

El cuerpo que descubren los programas infantiles

La comunicación digital ha conseguido que los productos audiovisuales cuenten con diferentes plataformas para su uso y disfrute. Los dibujos animados y los programas de ficción producidos para la infancia no escapan a este fenómeno. Si de niños podíamos recordar la imagen de un personaje –su cuerpo y aspecto en concreto- rememorando la película ó viendo la emisión del programa de televisión, hoy gracias a la aparición del factor interactivo en la red podemos recrearlo, imprimirlo, comprar objetos suyos, vestirlo con otros ajuares, jugar “on line”, chatear con otros admiradores, etc. En este artículo, lejos de pretender realizar un análisis estético del cuerpo que los niños ven con frecuencia en algunos programas de televisión,¹ queremos sintetizar parte de la diversidad de personajes cuyo aspecto es diseñado para transmitir diferentes contenidos a niños y adolescentes aprovechando incluso las posibilidades que brinda Internet.

Del bebé telespectador al preescolar

La percepción que tienen los niños del ser humano está influenciada en mayor o menor medida por los programas de televisión a los que están expuestos desde temprana edad. Naturalmente, la primera noción del cuerpo que el niño obtiene proviene de la relación primigenia con su madre o cuidadores. La hora del baño, por ejemplo, sirve con frecuencia para señalar y aprender los nombres de las diferentes partes del cuerpo humano. Pero la noción de “cuerpo” va más allá de la perceptible por la vista como parte del sistema orgánico que constituye al ser vivo. La televisión es sin duda una ventana para captar la forma de los cuerpos y sobre todo lo que pueden llegar a simbolizar; en la actualidad se da el caso de la “sobreutilización” de este medio para la distracción visual del infante. Atrás quedaron espacios como *La Familia Telerín* – creados por los hermanos Santiago y Moro, 1964- que prodigaba el amor y la hermandad en el nido familiar y han surgido ya no otros programas sino canales destinados al pequeño telespectador. Un ejemplo de ellos es *Baby TV*,² especialmente creado para una audiencia de niños entre 0 y 3 años de edad, con espacios de 5 a 10 minutos de duración. Su aparición ha significado para algunos padres la solución ideal ante la búsqueda de programas didácticos para sus bebés diseñados por especialistas

¹ Para conocer más a este respecto se recomienda el artículo de Hidalgo y Pertíñez (2007) en el cual se analizan las técnicas de animación en más de un centenar de series infantiles.

² El eslogan que representa a *Baby TV* es: “un canal en el que los padres pueden confiar”. Su programación contempla espacios protagonizados por bebés, animales y figuras en 3D, anexa una guía “on line” para padres con actividades que complementan el aprendizaje después del visionado televisivo.

como pedagogos y psicólogos. Lógicamente también tiene sus detractores y son aquellos que han visto lo insano y peligroso que puede resultar el hecho de habituar al niño a la pantalla chica a tan temprana edad. Su visionado continuado puede hacer que el niño apenas reconozca la cara de sus padres pero identifique perfectamente la figura de *Wooly* –el niño protagonista de un espacio en formato de libro de cuento- o a *Bim y Bam* –dos títeres que se interesan por el mundo animal en dicho canal.

El interés por el aspecto educativo en televisión viene desde su propio origen y siempre ha estado presente. Por ejemplo, de finales de los 70 recordamos el espacio *Érase una vez...el cuerpo humano*, de Albert Barillé -disponible hoy en bibliotecas de DVDs- por el que se hacía un viaje a nuestro interior.³ En esos años nacieron una serie de programas con contenidos positivos y de la más variada estética: *Barrio Sésamo* (producción norteamericana), *Vicky el vikingo* (alemana) y *Pippi Calzaslargas* (sueca) entre otros. Pero han sido los Teleñecos o Muppets los que ganaron un lugar preponderante en la preferencia infantil.⁴ Sus formas físicas han guardado similitud con el mundo animal pero también con otros modelos humanos e incluso amorfos. Uno de los espacios más reconocidos en España son *Los Lunnis* (2004). Comenzaron reforzando la imagen de un grupo de amigos -sin caer en la simplicidad de los *Teletubbies* producidos por la BBC en 1997 y creados realmente para bebés- superando con creces las primeras etapas lúdicas y educativas en apenas tres años. Sus figuras son imitaciones a las del cuerpo humano, con el relato verbal expresan claramente sentimientos de miedo, satisfacción, etc. Es de destacar la riqueza y variedad de sus contenidos: *Los Lunnis*, la serie -donde capítulo a capítulo se suscitan distintas aventuras entrelazadas con aire de ficción-, discos, telediaris, visitas a colegios donde comparten con escolares, cursos de inglés y de seguridad vial, contacto con niños inmigrantes e incluso han inventado su propio superhéroe, *Lunicef*, que viaja por el mundo defendiendo los derechos de los más pequeños. Es fácil comprender que un espacio como ese -único pensado realmente para niños cuando apareció- representaba una gran oportunidad para el mercadeo intensivo aprovechando las imágenes de los personajes. Han sido diseñados con un “look” actualizado –como en sus tiempos los de *La Bola de Cristal* –Rico, 1985- con pelos hacia arriba, trenzas al estilo rastas, gorras

³ Además de la preocupación por la salud e higiene corporal, Albert Barillé creó otra serie de recorridos que hacían divertidos y comprensibles los entresijos de la historia del mundo.

