

Notes sobre dibuixos animats i educació

1. Cartoon i còmic

Les dues característiques tradicionals dels *dibuixos animats* –que es tracta d'un cinema d'animació i està adreçat a la infància– són ara problemàtiques. En primer lloc, la tecnologia digital ha esborrat la frontera entre el cinema d'animació i aquell altre que no ho era. Abans del cinema digital, l'animació consistia bàsicament en la simulació del moviment que s'aconseguia amb el rodatge fotograma a fotograma o excepcionalment amb la manipulació dels fotogrames, la qual cosa era emprada, sobretot, en la realització de dibuixos animats o efectes especials. En aquests dos casos, el rodatge fotograma a fotograma suposava una artesania, val a dir, una elaboració que depenia fonamentalment de la destresa del dibuixant que elaborava els *cartoons* o de l'especialista en efectes especials. Com en el trànsit de l'artesania a la indústria, la digitalització exonera la realització de destresa i la converteix en un procés tecnificat. En segon lloc, el dibuix animat s'adreça ja a tot tipus de públic, exactament com ha fet el gènere del *còmic*.

Malgrat les dificultats assenyalades en la determinació satisfactòria del gènere dels “dibuixos animats”, per a la reflexió educativa hi ha prou si es defineixen com aquelles produccions audiovisuals, consumides preferentment per infants i adolescents, els personatges de les quals no estan representats visualment per actors, de la qual cosa l'espectador o espectadora és plenament conscient. Aquesta definició provisional introdueix tres elements. En primer lloc, s'hi parla de consum preferent, perquè la indústria proporciona productes que també poden consumir persones de edats superiors, la qual cosa beneficia la distribució comercial, ja que a les sales de cinema no poden concórrer els infants a soles. En segon lloc, no totes les persones que apareixen a una pel·lícula són actors o actrius; en el gènere documental és freqüent trobar personatges que no estan encarnats per actors; l'específic del dibuix animat seria el fet que la persona que contempla la pel·lícula reconeix immediatament que allò no és una persona que encarna un personatge en la seua imatge, no en el cas de la seua veu, que, per ara, és encara la veu d'actors i actrius. En tercer lloc, sap immediatament que allò és, per dir-ho així, una ficció de segon ordre, i aquest és un punt important de l'argumentació.

2. Ficció de segon ordre, estilització i al·legoria

El cinema hereta d'altres formes artístiques, com ara el teatre o l'òpera, la seua característica fictícia. Els actors representen personatges. La capacitat empàtica del cinema és potencialment major a la d'altres formes artístiques, perquè la realització de plans curts permet a l'espectador contemplar amb més precisió els trets de l'actor amb què representa un estat d'ànim: la mirada, l'expressió de la boca, la configuració del rostre, la posició de les mans, etc. A més, els sentiments representats poden estar subratllats per la banda sonora i altres efectes audiovisuals.

Els dibuixos animats representen una ficció de segon ordre que estiliza els elements empàtics.

En el cas dels dibuixos animats, tal i com han estat definits adés, els personatges no estan encarnats per actors, sinó per dibuixos, en sentit ample. El dibuix representa l'actor que representa la persona. Per aquest motiu, la representació s'elabora a partir d'una doble ficció, que exigeix de l'espectador una formació prèvia. Que aquesta formació siga ràpida o que, eventualment, ancore en trets de la psicologia infantil de la percepció, no anul·la el seu caràcter sofisticat.

Podem suposar que l'estilització dels elements empàtics són una característica bàsica dels dibuixos animats, la qual hereten de la caricatura i el còmic. Agafem un personatge qualsevol i comprovarem com està definit a partir d'uns elements mínims, que a més s'ordenen a transmetre el seu estat d'ànim de la manera més econòmica possible. Exemple: l'ós Yogui té un cap desproporcionadament gran, on destaquen els ulls i la boca, val a dir, els elements més expressius; les mans tenen pocs dits, mentre que les cames, molt reduïdes, presenten potes sense dits; el cos no presenta cap altra característica, llevat de la forma de pera, i com a complements duu un barret, un coll de camisa i una corbata. El seu company Boo-boo, té les mateixes característiques, amb menys dits de les mans –les mans tenen la mida dels ulls– i de la roba: només du una papallona. Però fins i tot els dibuixos evolucionen cap a la seua joventut, amb una accentuació progressiva d'aquestes característiques “neotèniques”, com va mostrar l'estudi de Stephen Jay Gould sobre Mickey¹ i com acredita també el subgènere manga o les *Bratz*.

