

**EL CINE DE ANIMACIÓN HOLLYWOODENSE, LOS ESTEREOTIPOS Y EL
CONSUMO CULTURAL**

MSc. Julia María García de la Fé.

Universidad de Matanzas.

*Dpto. Extensión Universitaria “Camilo Cienfuegos”, Vía
Blanca Km.3, Matanzas, Cuba. julia.garcia@umcc.cu*



*CD de Monografías 2016
(c) 2016, Universidad de Matanzas
ISBN: XXX-XXX-XX-XXXX-X*

Resumen.

El trabajo realiza un análisis sobre la representación de los personajes en el cine de animación hollywoodense y sus estereotipos, de gran influencia para los espectadores infantiles consumidores de este género. Se exponen ejemplos de como los dibujos animados aparentemente inocentes, producen una gran carga de agresividad, promoviendo e imponiendo un esquema de valores, bienes culturales falsos ajenos a la realidad de los pequeños. Permite la reflexión sobre, como el consumo desmedido de estas películas, conlleva, lamentablemente, a la imitación de conductas e imágenes superficiales, que representan un peligro y que nada tienen que ver con los valores que los padres y educadores queremos ver en nuestros niños. También se hace una breve comparación entre la representación de estos personajes y la diferencia marcada en la caracterización de los personajes en el animado cubano. Se expone la necesidad de ofrecer coordenadas para orientar el enfrentamiento a esta problemática, promoviendo acciones como el cineclub escolar.

Palabras claves: consumo cultural, cine de animación, estereotipos



El actual y vertiginoso desarrollo científico-tecnológico, posee problemáticas consecuencias, de naturaleza ambiental y social, sobre las cuales es necesario reflexionar y proponer líneas de acción sobre todo las implicaciones éticas de algunas tecnologías. La ciencia y la tecnología actuales en el campo de la comunicación son muy eficaces; pero el problema está en si sus objetivos son siempre socialmente valiosos.

Los juegos interactivos de video hasta las técnicas multimedia y los espejismos de la realidad virtual, pasando por los efectos especiales del cine, la televisión y el video, estos sistemas convergentes ocupan hoy un aspecto neurálgico en la economía, la educación y la cultura de la sociedad.

En el cine en general, el conjunto de ideas, concepciones éticas, filosóficas, religiosas, políticas, jurídicas, científicas e ideológicas, se sustentan por la clase a que pertenezca la obra fílmica. El cine engendra un consumidor y un modo de consumo específico según las condiciones propias del sistema social en que se desarrolle. Las grandes industrias internacionales capitalistas han seguido un patrón ideológico en correspondencia con sus intereses de clases, producen modelos, sueños, aspiraciones, y consignan una imagen generalizada e incluso arbitraria de la realidad. Lanzan al mercado un prototipo, una actitud, un estilo de vida que se considera reflejo de un ciudadano medio, y a su vez tratan de convertirlo en la meta accesible a alcanzar por quien se lo proponga; es muy común, la manipulación de los mensajes y el tratamiento estereotipado de la imagen.

Grandes compañías norteamericanas vinculadas a la banca o a la industria armamentista financian muchas producciones. Por eso la violencia, la guerra, el sexo, la prostitución, la droga y el racismo son aspectos de la sociedad, que el cine capitalista ha tomado como uno de sus productos más vendibles. Otra de las trampas es, que el cine, la televisión y el video que predomina en el mercado internacional no tienen en cuenta nuestras culturas y aspiraciones y estas carencias deben hacernos más conscientes de que debemos luchar por estar más preparados y presente en todos los medios para hacer oír la voz de nuestra identidad.

Los realizadores audiovisuales deben entender, que el cine también tiene un sentido cultural como auténtica expresión creativa de un país, como revelación de sus esencias y realidades, por lo que ellos son moralmente responsables de sus obras, las cuales además de (efectos especiales, música, ó acción) también deben estar impregnadas de contenido ético y humanista.