⁴ *Teleniños Públicos Teleniños Privados* (Alonso, Matilla y Vázquez, 1995) sigue siendo una excelente referencia en estudios de programas infantiles hasta esa fecha.

hacia atrás, patinetes; otros como *Lucanero* -el pirata- y *Lubina* -la bruja- van ataviados de forma característica. Se trata de una producción privilegiada de TVE, muy cuidada, en la que sorprende a veces la intención de superarse a sí mismos como cuando adaptaron el musical *Chicago* en versión infantil. En este caso se puede afirmar que los cuerpos representan a personajes cercanos, que transmiten valores educativos como solidaridad, amistad, consideración, nobleza, etc. estilando un alto grado de creatividad. Otros teleñecos muy conocidos son *Los Hoobs* -Henson, 2001- destinados a niños preescolares. Estos muppets hacen uso de artilugios tecnológicos como la conexión a Internet, gracias a la cual los personajes van conformando una enciclopedia comprensible por los más pequeños telespectadores.

Pocoyó y *Caillou* son otros dos espacios de fama internacional. *Pocoyó* -Cantolla, García y Gallego, 2003- trata la historia de un niño de cuatro años que descubre el mundo junto a unos animales muy amigables. La técnica de animación -admirable por sus suaves movimientos- y la sonorización son dos de los aspectos que la distinguen como un producto de alta calidad en televisión para niños. Un elemento clave es el ciclorama blanco que obliga al espectador a fijar su atención en cada gesto de los personajes. *Pocoyó* se asemeja a un muñeco flexible, de cara redonda, risueño, usa una gorra y un trajecillo azul intenso de donde resalta una cremallera amarilla. Entre sus amigos animales destaca *Elly*, la elefanta rosa. Es un trabajo pulcro, sin brillos ni adornos, ávidamente creado para el nicho de su audiencia. *Caillou*, por su parte, pertenece a una factoría distinta. Está igualmente dirigido a niños en edad preescolar pero inspirado en los libros franceses de *Caillou* de 1987. El relato conserva una moraleja muy clara donde se exalta la comunicación idónea de los padres con sus hijos pequeños. Los cuerpos de los protagonistas –padre, madre, abuelos y hermana menor- poseen la forma y estructura natural de una joven familia conservadora. El background es más un bosquejo con matices “acuarelados” en el que destacan detalles con líneas y curvas diminutas que marcan la diferencia. También cuenta con un diseño colorista en la vestimenta de los personajes y el entorno ambiental.

Otro apartado lo conforman los animales como “protá” de los dibujos animados. Una serie a destacar -basada en una colección de textos de Norman Bridwell- es *Clifford, el perro rojo* -Over, 2003- en el que un canino de diminuto tamaño crece hasta alcanzar dimensiones agigantadas gracias al amor de su dueña, Emily Elizabet. La niña es el prototipo de la chica lista, con amigos de varias culturas. Exalta los valores humanos más nobles que existen, superando lo superficial para recordar al telespectador que las

cosas verdaderamente deseadas deben ser intentadas tantas veces como sea necesario. Algo opuesto sucede en *El pequeño George* -Joyce, 2000. Aquí se trata del cuerpo de un niño encogido que convive con su padre que es inventor, su madre y su hermano pequeño, un bebé de tamaño normal. Esta serie prodiga el dialogo familiar lleno de fantasías, aventuras y un sentimiento de comprensión a esas mínimas dimensiones de George, un chico audaz y a la par divertido.

No obstante, la historia de los dibujos animados nos recuerda que fue la Disney la primera en adaptar los personajes de sus largometrajes a series para televisión. Walt Disney supo desde los años 20 cuál sería su futuro empresarial. No dudó en creer que sus cortometrajes animados sobre cuentos de hadas tendrían un paso asegurado en la escalera hacia el éxito. Por ello desde los años 30 y hasta finales de los 60 distintos cortos y largos ascendieron a Walt Disney a la cima del reconocimiento en el entretenimiento infantil para cine y televisión. Recordamos que muchos de los “actores” principales eran animales: *Mickey Mouse* (1932)⁵, *Los tres cerditos* (1933), *La tortuga y la liebre* (1934), *El patito feo* (1939), *Bambi* (1942), *La dama y el vagabundo* (1955), *101 dálmatas* (1961), *Winnie the Pooh* (1968), entre muchos otros. Algunos se relacionaban con seres humanos mientras que otros vivían sus experiencias en sus propias comunidades o en boscosos y encantadores parajes. Estas películas fueron prontamente adquiridas por las empresas televisivas por lo que los personajes del mundo Disney –*Mickey, Minie, Pluto, Goofy, el Pato Donald*, etc.- conservan aún hoy un lugar predilecto en la programación infantil de las cadenas. Pero los comportamientos de estos animales han estado ligados al del hombre. Han sido modernizados ensalzando siempre la bondad, la verdad y el amor. La genialidad y la justicia –más que la belleza en sí- son características fijas de unos protagonistas que salen airoso de cualquier aprieto. Por otro lado, el cine de Disney ha dado lugar a personajes femeninos que se forjan su propio camino –*Pocahontas* (1995), *Mulán* (1998)- pero también ha adaptado historias de princesas, hadas o perfectas mujercitas: *La Bella y la Bestia* (1991), *Cenicienta* (1940), *La Sirenita* (1989), o más recientemente *Fairies* (2006). Quizás la diferencia en sus cuerpos la marquen éstas últimas al ser pequeñas hadas, más bien voluptuosas, pero con una coqueta ingenuidad cautivadora. Los cuerpos atraen por su lozana belleza sin par, vestuarios vaporosos en tonos pastel y, desde su interior, por el valor que demuestran ante situaciones que usualmente