A més de l'estilització estètica el dibuix animat, les seues pel·lícules es construeixen indefectiblement com narracions al·legòriques. Entenem com al·legoria una “metàfora desglossada” i la “metàfora” com un recurs d'economia lingüística². Si suposem que la competència metafòrica no és una habilitat més sofisticada que l'ús del llenguatge ordinari, sinó que, al contrari, forma part essencial del mateix, i produeix rendiments en termes d'estalvi de lèxic (“el vi barat, l'amor *barat*,

1 Stephen Jay Gould: A biological homage to Mickey Mouse, publicat originalment en *Natural History*, i que ara es pot consultar en: www.monmsci.net/~kbaldwin/mickey.pdf, o bé en: <http://web.archive.org/web/20031023001250/http://www.towson.edu/~sallen/COURSES/311/ESSAYS/MM.html>

2 Tot seguint Jesús Tuson: *Això és (i no és) Allò*, Badalona: Ara llibres, 2008.

la boira extensa”) i d’augment de connotacions (“i tenim l’*enyorança amarga* de la terra”), podem concloure que les al·legories no són operacions complexes, sinó tot el contrari, joc lingüístics habituals que descansen en el pensament analògic: hi ha una correlació punt per punt entre els elements d’un domini –explícitament representat– i els d’un altre, que desxifra la capacitat metafòrica del receptor. Aquesta característica essencialment al·legòrica de la pel·lícula de dibuixos animats explica, d’una banda, el caràcter parcialment antropomòrfic dels seus protagonistes i, d’altra banda, la semblança entre els seus arguments i les fàbules clàssiques (hi ha prou a pensar en el *Llibre de les bèsties* de Ramon Llull o els *Sermons* de Vicent Ferrer).

3. Caràcter educatiu dels dibuixos animats

Segons allò dit adés, la qüestió pel caràcter educatiu dels dibuixos animats té un caràcter doble. D’una banda, hi ha la competència en el llenguatge cinematogràfic que, en aquest cas, exigeix la capacitat per entendre la doble ficció i desempenyar un pensament analògic per entendre l’al·legoria del relat. És clar que la forta antropomorfització del gènere afavoreix aquesta competència. I és per això que no sorprèn que un personatge com Mickey passetge un gos com Pluto.

D’una altra banda, hi ha l’assumpte de la formació moral (o immoral) dels dibuixos animats. Hi ha una llarga tradició literària que atribueix a les fàbules capacitat de formació moral. Ara bé, si el pensament analògic permet entendre una representació al·legòrica, val a dir, identificar una representació *del que hi ha* a partir d’un relat fictici, no hem de suposar un vincle lògic entre la descripció d’allò que hi ha i la prescripció d’allò *que ha d’haver-hi*. Més bé, transitar de la descripció a la prescripció ha estat assenyalat com un sofisma: la fal·làcia naturalista (G. Moore). I això perquè, entre altres, raons, d’una mateixa fàbula s’hi poden fer lectures ben distintes. Hi ha prou a pensar en la “lectura” que de la fàbula de les abelles de Mandeville fa *El espíritu de la colmena* de Víctor Erice. En tot cas, els relats, les fàbules i, conseqüentment, les pel·lícules de dibuixos animats, tenen són susceptibles d’una interpretació no unívoca. Una pel·lícula clàssica, com ara *One Froggy Evening* (1955), que es pot pensar que té com a tema la crítica de l’avarícia, és susceptible de ser interpretada de moltes més maneres: la natura humana no canvia, el món de l’espectacle condueix al fracàs, la policia o les institucions psiquiàtriques cometen injustícies, etc. Potser en algun cas hi ha relació entre conductes patològiques i ficció cinematogràfica³. I lògicament el llenguatge cinematogràfic ha depurat els recursos per evitar que una eventual

