

PADRE-HIJOS: MIRADAS CRUZADAS SOBRE LOS DIBUJOS ANIMADOS*

François JOST y Marie-France CHAMBAT-HOUILLO**

Desde la gran época de Goldorak, los dibujos animados inspiran sospechas. Ellos inculcarían en la cabeza de nuestros niños este entretenimiento tan temido desde Pascal. Ahora bien, un estudio llevado en el marco de un programa de investigación internacional¹ pone de manifiesto que es todo lo contrario. Ciertamente, los dibujos animados distraen a los niños, pero es limitar singularmente su función reducirlos a eso. En algunos momentos de la programación, juegan otros roles, entre otros, prolongan la función estructurando desde el juego el aprendizaje de la realidad en la pequeña infancia.

¿Cómo hemos llegado a esta conclusión? A partir del examen comparado de las programaciones de las distintas cadenas y del análisis de los programas. En el marco de este artículo, nos limitaremos a la primera cadena de la televisión estatal francesa, TF1, luego de haber expuesto los conceptos necesarios para la intelección del análisis.

Los tres mundos de la imagen televisiva

Toda actividad perceptiva se acompaña de una operación de categorización, sin la cual lo percibido permanecería como una secuencia discontinua de estímulos. La televisión no escapa a la regla. De modo que, lejos ser una actividad pasiva, como lo pretenden sus detractores, la comprensión de las imágenes supone como mínimo que el telespectador las vincula a un conjunto más vasto, que tiene sus propias reglas, y de las cuales va a tomar el sentido.

Ustedes regresan a casa. Son las 23:00 horas. Mecánicamente, encienden el televisor sin saber demasiado sobre qué canal está ni lo que este difunde. En la pantalla un niño en una silla alta fija la mirada en el vaso colocado sobre el estante que se encuentra ante él. Éste no tarda en desplazarse en la dirección indicada por la mirada del niño hasta el momento en que... cae sobre el suelo y se rompe. Para comprender estas imágenes, usted quisiera saber qué programa ha tomado en el camino: ¿la revista del paranormal (Normal, paranormal sobre el Canal M6), que se propone demostrarle por la imagen la veracidad de la telequinesia? ¿O un filme de ciencia ficción, en el cual un niño goza de poderes sobrenaturales? Según sus creencias, en el primer caso considerarán que las imágenes confirman lo que ya pensaban o, por lo contrario, ustedes tendrán reparos contra esta cadena que, una vez más, abusa de la credulidad del "gran público". En el segundo –y aunque forme parte de los racionalistas acérrimos– usted seguirá quizá la ficción con mucho gusto, justo hasta el momento en que el sueño le llegue...

Este tipo de vacilación ante la naturaleza del espectáculo percibido (que muchos experimentaron el 11 de septiembre de 2001 ante la caída de las torres gemelas del World

* Traducción de Rafael del Villar

** François Jost es profesor titular del entre d'Etudes des Images et des Sons Médiatèques, Université de Paris III Sorbonne Nouvelle.

Marie-France Chambat-Huillon es maître de conférences, Centre d'Etudes des Images et des Sons Médiatèques, Université de Paris III Sorbonne Nouvelle.

¹ Programa de investigación Ecos Sud/Conicyt C00H01 *Filmes de animación. Microculturas y globalización*, Université Paris III Sorbonne Nouvelle/Universidad de Chile.

Trade Center) certifica que para el adulto, a lo menos, es importante ante todo saber si las imágenes que él ve hacen referencia a nuestro mundo –el mundo real– o a un mundo ficticio, inventado libremente por un autor para emocionarnos. De esta primera categorización dependen tanto nuestra aceptación del espectáculo como nuestra adhesión o nuestro rechazo, o incluso nuestro juicio sobre el carácter artístico del filme².