⁵ Es importante recordar que por la creación de *Micky Mouse* Walt Disney recibió un Oscar Honorífico y otro más en 1938 por *Blancanieves y los siete enanitos*.

simbolizan grandes riesgos en los que la propia vida corre peligro. A esto hay que sumar la dulzura de sus voces que hace posible unos cantos y melodías plácidas para el oído –con la asegurada venta de la banda sonora- y una pureza de sentimientos que siempre ha sido estimulada por la industria Disney. En cierto modo estas historias tejen un símbolo de esperanza para los padres que intentan que sus hijos conserven cierta inocencia al menos hasta los 7 u 8 años de edad.

No podemos dejar de citar adicionalmente el profuso trabajo de William Hanna y Joseph Barbera, quienes desde los años 50 confiaron en la figura animal para los guiones más perspicaces y sarcásticos como los desarrollados para *La Pantera Rosa*, *Huckleberry Hound*, *El Oso Yogui*, *Tom y Jerry* y *Scooby-Doo*. O la Warner Bros, productora de figuras legendarias cuya fama se ha extendido por décadas como *Bugs Bunny* y *El pato Lucas*. No todas son series descalificadas por las cadenas, pero ciertamente, pocos hemos sido testigos de cómo el mundo del dibujo animado pasaba de la “marca Acme” a las comunidades virtuales con infinitas denominaciones.

También existen espacios triunfadores por mostrar asombrosas combinaciones de ficción y animación gracias al uso máximo de la tecnología. Tal es el caso de *Lazy Town* -Schewing, 2004- destinado a los niños más pequeños. Es una producción mitad islandesa mitad estadounidense que fascina por el colorido de la ciudad y el estilismo de sus personajes. Destacan los cabellos de colores y el vestuario, a modo de disfraz, que utilizan los protagonistas principales: la chica dulce, el héroe relámpago y el villano. El diseño combina cuerpos humanos, marionetas, animaciones en 3D y otros gráficos profesionales generados por ordenador. En esta serie inequívocamente resalta el relato verbal. Uno de ellos, por ejemplo, se llama Píxel y es un navegador de videojuegos, usan con frecuencia otras referencias tecnológicas como disquetes, gigas, ratones, megabites o control remoto. Estos personajes aceleran o paralizan el tiempo pero al final dan cobijo a la fábula de todos los tiempos, la lucha del bueno para eliminar el mal.

Con la magia en el cuerpo

Un segmento especial merecen los programas que hacen de la magia el centro de atención. Este recurso, tan primitivo como actual, ha permanecido como elemento clave en las producciones infantiles a pesar del paso de los años y la presencia de tecnologías de la más diversa índole. Comenzaremos mencionando *El Mundo Mágico de Brunelesky* –Telecinco- un microespacio de 10 minutos que muestra a dos jóvenes que intentan aprender las lecciones de un anciano de 500 años. Otro es *Birlokus Club* –de la

misma cadena anterior- donde igualmente aparecen hadas y brujas en un programa contenedor de series infantiles como *Dragon Booster*, *Bratz* y *Pokémon*. Los presentadores son un grupo de cuatro jóvenes: Isa, amante de la naturaleza y la literatura; Basilisa una especie de bruja moderna, oscura y con escoba; Adosindo, el loco del laboratorio, y Gumersindo, un habitante del bosque adepto a los inventos. Utilizan trajes inspirados en historias tradicionales pero con toques de modernidad, no ocurre así con el relato que se adapta esencialmente a problemas de nuestros días. Se aprovechan de la técnica del “croma key” para ambientar a unos actores que sacan el mejor filo al humor más bien del tipo bufón.