3 En un vídeo gravat el 15 de març de 1999, poc abans de la matança a l’institut Columbine, el 20 d’abril, un dels assassins, Dylan Klebold, diu "Els directors es barallaran pels drets de la nostra història". Després, ell i l’altre assassí, Eric Harris, es posen a especular si seria Steven Spielberg o Quentin Tarantino qui la duria al cinema (transcripció de las cintas en: <http://acolumbinesite.com/quotes1.html>)

compasió davant les víctimes entrebanque la narració. És per això que en les seqüències bèl·liques freqüentment no contemplem el rostre dels adversaris dels protagonistes o aquest presenten una deformació tal que impedeix la compasió. Es podria pensar que aquests mecanismes de neutralització de la compasió alié podrien tindre efectes sobre els espectadors, i entre altres estarien relacionats amb la “qualificació” de les pel·lícules. Ara bé, el caràcter de doble ficció o al·legòric del dibuix animat es podria pensar que entrebanca una identificació simple entre l’espectador i el personatge que desenvolupa un comportament socialment patològic. No pot tindre el mateix efecte la contemplació d’un actor descarregant reiteradament el seu fusell davant d’un altre personatge desarmat que la visualització de la coneguda *Rabbit Seasoning* (1952), en el que el personatge d’Elmer dispara reiteradament al pato Lucas.

4. Els dibuixos animats fora del cinema

Un repàs a la recent estrena de *Planet 51*, ofereix elements per explicar la “vida” dels dibuixos animats més enllà del cinema.

Planet 51 és la pel·lícula més cara de la història del cinema espanyol, amb 55 milions d’euros de pressupost, per davant d’*Àgora*, que va costar 50 milions, més de doble de la tercera pel·lícula, *Alatriste*, que en costà 22⁴. La productora, Ilion, no ha fet cap altra pel·lícula anterior, com tampoc els seus directors, Jorge Blanco i Javier Abad⁵, però els responsables d’Ilion estan relacionats amb l’empresa Pyro, l’estudi de desenvolupaments de videojoc més important d’Europa, i amb l’empresa Zed, destacada en la fabricació de productes d’entreteniment per a telèfons mòbils. *Planet 51* s’acompanya de més de 100 aplicacions de software, un vídeo-joc per a xiquets i 16 milions de joguets que aniran al menú infantil d’una cadena d’hamburgueses⁶.

L’exemple mostra clarament com la digitalització permet l’extensió del dibuix animat a altres “pantalles”, com són els vídeo-jocs o les aplicacions de telefonia, i com serveix també a la promoció d’altres productes adreçats a consumidors infantils i juvenils. Ara bé, l’extensió és encara més ampla. Per posar un altre exemple recent, Nacions Unides nomenà recentment Campaneta (Tinker Bell), el personatge de *Peter Pan*, l’adaptació de Disney del relat *Peter i Wendy*, “Ambaixadora Honorària” a la cimera del canvi climàtic que es realitzarà a Copenhague, del 7 al 18 de desembre de 2009. Al seu comunicat de premsa, Nacions Unides afirma impertèrrita que “*Tinker Bell lives in harmony with the environment*”⁷. Simultàniament, un altre producte vinculat amb la

4 *El País*, 14/10/2009.

5 veg. www.imdb.com

6 *El País*, 25/03/2009.

7 Nota de premsa de Nacions Unides núm. 6225, de 22 d’octubre de 2009, que es pot llegir en: <http://www.un.org/News/>

companyia Disney (mitjançant la seua distribuïdora Buena Vista, la qual distribueix totes les pel·lícules de la companyia, les seues filials i altres hi lligades), *Saw VI* rebia la qualificació “x” per part del Ministeri de Cultura⁸.

That’s all Folks!

Press/docs/2009/note6225.doc.htm

8 *El País*, 21/10/2009.