(Fotos tomadas de Wikipedia)



A través de muchos ejemplos extraídos del cine de animación y los videos juegos infantiles se puede conocer los mecanismos y procedimientos que este género utiliza para manipular, de forma encubierta y furtiva, las mentes de nuestros niños/ñas, adolescentes y jóvenes. Muchos padres en la actualidad ocupados por su trabajo o las tareas domésticas, casi no dedican tiempo para compartir un juego con sus hijos, motivarlos a la lectura o narrarles un cuento, dejándolos expuestos un gran número de horas al disfrute de sus animados preferidos ó a juegos interactivos basados en estos mismos héroes: en tables y computadoras. Ya que piensan que, por el mero hecho de ser producidos para los infantes, su contenido es inofensivo y adecuado para la edad de sus hijos, y no hay nada más lejos de la realidad.

Actualmente, los dibujos animados y los videos juegos aparentemente inocentes, producen una gran carga de agresividad, es preocupante el esquema de valores que los productores insertan en ellos para los espectadores infantiles, imponiéndoles bienes culturales falsos, legitimidades como verdades absolutas, así como también el prototipo de héroe ó heroína que promueven.

¿Qué papel están desempeñando los dibujos animados en la vida de nuestros niños?

¿Qué influencia en su comportamiento social está ejerciendo el cine de animación que ellos ven?

¿Qué influencia sobre la identidad nacional, sus valores, sus necesidades, están ejerciendo estos audiovisuales?

Son preguntas que a diario debíamos hacernos, padres y educadores en la actualidad.

Uno de los ejemplos más sencillos sobre estos aspectos, es la representación sexista de la mujer en el cine de animación hollywoodense, que ha estado destinadas casi siempre, a formar o generar en el inconsciente de las niñas y jóvenes un molde o un canon de belleza, de comportamiento, de "feminidad" obviamente impuesta por un discurso patriarcal. La famosa y lasciva vampiresa Betty Boop (1931), fue el primer prototipo de personaje de dibujos animados que representaba el estereotipo de una mujer sensual con faldas cortas y ligeras con una liga decorativa en una de sus piernas, mostrando a través de sus escotes sus pechos prominentes, sus movimientos voluptuosos, miradas apasionadas salidas de sus ojos grandes y pestañantes.

Otros personajes femeninos del mismo período, que aunque no tenían forma de mujer mostraron su ropa íntima regularmente, como Minnie Mouse ó la Pata Daisy que desde sus primeras apariciones, se caracterizó por proyectar un retrato de la mujer moderna con gusto y sofisticación, que se deleita con las cosas finas como la joyería, los perfumes y los zapatos bonitos, en los cuales puede sorprendentemente meter sus pies. También los personajes femeninos de cuentos infantiles mundialmente conocidos por los infantes y salidos de las películas animadas de Walt Disney: las famosas Princesas, que son representadas como jóvenes, bellas, hermosas, buenas, sencillas, soñadoras que aspiraban a encontrar el príncipe azul y vivir felices para siempre. Por su parte también: las villanas, que en los mencionados filmes, y como contraparte de las princesas, se caracterizan por la maldad, la perversidad, el egoísmo, no importarles los sentimientos de los demás, frívolas y



vanidosas y estar dotadas de poderes y artefactos mágicos (espejos, bolas de cristal, cetros) que las hacen poderosas.

Otros personajes femeninos que aparecen en las series de dibujos animados que se emiten actualmente en televisoras extranjeras y que son consumidas a través de los famosos paquetes están asociados a estereotipos negativos: son mujeres consumistas, superficiales, celosas y obsesionadas por su aspecto físico y por agradar a los demás.

Está además el modelo de las muñecas Barbie que a partir de su popularidad en el mundo actual, dejó ya de ser una muñeca, para convertirse en un icono de la moda, además de que su mercancía es tan apreciada por las niñas (y coleccionistas) y por su fama ya se ha convertido también en un personaje famoso y prototipo del mundo cinematográfico de animación en 3D con más de 15 películas producidas.