Entre las series de ficción que erróneamente se emiten en horario infantil -incluso por varias cadenas a la vez- destaca *Embrujadas* -Speeling, 1998-, la historia de las hermanas Halliwell, Prue, Piper y Phoebe originalmente, quienes utilizan la herencia mágica de sus ancestros para liberar al mundo de los demonios. Los cuerpos que personifican a estas jóvenes brujas distan mucho del que mostraba Samantha Stephens (Elizabeth Montgomery) en la anecdótica *Embrujada* de William Ascher en 1964. Casada con un mortal, era fiel representante de la joven madre y adorable ama de casa, ataviada a la moda -versión discreta- de los 60 y 70. Las hermanas Halliwell encarnan parte de la juventud de los 90, con tops, tatuajes, piercings, maquillajes y atuendos sexy, aunque no llegan a escenas totalmente sensuales. Al ser “almas blancas” pueden llegar a ejercer el Reiki o sanación con las manos, por lo tanto resucitan a las personas concentrándose en la energía interior. En lo que coinciden éstas embrujadas con otras como *Sabrina, la bruja adolescente* -Scovell, 1996-, nacida del cómic, es en que pueden consultar un manual de magia llamado Libro de las Sombras, Libro Sagrado, entre otras denominaciones. En sus trucos abundan las desapariciones o transformaciones de cuerpos de seres humanos, animales o cosas, bien sea mediante pociones, direccionando el dedo índice, o explosionando bolas de fuego. Suelen ir al pasado y volver sin que esto afecte la historia del resto de la humanidad. Entre las series animadas de brujas modernas originadas en el cómic despuntan las *Witch* -Gnome, 2004- es una producción franco-estadounidense y relata la vida de cinco compañeras de clase, Will, Irma, Taranee, Cornelia y Hay Lin, con poderes mágicos provenientes del “corazón de Kandarakar” que una de ellas -Will- lleva en su interior. El secreto de este poder es que cuando emerge de su cuerpo transforma los elementos naturales -agua, fuego, tierra y aire- en una energía capaz de defender. Las figuras de estas guardianas pueden ser consultadas en la web donde se muestra el proceso de diseño de los

personajes e incluso los pequeños cibernautas pueden aprender a preparar hechizos que tienen relación con los episodios de la serie animada.

Los Simpson y Shin Chan: cero en conducta

Debemos reconocer que aquella idea del cuerpo casi celestial de las princesas que recuerdan a los ángeles plasmados en los lienzos de grandes artistas plásticos están prácticamente reservadas a las niñas de edades menores, prácticamente las que asisten a las guarderías. Los otros niños exigen nuevos parámetros que han venido alimentando desde hace años en los programas de televisión de superhéroes, e incluso en dibujos destinados al público adulto como *Los Simpson* y *Shin Chan*. Estos dos espacios superaron el control impuesto por los padres debido principalmente al horario de emisión que pasó de horas nocturnas al horario matinal o al de sobremesa. En el caso de *Los Simpson* -Groening, 1989- los dibujos representan la personalidad de una familia media estadounidense para hacer sátira de las más inimaginables situaciones. Su creador comenzó a escribir la tira cómica en 1977 y lleva más de 400 episodios para la televisión. La estética de los personajes ha sido un trampolín para el mercadeo de productos pues el color amarillo de la piel, los ojos exorbitantes y el estilismo de Homer, Bart, Lisa y Marge -siempre con su collar y moño de gran altura- son sencillos pero difíciles de olvidar. Groening ha anunciado que los personajes no envejecerán: “Están dibujados con pocas líneas. No queremos añadirles arrugas”.⁶ Así se refiere a la dificultad de añadir tantas trazos a unos dibujos que están ya estandarizados en la producción de la animación. El propio diseño gráfico es superado por la osadía de los guiones, sobre todo para un público infantil que puede no ser capaz de comprender en profundidad la crítica social a la que se hace referencia. Otro caso censurado ha sido el de *Shin Chan* -Usui, 1992-, un chiquillo japonés de 5 años que acude a la guardería. Las secuencias más sonadas han sido sus “inocentes” travesuras que incluyen desnudar sus partes íntimas con el fin de revelarse contra las órdenes de los adultos o sólo para burlarse de los amigos. La dimensión artística en este caso es diferente, nace del “manga” para después convertirse en serie de animación o “anime” como veremos más adelante. Muestra figuras simples, garabateadas, levemente coloreadas, sudorosas ante las presiones, con extremidades cortas y talle grueso, deformados hasta cierto punto. El

⁶ Entrevista de Angélica Martínez a Matt Groening en:
<http://www.elcomerciodigital.com/gijon/20070727/verano/vida-miserable-antes-crear-20070727.html>

diseño palidece ante la intención mordaz de los argumentos. Asociaciones de padres han intentado boicotearlo por los contenidos –imitados por los niños- que incluyen sobornos, engaños, mentiras e invenciones, con frecuencia insanas, pero sus autores se defienden aduciendo que son dibujos de humor para adultos y dejan en mano de las programadoras el asunto de la emisión.

Superheroínas y otras chicas modelo

Diversos personajes han surgido del universo femenino para conquistar un puesto originalmente ocupado por chicos. Ellas cuentan con cuerpos perfectamente delineados y no olvidan ni su maquillaje ni sus deberes de instituto. Un ejemplo son espacios como los que produce *Marathón Media* –empresa francocanadiense- que ofrece series de acción femenina para niños y adolescentes donde suelen combinar la doble vida de estudiantes y espías internacionales. Sam, Alex y Clover son *Totally Spies!* -Chalvon-Demersay y Michel, 2001-, tres chicas de Beverly Hills que trabajan contra el crimen organizado. No dudan en enfundarse en unos pegados uniformes -verde, amarillo y rojo- cuando reciben la inesperada llamada para trabajar en cualquier lugar del mundo. Con una imagen similar a las *Witch* desbordan esbeltez, capacidad física y cuidado por su apariencia; en sus cabellos lucen visos modernizados que contrastan con los colores propios de rubia, morena y pelirroja. Su jefe Jerry se esmera para que las armas diseñadas que utilizan en los combates vayan ocultas en polveras, labiales, gafas ultramodernas, mochilas o patinetes de la última generación. Las chicas pelean no ocultan sus equivocaciones y en ello radica parte del humor en los guiones. En cada temporada avanzan en sus estudios y quieren demostrar que el ingenio no va reñido con la moda. Para un público más pequeño nacieron *Las Supernenas* -McCracken, 2002- con diminutos cuerpos flotantes, voladores, diametralmente distintos a las *Totally Spies!*, aunque también suelen resolver sus problemas con la lucha violenta y sin el más mínimo atisbo de recato. Con sus melenas extra-largas y sus ojos agigantados logran una curiosa imagen cuando enfrentan a piratas y estafalarios personajes.