Aunque generalmente no se ignora que la ficción difiere de la realidad, el conocimiento de la frontera es desigualmente compartido: algunos observan la ficción como si ella fuese una prueba de la realidad (algunos telespectadores de Archivos Secretos X), otros como un mundo que tiene su lógica propia y donde solo cuenta su coherencia. En otros términos, la percepción de la distancia entre el mundo de la ficción y el mundo real, del cual es “parásito” (según la expresión de Umberto Eco)³ es variable, al mismo tiempo que este concepto de distancia es constitutivo del acto ficticio mismo.

Hay, aún, una última manera de hacer mundos a partir de las imágenes: reenviarlas a ellas mismas, es decir, estar atentos más a los signos que a lo que ellas muestran, a la enunciación que al mundo representado. Tratándose de cine, esta impresión de que el signo salta de la enunciación cinematográfica surge a menudo con un sentimiento de gratuidad: se juzga un filme como “estetizante”, pues no se comprende bien la utilidad de tal o cual decorado, de tal o cual movimiento de cámara. Esta categorización del signo como tal (por ejemplo, un movimiento de cámara “gratuito”) reúne una de las propiedades del juego. Y esto es, por lo pronto, lo que algunos ciertamente le reprochan. En efecto, según el Larousse, el juego es “una actividad física o intelectual no impuesta y gratuita, a la cual uno se dedica para divertirse, para extraer un placer”. Desde los principios del cine, numerosos filmes ponen el acento sobre un mundo lúdico, subrayados por “atracciones”⁴, hasta los filmes catastróficos, que dan materia a trucajes grandiosos, pasando, por supuesto, por los dibujos animados, donde el *gag* y las diversas deformaciones gráficas, cuando sea la ocasión, tienen más importancia que el relato, reduciéndolo al rango de pretexto.

La categorización de las emisiones operaría, entonces, sobre un terreno delimitado por tres mundos:



² JOST, François, *La Télévision du quotidien. Entre réalité et fiction*, De Boeck-Ina, 2001.

³ “ Incluso el mundo más imposible, para ser tal, debe tener por fondo lo que es posible en el mundo real. Esto significa que los mundos narrativos son parásitos del mundo real » , *Six promenades dans le bois du roman et d'ailleurs*, Grasset, Paris, 1996, p. 111.

⁴ Los filmes de persecución de los años 10 se desarrollaban según un esquema conocido con anterioridad y el espectador extraía el placer menos del relato que de las "atracciones" que se subrayaban a espacios regulares: perros que roban salchichas, joven muchacha que levanta su falda para cruzar una barrera o un hombre haciendo una voltereta. Véase. sobre el concepto de atracción, T.Gunning, "The Cinema of Attractions: Early Cinema, its Spectator and the Avant-Garde", *Wide Angle*, vol. 8 n°3-4, Fall 1986.

Si miramos de más cerca lo que pasa del lado del mundo ficticio, debemos admitir que ciertas ficciones parecen más ficcionales que otras, según si la distancia con nuestro mundo es empujada al máximo o, al contrario, reducida lo más posibles: una tipología podría ser establecida, que iría de los “mundos ficcionales máximos”, según Pavel⁵, donde las acciones son regladas por propiedades muy diferentes de aquellas de nuestro mundo, a “mundos ficcionales mínimos”, donde los acontecimientos narrativos se desarrollan en un paisaje semántico próximo a nuestra realidad.

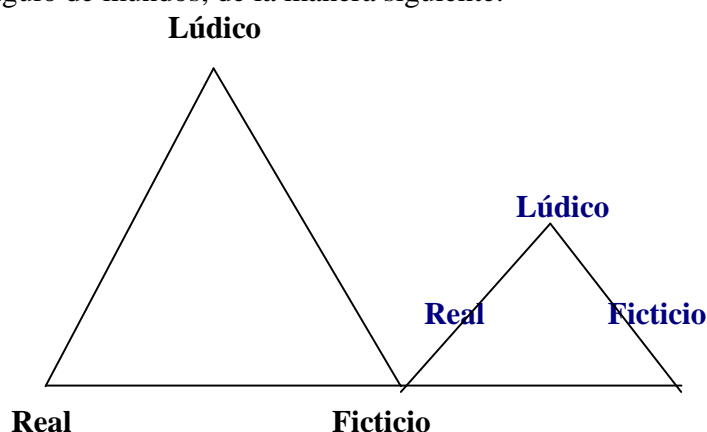
Tratándose de los dibujos animados, se puede distinguir:

-Las ficciones “naturalizadas”, es decir aquellas que intentan reducir la distancia minimizando lo más posible las situaciones del mundo real y su apariencia física (por ejemplo, Olive y Tom, quienes cuentan la vida de un equipo de fútbol);

-Las ficciones “abiertamente ficticias”, como aquellas que se desarrollan en un mundo maravilloso, donde todos los animales cohabitan, donde todos tienen la misma escala cualquiera que sea su especie (así en Pécola, el cocodrilo tiene la misma talla que un ratón, y marcha sobre sus patas), donde ellos hablan la misma lengua;

-Las ficciones “lúdicas”, las que no son más que pretexto a desarrollar con convenciones de los dibujos animados o para poner en escena “atracciones”, como Pokémon, donde el interés viene de escenas puramente energéticas de enfrentamiento.

De allí la necesidad, para analizar la programación de dibujos animados, de reduplicar el triángulo de mundos, de la manera siguiente:



La indecisión delante del estatuto de las imágenes televisivas tiene por fundamento, como lo acabamos de ver, la apreciación de la distancia entre el mundo ficticio y el mundo real. Pero la ambigüedad de la identificación de las imágenes se nutre igualmente del hecho de que la naturaleza de las imágenes televisivas se presenta como un flujo indefinido, como testimoniando la metáfora comúnmente empleada que describe el pequeño tragaluz como "un grifo de imágenes."

Sin embargo este flujo es estructurado, y la sucesión de las emisiones en su seno no es arbitraria. La programación puede ser definida como el arte de articular emisiones. otras. Ella regla, entonces, el orden de aparición de los programas y su frecuencia en una franja horaria definida. Por ello, es ingenuo pensar que cuando los niños observan los dibujos animados en la televisión, solo tienen delante de sus ojos historias, contenidos, en resumen,

⁵ PAVEL, T., *L'Univers de la fiction*, Paris, Seuil, coll. Poétique, 1988.

emisiones⁶. Ellos se exponen, también, a una racionalización explícita del arreglo de las emisiones. La programación constituye entonces un discurso implícito en el flujo televisivo de las emisiones difundidas. Este discurso tiene como efecto resemantizar los dibujos animados, e inscribirlos en una legitimidad construida por el canal ¿Cómo éste justifica su decisión de difundirlos a los niños? ¿Cómo prescribe las maneras de recibir estas emisiones? ¿En resumen, qué nos dice el discurso de la programación de los dibujos animados?

La construcción de la realidad por la programación

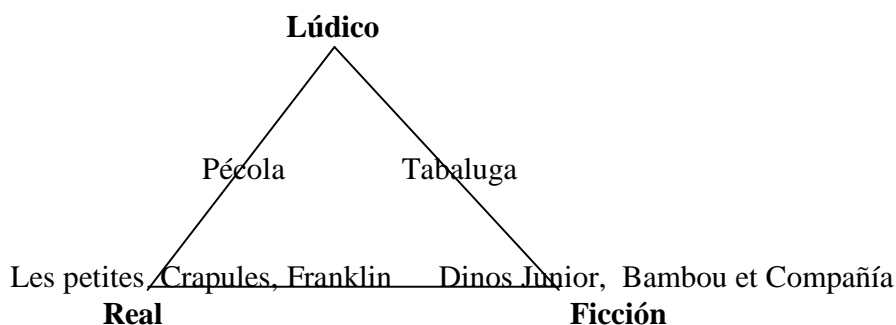
Desde esta perspectiva, la organización de las franjas horarias matinales semanales en los canales de televisión abierta generalistas (dirigidos a todo tipo de público) es un formidable terreno para comprender los dibujos animados. Tomemos el canal líder del paisaje audiovisual francés: TF1. En mayo de 2001, los días de semana, entre 6 y 9 horas, TF1 abre su antena a los niños programando respectivamente: Bambou y Compañía, Dinos Juniors (tres episodios), la célebre tortuga Franklin (dos episodios) y Los Pequeños Crápulas. Tomemos estas emisiones sobre nuestra carta de mundos televisivos. Se nota, muy netamente que las emisiones son programadas según el eje real/ficticio, pero que todas no se sitúan en la misma distancia de la ficción y de la realidad. Todos los dibujos animados de una misma franja horaria no construyen los mismos mundos. ¿Qué significa esto?