También los seriales para la televisión y el cine, los famosos estilos animé y manga de Japón en la década de los 70 han influido notablemente en el cine de animación norteamericano y europeo en los 80 y hasta la actualidad. Los personajes femeninos del animé y manga- heroínas audaces que luchan contra el mal-, en muchos casos sus diseñadores la han proyectado como jóvenes con características sexistas con ojos grandes, senos prominentes y exhibiéndolas en algunas escenas con sus vestido levemente levantados por el viento para mostrar sus ropas interiores y piernas. También se presentan con trajes que forman parte de la vestimenta fetichista japonesa. Y en algunos casos se utilizan estos personajes inclusive en series pornográficas para adultos.

Si analizamos en el caso de los personajes masculinos, como superman, spiderman, batman, Tarzan, Hulk, etc. y los famosos príncipes, proyectan a un tipo de hombre fuerte, musculoso, capaz. Cualquiera de esos personajes típicos (Batman, Superman, el hombre nuclear, Hulk, la mujer maravillas, el capitán planetas, etc.) es decir el héroe o la heroína son seres lindantes con lo sobrenatural, invencibles en la lucha y en los duelos, dotados de inteligencia superior, bastante fríos y los malos son la contrapartida de estos héroes. Pero lo más significativo de estos personajes femeninos y masculinos salidos de la fábrica Disney, y los más preocupante, es que se han convertido en estereotipos, en íconos culturales para muchas niñas/ños y jóvenes en el mundo, a partir de la publicidad que se les da en el mercado a estos personajes a través del marketing de sus artículos (póster, relojes, sombreros, ropas interiores, medias, sombrillas, camisetas, calcomanías, collares, mochilas, carteras, juguetes, muñecas, etc.). Hoy muchos de nuestros pequeños no conciben ir a la escuela si no llevan una mochila con su personaje preferido, o no portan objetos escolares con la imagen de los tan famosos héroes infantiles. Hoy hasta las fotos de cumpleaños de los niños cubanos ya no son las fotos originales de antaño con la familia, sus amiguitos, en su modesta casa, o en su jardín, ahora tienen que ser montadas, rodeados de los personajes del maravillosos mundo Disney.



La influencia de estos audiovisuales es inusitada, ya que además de “vender”, se emplea para orientar conductas, modificar ideologías, desarrollar costumbres, imponer modos, modas y hábitos, alientan y estimulan el deseo de comprar, consumir, de poseer, y ante la carencia económica, el deseo se transforma en frustración ante la negativa familiar, en algunos casos por falta de dinero y en otros por comprender que son superfluos.

En el discurso pronunciado en la Asamblea del Poder Popular el 24 de febrero de 1998, Fidel analizando los problemas del mundo y la negativa influencia de los medios de comunicación, advertía y cito...“Ya les hablaba de esa penetración de los medios de comunicación que se instalan y transmiten su mensaje venenoso, en el orden social y moral, a todas las casa, a todas las familias y a todos los niños”.

El consumo desmedido de estas películas, conlleva, lamentablemente, a la imitación de conductas e imágenes superficiales, que nada tienen que ver con los valores que debemos promover para nuestros niños: el conocimiento, la honestidad, la solidaridad y el patriotismo más que la proyección de una imagen de mujer perfecta o de un galán atlético.

Otro aspecto, ya no es sólo el prototipo o diseño físico de héroe o heroína que promueven, sino es también en la forma de expresarse de estos personajes típico que influye enormemente en los niños, por ejemplo (Diego o Dora la exploradora) que hablan mitad en español y en inglés), nos es dañino que aprendan palabras en inglés, pues es un idioma que se encuentra en los planes de estudios educativos, pero ya hoy en día influenciados nuestros niños pequeños dicen (banana en vez de plátano o roca –por piedra, etc.)

También está presente a veces en estos audiovisuales, la discriminación racial y étnica- un ejemplo claro, es el caso de la representación que se hace en la película “El rey León” del trío de las malvadas hienas, esos animales que a la vista de los pequeños son animales repugnantes, carroñeros, perversos, están diseñados hasta de color negro o oscuro, que junto al león malo quieren destruir a Simba y lo interesante es que los caracterizan como tontas, merodeadoras, groseras u ordinarias , que viven al margen de la ley impuesta por el rey. También, porque en la versión original de la película, las hienas hablan con un acento que las identifica como parte de las comunidades afroamericanas y en la versión en español su acento es mexicano. Es claro, entonces, que en la película las hienas son los marginales, potenciales inmigrantes. Ahí vemos el mensaje solapado, la discriminación o exclusión social hacia los latinos, hacia los afroamericanos.

