión allí donde habitan los Adelia. Por otra parte, se destaca la figura de un líder religioso carismático, un pingüino de penacho amarillo llamado Amoroso, cuya habilidad para obtener seguidores (que deben pagar un tributo material por sus consejos) le permite contar con un harén de hembras muy dispuestas, y todo el alimento que pueda ingerir.

Al igual que lo analizado por Deleyto (2003) en la película *La Sirenita*, al relacionar el escenario bajo el mar con los países subdesarrollados, observamos aquí como en la tierra de los Adelia predomina el gusto por el descanso y “la fiesta” más que la dedicación al trabajo esforzado.

Haciendo este recorrido podemos observar cómo los personajes asistentes de uno y otro bando coinciden en el acento con el que hablan. La neutralidad que presenta el acento de héroes y antihéroes, independientemente de la nacionalidad que representen, se pierde en el caso de la mayoría de los personajes asistentes.

En el doblaje al español latino, las hienas de *El Rey León* hablan con un marcado acento mexicano, que no se corresponde con la localización geográfica en la que se desarrolla el film^[10]. Esta particularidad se observa también en Ramón y sus amigos pingüinos Adelia (*Happy Feet*), quienes, a pesar de habitar en la Antártida, hablan con un claro acento centroamericano. Su origen latino se ve además subrayado por exagerados ademanes y la música al son de la que bailan^[11].

También en *El libro de la Selva* es posible observar esta tendencia. Durante una de las escenas finales, cuatro buitres pretenden adoptar al perdido Mowgli. Estos son personajes que se convierten en asistentes del héroe en un momento determinante del film. Son sujetos tienen cuatro acentos diferentes, todos de origen latino: mexicano, argentino, cubano y español.

Al igual que en los casos antes citados, los buitres presentan características claramente desiguales con el héroe (Mowgli-humano) y antihéroe (Shere Khan-tigre). Al igual que

¹⁰ En inglés, la voz de la hiena líder, Shenzi corresponde a la actriz de raza negra Whoopi Goldberg.

¹¹ Este doblaje coincide con el original en inglés.

las hienas, se trata de animales que viven de la ingesta de restos de carroña que otros animales dejan atrás, y además, habitan en un páramo yermo, oscuro y poco agradable, en donde la vegetación brilla por su ausencia y las aguas de la laguna cercana son sucias y oscuras.

Los buitres ofrecen su amistad a Mowgli, pero, una vez más, su lealtad se ve puesta a prueba ante la aparición del gigantesco tigre (Shere Khan) que desea asesinar al niño humano. En este punto, la actitud de las cuatro aves se asemeja a la del resto de los personajes asistentes; los buitres huyen para ponerse a salvo, dejando al niño solo y desamparado ante el enorme felino que desea asesinarlo.

Estableciendo una relación meramente visual entre héroes, antihéroes y personajes asistentes, se ven enfatizadas las características mencionadas a lo largo del análisis. La magnificencia de leones y tigres contrastan con la lúgubre y cenicienta presencia de hienas y buitres, o la ridícula representación del cerdo salvaje. En términos gráficos, no es difícil hallar una relación de potencial admiración vs. repugnancia (véanse las ilustraciones 1, 2 y 3).