Al inicio de la programación, los universos propuestos en los dibujos animados son muy alejados de nuestra realidad. En Bambú y Compañía, un grupo de amigos animales (ratoncillo-lavador, zorro y panda) realizan una investigación policial para desmontar un tráfico de loros. En este mundo, los héroes animales se hablan, se comprenden y actúan como seres humanos. Dos filiaciones permiten aumentar la naturaleza "ficcional" de este mundo: un guiño de ojo a las series policiales, a través de las prendas de vestir de Bambú quien lleva impermeable y sombrero flexible, y la presencia de un dragón, gracias al cual los amigos pueden desplazarse, remitiendo a lo maravilloso. Ciertamente, si la iconicidad general del dibujo se inscribe en la perspectiva de una analogía fundando la ilusión realista, el contenido propuesto es resueltamente girado hacia un mundo de fantasía. Esta construcción de mundos alejados de la realidad continúa con Dinos Juniors, quien cuenta las pequeñas miserias de una banda de jóvenes dinosaurios que se divierten como lo harían los niños, en un lugar más próximo de un edén fantástico por los colores irreales (el cielo es amarillo, y el sol es azul), que a un verdadero bosque cretáceo. Por un lado, los dinosaurios, dibujados muy en redondez y provistos de colores vivos y, por otro, el carácter antropomorfo de sus acciones (recoger flores, inventar historias, jugar con piedras...), hacen que este dibujo animado construya un mundo abiertamente ficticio.

Con Franklin, opera un vuelco en la programación, que se aleja de los mundos imaginarios para acercarse a lo real. En este dibujo animado, aunque los personajes sean aún animales, la gráfica los separa de Bambú y Compañía, o aún de Dinos Juniors. Mientras que los primeros remitían más a personajes en peluche que a seres vivientes, y que el referente de los dinosaurios debía más bien buscarse en el universo del juguete que del lado de las visiones de los especialistas, aquí, el oso Martín, el amigo de Franklin, tiene

⁶ Es precisamente la diferencia que existe entre mirar dibujos animados en televisión y visionar estos mismos dibujos animados a partir de soportes editoriales como los cassettes o DVD.

como modelo un oso verdadero. Lo mismo que el modelo de tortuga que inspiró la silueta de Franklin no es un juguete en plástico, sino que es completamente un verdadero “reptil tetrápodo arcaico caracterizado por un caparazón dorsal y ventral” (Diccionario Hachette). Esto es así para todos los personajes de la historia. En términos de representaciones animales Franklin se desliga de los dibujos animados precedentes. Pero si esta elección realista para los personajes es fundamental, no basta comprender cómo este dibujo animado debe archivar del lado de las ficciones “naturalizantes”.



Debemos también tener en cuenta los postulados de la colección Franklin. Franklin propone un universo polarizado entre el mundo escolar y la unidad familiar. Entre los dos hay un espacio reservado a la sociabilidad, más concretamente a las relaciones entre amigos. En cada situación, Franklin y sus amigos deben hacer el aprendizaje de las normas e interiorizar la necesidad de la autoridad. Es un dato recurrente en la colección, una clase de horizonte “moral”, el cual sobresale en todas las acciones singulares de los episodios. La coherencia de la ficción duplicada por un relato unitario que privilegia fuertemente la causalidad (según la ley de que toda acción tiene consecuencias) hace que el mundo de Franklin está en la imagen que nosotros, padres, querríamos para nuestros niños, donde todo es pretexto para el aprendizaje, donde todo es objeto de conocimiento, como nos lo expresa claramente una voz en off presente en todos los genéricos: “Franklin sabía multiplicar dos por dos y atar sus zapatos”.