Otras veces alteran hechos y acontecimientos. Ejemplo (El dibujo animado de Hércules- si no se le aclara a los niños que el champán es una bebida que fue descubierta accidentalmente por un monje francés en el siglo XII pensarían que ya los dioses griegos y los romanos tomaban champán, ya que en las escenas finales del filme, ni Hércules muere y aparece agitando y destapando para brindar una efervescente botella de esta bebida. Como incitando al consumo.



El reinado de este mundo seductor, imaginario y enajenante, se expresa en la exportación mundial de incontables filmes, videos juegos y programas televisivos norteamericanos, y que son adquiridos en los llamados "cargos" en nuestro país y que son altamente consumidos por ellos. La vertiginosidad de estos fenómenos crea un contexto cultural muy distinto al de hace unas décadas, con otros gustos, percepciones y hábitos, nacidos de una novísima semiótica de imágenes y sonido, ideas y efectos especiales, capaces de suplantar la realidad y que puede constituir un peligro en el mundo espiritual de los niños. Pero, el medio audiovisual, el cine de animación ó los videos juegos no son algo negativo en sí mismo y puede tener muchas enseñanzas, lo que los tornan negativos, es su inserción en un determinado tipo de sociedad, con determinados objetivos. Por eso es necesario realizar un análisis, una valoración crítica, estética, ética e ideológica de sus contenidos antes de que sean consumidos, por lo tanto, es fundamental estar al lado de nuestros niños y adolescentes, cuando ellos disfrutan de esos productos comunicativos y recreativos para poderlos orientar y guiar y que se puedan hacer lecturas ínter textuales y subliminales, resaltar sus valores y criticar sus antivalores.

En el caso de Cuba no tenemos la menor duda que cada película de animación que se produce, es una expresión cultural propia, Son significativos los aportes que nuestro cine ha hecho no solo a esta manifestación, sino a otras como la música, la literatura, las artes plásticas. Además de su contribución a la formación de un espectador activo y de su labor de promoción en la formación de una cultura cinematográfica a través de múltiples eventos, espacios radiales y televisivos, publicaciones e instituciones que a lo largo de cincuenta años no han interrumpido su labor, aún en medio de grandes dificultades materiales, y la misión pedagógica que nuestro cine ha llevado a cabo.

Un paradigma son nuestros héroes infantiles como: Elpidio Valdés, María Silvia, Eleuteria, Chuncha, Fernanda y otros, que son personificados como héroes activos dentro de un contexto revolucionario. Ya que El dibujo animado cubano descubrió, por su parte, en la singularidad de la cultura cubana la clave para crear sus personajes.

Chuncha (1966) caracterizada, como la mujer cubana madura actual que lo mismo practica deportes en el círculo de abuelos, disfruta de la naturaleza en el campismo, participa en un guateque, improvisa en la canturía, juega pelota, combate los mosquitos *Aedes Aegyptis*, hace la caldosa en la fiesta del CDR, vela porque se cumpla la guardia cederista. Una mujer integrada a la sociedad. También María Silvia y Elpidio, identificados como jóvenes campesinos, sencillos, audaces y siempre dispuestos a darlo todo por la causa de la independencia de Cuba y junto a ellos la representación de la niña cubana, Eutelia su ayudante presentada como una chiquilla pícaro, pero valerosa y temeraria, todos ellos junto a otros personajes actuales proyecta una imagen netamente cubana sin frivolidades ni vanidades. Es el caso del personaje de Fernanda (Mario Daniel Rivas) dedicadas a tareas detectivescas en su contexto social, ó los personajes femeninos y masculinos de la serie Pubertad de Wilber Noguel y Ernesto Piña donde se caracteriza a las-los adolescentes y jóvenes, relacionándose entre sí con sus amigos y compañeros para resolver sus preocupaciones en determinados temas de la vida sobre todo de la sexualidad.