Ilustración 1. Animales héroes y antihéroes: leones y tigres



Ilustración 2. Animales “asistentes”: buitres y hienas

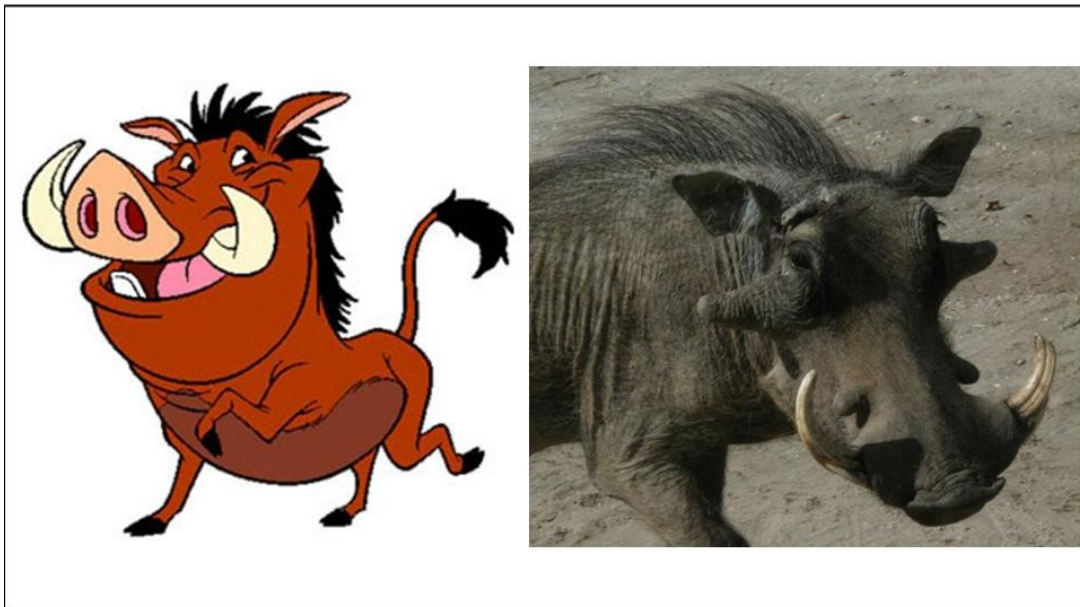


Ilustración 3. Animales “asistentes”: cerdo salvaje (facoquero)

Así como nadie se molestaría por ser llamado “león” o “tigre”, en nuestras culturas, muchas personas se sentirían ofendidas por ser llamadas “buitre”, “hiena” o “cerdo”. Si a la comparación visual y actitudinal le sumamos la característica del acento neutro, o no neutro (en este caso, latinoamericano) la relación que es plausible establecer es casi lineal. Mientras que a los animales más magníficos de la naturaleza se les otorgan los papeles más dignos de una película (como héroes o antihéroes norteamericanos), a aquellos animales que ocupan espacios marginales en la cadena alimenticia y que tienen un porte menos distinguido, se le asignan los papeles de asistentes o acompañantes (mayoritariamente latinoamericanos).

La representación en formato de caricatura puede suavizar el efecto negativo que produce la imagen poco agraciada de hienas y buitres, por ejemplo, pero aún así, es observable la relación que se establece en las películas entre un aspecto físico desagradable, hábitos alimenticios repulsivos, actitudes poco dignas, la personificación en un papel secundario (en términos escénicos), una subordinación al líder y un origen latino (por el acento).

Las condiciones objetivas de existencia condicionan las prácticas sociales, por lo tanto, si un personaje es representado con rasgos latinos y se encuentra en una situación de subordinación social, será pensable que en la película tienda a desarrollar cierto tipo de estrategias, que serán diferentes a las de un sujeto norteamericano, en situación dominante. Siguiendo la lógica de los films, el sujeto subordinado siempre será poco confiable, mantendrá una posición subalterna, y será foco del irrespeto de su entorno. Y así será percibida su representación (una y otra vez) por las audiencias infantiles.

4. Reflexiones finales

En función las relaciones de sentido que los receptores (niños y niñas) pueden establecer a partir de los mensajes que reciben a través de las películas infantiles, creemos fundamental el análisis de contenidos mediáticos ampliamente difundidos en las sociedades contemporáneas. Dichas relaciones coadyuvan a la reproducción de sentidos y jerarquías dominantes, y son plausibles de ser internalizadas en los hábitos de los receptores como disposiciones permanentes a percibir y evaluar el mundo.

Por ello enfatizamos la necesidad de analizar los productos mediáticos dirigidos al público infantil, por su enorme potencial de inculcar regulaciones sociales desde los primeros años de la vida (Giroux, 1999). Igual que otros autores, creemos que “la literatura infantil es quizás el foco donde mejor se puede estudiar los disfraces y verdades del hombre contemporáneo, porque es donde menos se los piensa encontrar” (Dorfman & Mattelart, 2002: 19). Según Deleyto, precisamente por su vocación de entretenimiento, “su ‘inocencia’ ideológica, unidas a su impresionante capacidad de convocatoria a escala mundial” los contenidos mediáticos orientados a los niños “exigen una consideración crítica y un análisis minucioso” (2003: 302). Para el autor, “las películas de Disney son textos *con mensaje*, destinados por su propia estructura narrativa a ‘educar’ a los niños” (Deleyto, 2003: 303).

En los largometrajes animados analizados pudimos observar cómo las representaciones de las regulaciones sociales han logrado permanecer relativamente inalterables a lo largo del tiempo, como si los productos culturales tendieran, históricamente, a reproducir las estructuras ideológicas más arraigadas socialmente y las utilizaran en sus mensajes como modelos de fácil reconocimiento e interpretación. De esta manera, los contenidos mediáticos contribuyen a la reproducción de los sentidos dominantes. Esto no quiere decir que el cine o los medios de comunicación no se hagan eco de las transformaciones sociales. Nuestro análisis evidencia que han ido adaptando algunos contenidos y cualidades superficiales, pero sin generar rupturas visibles en sus ideas fundantes. Las estructuras de base relacionadas con la definición de las razas y las nacionalidades han permanecido casi sin modificaciones.