Al término del tramo horario (el tramo horario designa varias horas que hacen un conjunto) elegido, el último dibujo animado de TF1 se acerca más a nuestro mundo. Las aventuras de los Pequeños Crápulas (Petites Crapules) no ponen ya en escena animales, sino a niños en una familia. La ficción no se apoya ya en los atributos mágicos o maravillosos, sino que construye una visión “naturalista” de las realidades infantiles con, una vez más, la presencia de dos universos, familia y escuela, en los cuales los personajes deben asimilar las normas para conducirse bien. La ficción caza los contornos y los “principios” de la realidad.

La programación de TF1 no es, entonces, una sucesión arbitraria de dibujos animados. Construye un sentido. De la ficción más fantásica conduce a los niños hacia su realidad, en este caso, la de la escuela. Esta programación construye un recorrido que ayuda a los niños a dejar el universo del sueño, de la ensoñación donde todo es posible, para entrar al mundo despierto, donde debe reinar la razón, como lo testimonian los últimos dibujos animados dominados por las representaciones de lo cotidiano y las lecciones de vida. Haciéndolo, la programación acompaña la marcha psicológica pedida a los niños en la mañana.

Pero ¿adónde conduce este despertar orquestado por TF1? Pareciese que la programación tiene por objetivo conducir a los niños por los lugares del conocimiento y del saber, es decir, los bancos de la escuela. Lo hemos dicho, la escuela es fuertemente representada en las ficciones de los dibujos animados al fin del tramo horario (Franklin, Petites Crapules). La presencia de este universo contribuye fuertemente a alimentar la vertiente realista de la ficción. La programación prepara, entonces, a los niños a abandonar la familia para ir a la escuela, permitiéndoles ajustar su comportamiento a su futura situación escolar. No contenta con describir un ritmo social, la programación va mucho más lejos, ofreciendo a los niños modelos de comportamiento a seguir, en los cuales el aprendizaje es valorizado. La programación construye únicamente un concepto de los niños en la escuela⁷.

Por otra parte, si se observa bien, en la organización interna de este tramo horario ninguna ficción “lúdica” es programada. Ningún dibujo animado “desinteresado” se difunde en la mañana sobre TF1. En días laborales, en la mañana, los dibujos animados están al servicio de los valores educativos, sociales y académicos y no se consideran de ninguna manera como un simple entretenimiento al cual los niños pueden dedicarse simplemente para el placer. Las ficciones “lúdicas”, como los Pokemons, se programan más bien el fin de semana, considerado como el momento en que la presión educativa de la programación puede aflojarse. La programación de dibujos animados se copia sobre una temporalidad social que opone frontalmente semana/fin de semana a partir de la dualidad trabajo/ocio.

Dibujos animados y visión de mundo

Si el telespectador adulto debe –o debería– diferenciar realidad y ficción, a pesar de las dificultades que tal operación puede presentar a veces, el niño menor de siete años vive con otra visión del mundo, de la cual los padres son a veces singularmente ignorantes o amnésicos. Tomemos el ejemplo de Pécola (episodio del lunes 10 de marzo de 2003). Al primer acceso este dibujo animado cuenta las aventuras de un pingüino en una ciudad que, por otra parte, no deja de evocar la ciudad en que vivimos (hay almacenes, servicios municipales, un alcalde, etcétera). Con todo, visto a los ojos de un niño, este similar mundo urbano se asemeja mucho a un juego de cubos, un juego de construcción... que se anima. Para el poeta, como para el niño, los objetos inanimados tienen un alma y este animismo orienta a tal punto su visión que todo objeto puede dotarse de vida, a condición de que pueda vincularlo a una de sus actividades propias, como lo recuerda Piaget: “los movimientos son dirigidos hacia un objetivo porque los movimientos propios son así orientados”. La fuerza es atractiva y sustancial, porque ella es la fuerza muscular; la realidad es animada y viviente; las leyes naturales vienen de la obediencia. Resumidamente, se copia todo sobre el modelo del “yo”⁸.