También ojos, labios y melenas para dar y compartir tienen las *Bratz*, nacidas de la industria del juguete en el 2001. Para la *Barbie* éstas chicas han sido una de sus más duras competencias pues ella –creada por Ruth Handler e inspirada en una muñeca alemana y liberal llamada Lilly- lideraba desde los años 60 el modelo inamovible de mujer trabajadora, bella y juvenil. Mattel -la empresa juguetera- asegura que sigue manteniendo cierta jerarquía sobre las *Bratz* aunque ambas han entrado con éxito en el

mundo del vídeo, el cine y el videojuego.⁷ La versión llamada Be-Bratz lleva anexa una cadena USB para que las “fans” se registren en la web y aprovechen otros beneficios del mundo virtual. Mientras *Barbie* –la más vendida del mundo- ha llegado a ser clásico de coleccionistas, las *Bratz* -Jade, Cloe, Sasha y Dana- se revelan como la sensualidad hecha muñeca, con su show de televisión en 3D y muy conectadas al mundo del espectáculo y de la moda.

El anime y los cuerpos cibernéticos

Un tipo de animación especial es el que proviene de la historieta japonesa o “manga” -Katsushika, 1814. El anime o dibujo animado japonés posee características propias ampliamente estudiadas. Este tipo de arte ha cobrado vida fusionando elementos de la cultura oriental y la occidental. Doraemon -Shibayama, 1979- ha sido uno de los más exitosos y antiguos programas de anime. Se trata de las aventuras de una mascota azul al estilo gatuno que en realidad es un robot prodigioso. No tiene el aspecto de *Robotina*, la asistente de *Los Supersónicos* -Hanna-Barbera, 1963-, ni tampoco el del *Gato Félix* y su maletín mágico -Sullivan, 1917- que había llegado primero al cine. Pero suele sacar de su bolsillo cualquier tipo de objeto para alimentar la fantasía de su dueño. Es un ser venido del futuro que acompaña a un grupo de niños y les ayuda a resolver sus problemas, no siempre sin gritos ni golpes. Sin embargo prevalece el mensaje de “crear un país maravilloso lleno de ilusión y felicidad”, por eso Doraemon puede llegar a ser “muy viejo” para ciertos pequeños telespectadores pero no así para sus padres que distinguen el mensaje de paz. En España ha mantenido su vigencia en algunas cadenas autonómicas.

No obstante, una de las producciones de anime más sonadas entre nuestros niños es la serie *Pokémon*. Presentan también un diseño con ojos de grandes contornos, colores estridentes, movimientos rápidos y actitudes reflexivas en muchos de los episodios. Suelen tener la piel blanca, los pelos puntiagudos finos o gruesos, mechones de color que matizan de modo llamativo y vestimenta normal para los chicos de hoy. jerseys, gafas correctoras en algunos casos, pantalones vaqueros, zapatillas deportivas, mochilas, etc. Los “monstruos de bolsillo” -como el *Pikachu* por ejemplo-, suman más de 400 pequeños seres con forma de animales o criaturas mitológicas que son

⁷ Para ver más se recomienda el artículo de Gordillo y Álvarez (2007) “La TV como plataforma de nuevas estrategias para el fomento del consumo en las niñas”.

entrenados por los *Pokémon*. Ser el mejor de los entrenadores *Pokémon* es la señal máxima del triunfo. Predominan los poderes especiales y las luchas violentas en medio de oscuras situaciones. En la serie no deja de librarse la lucha entre el bien y el mal, siendo el fin último “buscar el valor que hay en ti”.⁸ Este tipo de series ha sido duramente confrontada por la adicción que crean y los comportamientos impulsivos que muestran pues siempre hay un combate de por medio resuelto con furia e impetuosidad. En ocasiones los amantes del inmenso mundo del anime dudan sobre si una serie se origina antes o después del videojuego. Un ejemplo es *Dragon Booster* –Mowrer, 2004- que antecedió al videojuego de Nintendo. Muestra a un grupo de humanos que controlan a los dragones, representantes del poder. La historia se inicia en épocas legendarias y llenas de misticismo donde la figura del dragón podía llegar a ser una amenaza real para el planeta. La animación recuerda a otras series similares pero se diferencia en que utilizan otros tipos de máscaras protectoras, armaduras y dispositivos como brazaletes para ejercer el poder. Análogamente *Megaman NT Warrior* -Kato, 2002- es otro modelo de anime derivado de un videojuego, el *MegaMan Battle Network*. En esta ocasión seis niños viven su existencia en un futuro lleno de pantallas y chips y usan sus poderes para atacar y defenderse. Lo curioso de esta serie es el entorno virtual en el que se desenvuelve la acción, con frecuencia los ciudadanos pueden observar las batallas en pantallas públicas expuestas en las calles. Así, es común enviarse videomensajes para alertar el peligro de virus, descargar imágenes mentales y convertir sus brazos en espadas gracias a chips especiales y a la transformación de sus figuras en cuerpos cibernéticos. Los combates cobran vida no sólo en las pequeñas pantallas de los videojuegos. Sin embargo al final persiste la relación humana y el legado del amor de los padres hacia los hijos.⁹ Fuera del anime existen también personajes que cuentan con parte de una maquinaria en su cuerpo para salvar al mundo. Una de las apuestas de TVE en el 2007 ha sido *Ben 10* –Rouleau, 2005- un niño de 10 años que puede llegar a obtener hasta diez poderes distintos transformando su cuerpo en seres prodigiosos gracias al “Omnitrix”, una especie de reloj que se adhiere a su brazo de manera permanente.