La inocencia, encarnada por personajes animales (y animados), es un paraguas con el que las películas infantiles protegen sus argumentos y que resulta difícil de cuestionar. Desde esta perspectiva, aquellos que siembran la semilla de la sospecha en estas producciones tienen, de acuerdo a sus productores, un modo de ver enrevesado y archicomplificado, que subvierte “la paz del hogar y la juventud” (Dorfman & Mattelart, 2002: 16). Adentrarse en las construcciones ideológicas que subyacen el tierno, puro y colorido mensaje que proponen las películas infantiles, resulta casi como renegar de la propia infancia y los valores que nos han constituido (Budd & Kirsch, 2005).

Referencias bibliográficas

Bourdieu, P. (1991). *El sentido práctico*, Madrid, Taurus.

Bourdieu, P. (1985). *¿Qué significa hablar?* Madrid, Ed. Akal.

Budd, M. & Kirsch, M. (2005). *Rethinking Disney: private control, public dimensions*. Middletown, USA, Wesleyan University Press.

Dorfman, A. & Mattelart, A. (2002). *Para leer al Pato Donald*. Buenos Aires, Siglo 21 editores.

Deleyto, C. (2003). *Ángeles y demonios. Representación e ideología en el cine contemporáneo de Hollywood*. Barcelona, Paidós.

Giroux, H. (1999). *The Mouse that Roared: Disney and the End of Innocence*. New York, Rowman and Littlefield Publishers, Inc.

Hamon, P. (1977). 'Para un estatuto semiológico del personaje', en: Barthes, R. et al. *Poétique du récit*, París, Seuil.

Hamon, P. (1991). *Introducción al análisis de lo descriptivo*, Edicial: Buenos Aires.

Martínez, A. & Merlino, A. (2012): 'Normas de género en el discurso cinematográfico: el eterno retorno del final feliz' en *Revista Cuestiones de Género: de la igualdad y la diferencia*. Número 7 (en prensa).

Martínez, A. (2009): 'La investigación cualitativa en el ámbito de las comunicaciones: un estudio en recepción en niños, a partir de la adaptación de la técnica del grupo de enfoque', en Merlino, A. (coord.): *Investigación cualitativa en ciencias sociales: temas, problemas y aplicaciones*. Buenos Aires, Cengage Learning. pp. 175-195.

Martínez, A. (2008). 'Representaciones infantiles en torno a las normas de género: la doble subalternidad de las mujeres pobres en la ciudad de Córdoba, Argentina', en *Aposta. Revista de Ciencias Sociales*, 2008, Núm. 36 (on-line), Madrid, disponible en: <http://www.apostadigital.com/revistav3/hemeroteca/amartinez.pdf>

Metz, C. (1981). 'Cine y lenguaje', en *Imagen y lenguajes*. Barcelona, Ed. Fontanella, pp. 193-224.

Metz, C. (1970). 'Imágenes y pedagogía', en *Análisis de las imágenes*. Barcelona, Ediciones Buenos Aires, pp. 205-215.

Strauss, A. & Corbin, J. (2002). *Bases de la Investigación cualitativa*. Medellín, Ed. Universidad de Antioquia.

Valles, M. (1999). *Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional*. Madrid, Síntesis.

Resumen

En este escrito presentamos los principales resultados de un trabajo de investigación realizado entre 2010 y 2012, que tuvo como uno de sus objetivos centrales analizar las representaciones de las condiciones objetivas de existencia asignadas a personajes de películas animadas infantiles. Se trabajó con tres producciones de gran consumo en el mercado mundial. El análisis realizado nos permite señalar que, a pesar de los cambios sociales que se produjeron a lo largo de casi 40 años, las películas infantiles tienden a recuperar modos de representación históricamente legitimadas, que coadyuvan a la reproducción de sentidos y jerarquías dominantes.

Palabras clave

Representaciones, condiciones objetivas de existencia, películas infantiles.

Abstract

In this paper we present the main results of a research work developed between 2010 and 2012, which one of its main objectives was to analyze the representations of the objective conditions of existence, assigned to characters of animated children movies. We worked with three popular films worldwide: The Lion King (1994), Happy Feet (2006) and The Jungle Book (1967). The analysis allows us to say that, despite the changes society suffered in almost 40 years, children movies tend to recover representations historically legitimated, and contribute to the reproduction of dominant meanings and hierarchies.

Keywords

Representations, objective conditions of existence, children movies.