La creación y el consumo de nuevos audiovisuales infantiles más adecuados y menos cargados de estereotipos, de agresividad, son imprescindible en la actualidad para nuestros niños, adolescentes y jóvenes.

La cada vez más amplia accesibilidad de los animados hollywoodenses a nuestro público infantil, las incontrolables y complejas redes por las que circulan que hacen impensable el establecimiento de regulaciones y normativas capaces de erradicar su difusión y la urgencia que requiere el desarrollo de alternativas para reducir su influencia negativa, se impone la necesidad de ofrecer coordenadas para orientar el enfrentamiento a esta problemática.

Teniendo en cuenta que la actividad del cineclubismo es un actividad recreativa sana y educativa, que ayuda a la alfabetización audiovisual estudiantil constituye una de estas coordenadas, con el fin de tributar a la socialización de nuevas prácticas en el consumo y educación audiovisual de los niños y jóvenes y contrarrestar la influencia de todas estas películas de animación hollywoodense instaladas en nuestros hogares a través de la televisión, los "cargos", las computadoras y los tables.

La educación a partir del debate de los animados con la ayuda de los educadores, en actividades de cineclubismo escolar constituye una elección, cuyo objetivo no reside en convertir a los educadores y espectadores infantiles en especialistas audiovisuales, sino desarrollar una actitud crítica hacia el consumo. De esta manera, estarán más preparados y la democratización de la expresividad del lenguaje audiovisual tendrá como respaldo la reflexividad y el pensamiento constructivo. Combatir sus efectos sociales es posible a partir de nuestra alfabetización audiovisual. Es al menos una propuesta para enfrentar inteligentemente este contexto.

Nuestro líder histórico, Fidel argumentaba en un discurso” Hay que sembrar más valores que trigo, a pesar del hambre que hay en el mundo, porque sembrando valores tendremos un día más trigo para todos. Solo sembrando valores tendremos un día alimento para todos. ¡Sembremos conciencia, sembremos ideas, sembremos cultura, sembremos valores y tendremos el mundo que soñamos; tendremos el mundo que el ser humano merece! Fin de la cita

Haciendo investigaciones, sobre la influencia que están teniendo estos audiovisuales en nuestros niños y adolescentes y a partir de ellas trazar acciones, rescatando y reavivando el cineclubismo estudiantil en todas las enseñanzas puede ser excelentes opciones para sembrar conciencia, ideas, cultura y valores, hacer un consumo cultural de estos materiales contrarrestado sus posibles efectos nocivos.

Es imprescindible y necesario en la actualidad promover en las escuelas primarias, secundarias y preuniversitarias acciones y actividades educativas encaminadas a reorientar los patrones estéticos, éticos e ideológicos relacionados con los audiovisuales infantiles y juveniles.



Bibliografía

Artículos consultados en Internet: Momentos importantes de la historia de la animación-escrito por redacciones miradas

Animation-Genre and Authorship, Paul Wells, Londres, 2004.

Castro, Ruz Fidel (2006). Mujer y Revolución. En Discurso pronunciado en la asamblea del Poder popular, La Habana, 24 de febrero de 1998, pág. 262

----- (2006). Mujer y Revolución. En Discurso pronunciado en la Clausura del encuentro Internacional de solidaridad entre mujeres, 16 de abril de 1998.

Colectivo de autores.1994. Problemas Sociales de la Ciencia y la Tecnología, GESOCYT, Editorial Félix Varela, La Habana.

Díaz, D. Sobre el riesgo del Arte. Revista Cine Cubano No 140 Pág. 89

Espino, García, Luís. 2000 El Cine y la formación de valores en los estudiantes universitarios. Revista Educación Universitaria, AESES. Pág. 129-133





CD de Monografías 2016
(c) 2016, Universidad de Matanzas "Camilo Cienfuegos"
ISBN: XXX-XXX-XX-XXXX-X