⁸ En 1978 saltó una noticia publicada en la revista *Nature Neurosciencie* que desvelaba que un grupo de chicos japoneses fueron ingresados en un hospital tras padecer una especie de epilepsia fotosensible proveniente teóricamente de los rayos expelidos por la figura del *Pikachu*. Al parecer el visionado de los rayos continuados provenientes de los ojos del animal provocó esta anomalía en cientos de niños japoneses.

⁹ Jesús Bermejo (2005) presenta un estudio interesante en cuanto a la comprensión de las series *David el Gnomo* y *Bola de Dragón* entre niños en edad escolar.

Kid Nation: la vida es un casting

Un tipo distinto de observación de los cuerpos en los programas destinados a los niños es el que se hace a espacios como el *reality show* protagonizado por chavales entre 8 y 15 años en los Estados Unidos. Se trata de un *Gran Hermano* destinado a un nicho de participantes nunca antes visto: los niños.¹⁰ *Kid Nation* “La Nación de los Niños” (CBS) fue estrenada en otoño de 2007 con la idea de que 40 niños y adolescentes convivieran en un pueblo fantasma –*Bonanza* (Nuevo México) una ciudad escenificada al estilo del viejo oeste- sin compañía de familiares. Ha sido un programa dirigido al público fiel de los *reality* pero también al espectador “infantojuvenil”, por ello su emisión se restringió a las ocho de la tarde. Las dificultades de convivencia se vieron acrecentadas por actividades como cocinar para ellos mismos, llevar la higiene de la estancia, conseguir elementos básicos como el agua e incluso controlar los gastos del lugar. Un gran número de padres, educadores y medios impresos definieron *Kid Nation* como una crueldad por la explotación infantil ya que los padres recibían pagos por la participación del niño –siempre y cuando no renunciara-, por ser los más votados y, lógicamente, por llegar hasta el último día. Otros ciudadanos se transformaron en telespectadores fijos - como era de esperarse- puesto que había reglas no convencionales como la imposibilidad de expulsar a los concursantes. Los niños podían marcharse al momento que quisieran, tal como aconteció el primer día cuando un pequeño de 8 años abandonó aduciendo que los objetivos a cumplir eran inalcanzables para él. El grupo fue entrenado para constituir un Consejo que tomara las decisiones y siguiera un diario de sugerencias en memoria de los verdaderos colonizadores, de los primeros poblados en los Estados Unidos.

Lo cierto es que el programa contó con un multitudinario casting entre cuyos aspirantes no escapaba el chico ágil y telegénico -como en cualquier otro *reality*. El “cuerpo” que el casting eligió como grupo final pertenece a niños “televisivamente” muy bien seleccionados, diferenciados en cuanto a edad, estilos y dispuestos a participar en lo que llamaron una “escuela democrática” donde aprenderían sobre todo a tomar decisiones justas. Los primeros en salir declararon su fascinación por la experiencia, el aprendizaje al resolver pacíficamente los problemas y la obtención de premios en dinero. En parte esto hizo menguar las críticas en cuanto al esfuerzo sobrehumano que teóricamente

¹⁰ El espacio original *Gran Hermano*, inspirado en la obra *1984* de George Orwell (1989), fue creado en Holanda por John de Mol en 1997 y llevado a cabo por productora Endemol. Ha tenido múltiples versiones y éxito en más de 70 países. Hasta la fecha sigue mutándose sin parar.

tenía que cumplir el grupo de chicos.¹¹ Distintos temas salieron a flote durante el programa como que preferían un cuarto de baño a un televisor, las dificultades para empujar grandes vagones o para preparar la masa de la pasta que comerían al día siguiente o las confesiones abiertas en relación con el acoso escolar que había en sus colegios. La edición la superó una adolescente –Sophia de 14 años para quien las guerras y el calentamiento global son los principales problemas del mundo- elegida por los propios participantes como ganadora de la estrella de oro a razón de su trabajo en beneficio del grupo.