Esta incursión en la psicología del niño nos lleva a observar con otra mirada la categorización avanzada al inicio de este artículo. Pécola ve un día descargar en su pueblo a un cocodrilo, al que inmediatamente le sigue los pasos, persuadido de que se trata de un

⁷ Concordamos con François de Singly cuando insiste sobre las diversas identidades del niño. “...los padres tienen delante de ellos su niño (en tanto que ‘hijo de’ o ‘hija de’) quien es también un amigo, un alumno, un músico, un deportista. En “Un poco de autoridad está bien, mucha autoridad, ¡buenos días los daños!” *Informations sociales, Autorités*, n°105, 2003.

⁸ *Six études de psychologie*, Denoël Gonthier, coll. Médiation, Paris, 1971, p. 38.

espía. En este episodio, el Inspector Pécola, el pequeño pingüino que mete la pata y es torpe, cabeza de cubo, juega al inspector de policía, como juega al bombero en el siguiente episodio, “Al fuego los bomberos”. Estos juegos de roles no son anodinos en la estructuración del niño. Son hechos totalmente en el espíritu de que este juego simbólico. Según Piaget, no son “un sometimiento del sujeto a la realidad, sino que, al contrario, una simulación deformante de lo real al yo”⁹. El niño construye la realidad en función de sus centros de interés y se inventa un mundo a su imagen. Podría decirse que el dibujo animado prolonga por otros medios un método de funcionamiento que el niño ejerce con sus muñecas o sus juegos móviles.

Los dibujos animados que suceden a Pécola se alejan de las orillas de la pequeña infancia para introducir una nueva dimensión psicológica: cualquiera que sea la historia dicha, se trata de ejemplificar una moral que regula la vida en comunidad. En Franklin y el inspector de seguridad, Franklin debe racionalizar por sí mismo que las normas sean las mismas para todos, incluso para sus mejores amigos. Es también mediante su propia experiencia que él comprende que se debe respetar a los otros (Franklin y Louis) y que es necesario no renunciar jamás a proseguir con un proyecto importante (la calabaza de Franklin). Se observa, entonces, en la construcción narrativa de los episodios de Franklin, la presencia recurrente de una escena “fábula”, que reúne a la tortuga y a sus amigos, en la cual ellos asimilan, sin la mediación de los adultos, pero gracias a sus propias experiencias, la necesidad de seguir las reglas, tan limitantes como ellas sean. La lección es raramente “heterónoma”¹⁰: no viene exclusivamente de los padres o adultos, como en el mundo de la pequeña infancia, sino de los hechos mismos, que llevan a los niños a sacar conclusiones positivas, lo cual el niño menor de 7 años es incapaz de hacer en su propia vida.

Se asiste, entonces, a la paradoja siguiente: mientras que el mundo de Pécola es muy alejado de las preocupaciones educativas a los ojos de los adultos, ellos están en verdad más próximos a la experiencia de la vida del niño, quien organiza la realidad a partir de su persona y de sus actividades, en particular el juego. Los dibujos animados menos “naturalizantes” acumulan diferentes formas de juego (como el disfraz en Bambú, Pécola) o recuerdan el universo de los juguetes (Pécola, Tabaluga, Dinos Juniors). De manera que se puede sostener que los dibujos animados más alejados de la realidad de los adultos son más próximos a la realidad de los niños, y que los más “realistas”, que son también los más prescriptivos hacia los niños, son los más extraños a su universo y, por tanto, los menos susceptibles de tocarlos por el régimen de la identificación. Sin embargo, son los que los padres les recomiendan.

Parece, entonces, que el discurso construido por la programación de TF1 no tiene por destinatario privilegiado a los niños, sino que más bien a los padres. “¡Tranquilizarse, queridos padres”, parece decir el canal. Ustedes pueden dejar sin inquietud a su querida progenitura delante del televisor, ¡nosotros difundimos dibujos animados ‘educativos’!”.

⁹ *Ibid.*, p.35.

¹⁰ *Ibid.*, p.