Los padres -padres ávidos de la fama- “compraron” la idea que los productores desarrollaron y que incluía la incógnita: “¿los niños son capaces de construir un mundo mejor superando a los pioneros de otras épocas?”. Retrataron a la experiencia como una suerte de campamento de verano pero vigilado por un gran número de cámaras. Desde el punto de vista de la producción televisiva ha contado con ser el primero en su estilo y por tanto con el factor sorpresa en la audiencia. Para el productor Tom Forman –defensor de lo pedagógico del programa- el objetivo se cumplió pues se demostró que los niños pueden llegar a ser justos y bondadosos. La cadena ya está preparando la producción para *Kid Nation 2*, donde se perfilarán mejor las reglas y no dejarán grieta alguna donde quepan las querellas. El lado ácido del espacio desveló a unos progenitores dispuestos a firmar un contrato bastante restrictivo a cambio de que sus niños recibieran el reconocimiento público, algunos miles de dólares y una fama aunque fuese efímera.

Kid Nation simboliza una especie de “detonante” para demostrar que se ha superado el recelo que hasta hace poco suscitaban los *reality shows*. Para muchos la vida es un casting. Han llegado a presentar a sus hijos a audiciones para cantar o bailar aún cuando éstos no contaran con las mínimas condiciones ni el talento innato que se exige. En este caso encubrieron las ansias de notoriedad bajo el pretexto de “apoyar a los hijos en lo que les gusta” y cedieron a los productores toda la responsabilidad mientras durara la grabación del programa. Estos padres y madres siempre han existido en mayor o menor cantidad en distintas sociedades. La historia conserva casos enfermizos de personas capaces de mentir, sobornar o sobreexponer a ejercicios intensivos a sus niños para que la sociedad haga posible su identificación y popularidad.

¹¹ Una madre de una participante denunció posteriormente que los niños habían requerido cuidados médicos por ingerir accidentalmente lejía y otra se quejó de que su hija se había quemado parte de la cara cuando intentaba cocinar para el grupo de participantes. Ver *El Mundo* versión digital “Cadena CBS afronta denuncia por su programa Gran Hermano para niños”, octubre de 2007.

Un retrato al taumátropo de hoy

De lo dicho hasta ahora -después de visionar el dibujo animado durante nuestra vida profesional- y analizar más de cincuenta episodios de series emitidas en el último trimestre de 2007, no citadas aquí en su totalidad, se desprende que los cuerpos que los niños ven en los programas de televisión tienen diversos orígenes y algunas semejanzas entre sí. Las características principales podríamos agruparlas en dos apartados. El primero, en cuanto a la forma y el segundo, al contenido. Aunque ya hemos aclarado que escapa de nuestro artículo el análisis estético, podemos reconocer que el dibujo animado hoy posee una figura dinámica, con proporciones parecidas al ser humano, aunque predomina la exageración en ciertas medidas como contornos de cintura o cara.¹² Destacan los colores estridentes y el sombreado -o modulado como también se le llama a la intensión de tridimensionalidad a través del matiz. Un aspecto determinante en la forma del dibujo animado ha sido la evolución marcada por la tecnología 3D. Los *softwares* editores de materiales proporcionan todas las facilidades para iniciarse en el diseño de un objeto tomando en cuenta texturas, formas geométricas, colores, grados de movimientos -suaves o violentos- e incluso considerar los focos de iluminación y la posición de las cámaras para visionar el producto final de un modo más realista. En relación con el contenido se observa una tolerancia a las acciones violentas que sigue asombrando. Ya no sólo los superhéroes de antaño -como *Batman*, *Superman* y *Spiderman*- se ven obligados a usar toda su fuerza y poder para salvar al ciudadano sino que las chicas también han entrado en una dinámica de golpes matizados con humor. Por otra parte, se ha de reconocer que existe una multiplicidad de temas que hoy más que nunca están señaladas en los dibujos animados y que vale la pena estudiar a fondo. Pese a que muchos no dejan de ser vehementemente violentos mantienen la supremacía del bien contra el mal, hecho que no la justifica.

Hay que recordar que los creadores de los grandes estudios de dibujos animados conocen con precisión a qué estrato de público infantil se dirigen -sexo y edad-, saben que tratan con un telespectador impasible, distinto al de otras décadas y selectivo -en cualquier grado- de modo natural. No obstante hay quienes sostienen que el gusto de los niños no ha variado mucho en diez años, tal es el caso de Roser Capdevilla creadora de *Las Tres Mellizas* (1994). Ella se inspiró en sus propias hijas para unas ilustraciones

¹² Recordemos que la narrativa icónica tiene su origen con una serie de grabado de William Hogarth, un ilustrador satírico del siglo XVII, que desarrollaba el “retrato realista”, al estilo del cómic, a cerca de las costumbres morales de la época.

cándidas e inteligente pero verdaderamente infantiles y educativas. Por el contrario, otros diseñadores como Myriam Ballesteros, directora creativa de *Lola y Virginia* (2006), se ha dedicado a observar la actualidad –dos niñas de 12 años, una “pija” y otra que defiende los valores reales- para plasmarla en la serie infantil. Es partidaria del diseño colorido pero gráficamente descomplicado para personajes que enfrentan problemas cotidianos como celos, rivalidades, envidias, etc. Pero existen otros argumentos a los que se acerca el dibujo animado de hoy. Asha, por ejemplo, es una serie infantil que apoya el fenómeno de la interculturalidad. Está inspirada en Asha Miró, una escritora india que fue adoptada a los seis años por una familia catalana. Es un trabajo de animación en 3D que desvela la convivencia de Asha –la niña de la serie- con otros chicos de diferentes razas, lo cual obliga a los guionistas a tocar las preocupaciones y dificultades de adaptación de la infancia proveniente de países disímiles. El diseñador de los dibujos tanto para la serie como para las ilustraciones de los libros, Jordi Sunyer, ha puesto su esmero en esbozar la imagen de una niña de piel oscura que con dos coletas conquista con su sonrisa a medio mundo. Es sin duda una de las propuestas más interesantes de *Cromosoma*, una productora española que desde 1989 vienen perfilando la imagen de múltiples dibujos animados.¹³

Ahora bien, la popularidad que gracias a la televisión consiguieron en otros tiempos series como *Los Picapiedras* –Hanna y Barbera, 1960- es facilitada hoy por los procesos que implica la comunicación digital pues produce en corto tiempo un entorno virtual que provee a la historia de un mundo de posibilidades. De este modo el personaje animado puede poseer un blog en el que “opina y hace opinar, un photoblog, un programa de dibujo y diseño de tarjetas, un boletín de noticias, su propio tono para el móvil, recetas, manualidades, videojuegos, etc. En definitiva, las comunidades virtuales cuyo eslogan reza “a cualquier hora y en cualquier lugar” hacen más accesibles las imágenes de los personajes que aparecen en los programas infantiles.

Otro asunto es el desmedido deseo de fama que en gran parte es promovido por la televisión y el cine. Series como *Hannah Montana* -Potterman, 2006- muestra la doble vida de Miley, una chica aparentemente normal que vive junto a su familia frente a las playas de Malibú (California). Pero su transformación mágica en una gran estrella de rock aparece cuando se maquilla, cambia su estilismo y disfruta como personaje

¹³ Puede verse a estos y otros diseñadores en el reportaje de Cristina Bisbal en ABC, octubre, 2007, páginas 12-14

famoso. Por ser de *Disney Channel* nunca finaliza sin antes dejar clara alguna enseñanza aleccionadora sobre la amistad y la sociedad. *Zoey 101* -Schneider, 2005- es otro ejemplo de una serie “cómica y romántica” para niños y adolescentes. El punto focal está aquí en una de las protagonistas, Jamie Lynn Marie Spears, hermana de la afamada Britney, quien vive diferentes aventuras en un internado masculino que se estrena con estudiantes chicas. Todas ellas simbolizan los cuerpos-modelos o imágenes que las chicas quieren y sueñan con tener. La línea de la preadolescencia –antes entre los 10 y los 12 años- está experimentando un descenso de nivel cada vez más acusado, tanto así que, tal como señalamos, los niños ya pueden participar en espacios como los *reality shows* como algo pretendidamente normal.

Hoy más que nunca se hace imprescindible la alfabetización audiovisual infantil. Enseñarles el interior del mundo mediatizado que están viviendo y a retomar los valores positivos que de esos mismos medios pueden extraer. Por otra parte es necesario realizar más estudios que investiguen seriamente las consecuencias -posiblemente frustrantes- de los niños y adolescentes que son empujados por los adultos a que toquen, al menos con la punta de sus dedos, las mieles de una fama inútil y prematura.

Referencias bibliográficas:

- ALONSO, M, MATILLA, L. y VÁZQUEZ, M. (1995): *Teleniños Públicos Teleniños Privados*, Madrid, Ediciones de la Torre.
- BERMEJO, J. (2005): *Narrativa audiovisual. Investigación y aplicaciones*, Madrid, Ediciones Pirámide.
- GORDILLO, I. y RAMÍREZ, M. (2007): « La TV como plataforma de nuevas estrategias para el fomento del consumo en las niñas», en *Educación la Mirada Foro Internacional de TV 2007. Propuestas para enseñar a ver TV*. Libro Electrónico, apartado 9.5.
- HIGALGO, C y PERTÍÑEZ, L. (2005): “La calidad en los dibujos animados en televisión” en *La televisión que queremos... hacia una TV de calidad*. Libro electrónico, apartado 2.3.6.
- HIGALGO, C y PERTÍÑEZ, L. (2007): “Educación estética en animación televisiva” en *Educación la Mirada Foro Internacional de TV 2007. Propuestas para enseñar a ver TV*. Libro Electrónico, apartado 9.2.
- BISBAL, Cristina, (2007): “Unos dibujos muy animados”, *XL Semanal*, semana del 12 al 18 de octubre, Nº 1042, Madrid, páginas 12-14.
- <http://www.nature.com/nm/journal/v7/n10/full/nm1001-1103.html#f1>. Artículo de la revista científica *Nature Neuroscience*.
- <http://www.elmundo.es/elmundo/2007/08/19/television/1187551181.html>. “Cadena CBS afronta denuncia por su programa Gran Hermano para niños”.
- http://www.cbs.com/primetime/kid_nation/
- <http://www.babytvla.com/la/>
- <http://www.disney.es>