

# **SOCIALIZACIÓN DE LA INFANCIA EN PELÍCULAS DE DISNEY/PIXAR Y DREAMWORKS/PDI**

Análisis de modelos sociales en la animación

**Leticia Porto Pedrosa**

Facultad Ciencias de la Información. Departamento Sociología VI  
Universidad Complutense de Madrid, España.

## Resumen

Esta investigación analiza el contenido de ocho largometrajes de animación digital de Walt Disney *Pictures/Pixar Animation Studios* y *DreamWorks Animation/Pacific Data Images* estrenados durante la última década (1998-2008). Cada vez más, estas producciones animadas constituyen un material audiovisual de consumo habitual para niños y niñas durante los primeros años. Este estudio analiza un total de 115 personajes y, a través de cuadros de frecuencias, se contabilizan hasta 117 variables: género, especie, cualidades físicas, valores, contravalores, temática, tipología de familias y algunas otras categorías como los roles, las funciones y los estereotipos habituales que estas productoras difunden en sus creaciones infantiles. Entre las conclusiones principales destaca que la presencia de la violencia "animada" mantiene un crecimiento constante desde 1998 hasta 2008.

## Palabras clave

*Socialización, infancia, películas de animación, estereotipos, valores, violencia*

## Abstract

This investigation analyzes the content of eight digital cartoons movies of *Walt Disney Pictures/Pixar Animation Studios* and *DreamWorks Animation/Pacific Data Images* to present for the first time in last ten years ago (1998-2008). More and more, these animation films are a kind of audiovisual material habitual consume in children for beginnings of age. This study analyzes 115 characters and besides across tables of statistics with 117 variables are contabilized (gender, specie, physical qualities, values, equivalent values, themes, family's typology) and some others categories like roles, functions and habitual stereotypes that the industries spread in their films. Between main conclusions is present the "animation" violence keep a constant increase since 1998 to 2008.

## Key words

*Socialization, childhood, cartoons movie, stereotypes, values, violence*

### 1. Introducción

El cine de animación ha sufrido una gran transformación durante estos últimos años. Cuando parecía que la animación tenía poco que demostrar en el campo del largometraje, llegó *Pixar* con sus innovaciones técnicas y un gran equipo de creativos. En el otro lado, *DreamWorks Animation* tomó la iniciativa en el momento en el que se creía agotado el argumento propuesto por los "cuentos maravillosos" (Propp, 1981) de su principal competidor. Sin embargo, juntos hicieron posible que la animación volviese a ser rentable y adquiriese una nueva consideración. Como muestra de ello, la 62ª edición del *Festival de Cannes* abrió sus puertas por primera vez en la historia con la película de animación "Up", de *Disney/Pixar* dirigida por Peter Docter que se estrenó el 29 de mayo en Estados Unidos, y posteriormente se ha promocionado en nuestro país con una gran crítica a favor. En ediciones anteriores del festival, la animación había sido incluida en la *Sección Oficial* pero nunca se había propuesto para protagonizar el acto inaugural de este encuentro anual.

Se podría decir que los esfuerzos por perfeccionar la técnica hasta llegar a los niveles actuales de calidad e innovación de estos últimos años hacen que se hable de un nuevo resurgir de las películas de animación. A partir de 1980, con la llegada del ordenador, se abren nuevos caminos en el cine de la animación pero no será hasta la década posterior cuando, gracias al auge de las técnicas informáticas, aparece un gran número trabajos en este ámbito. La mayoría de los estrenos, lejos de satisfacer únicamente la demanda infantil, se dirigen también a los adultos por su temática y su

estructura narrativa. De este modo, renace una auténtica industria de animación digital.

## 2. Objetivos

El planteamiento inicial toma como punto de partida el interés por el ocio infantil y el auge de las nuevas formas de entretenimiento. Este trabajo se centra en las películas de animación digital -como producto especialmente dirigido a menores- y en el estudio de los personajes animados como *modelos* para los niños y niñas. El objetivo fundamental es analizar la influencia de estas producciones infantiles en el proceso de socialización en los menores.

## 3. Metodología

Esta investigación propone un nuevo acercamiento a la "función social" del cine (Turner, 1999: 78ss) para analizar el tipo de socialización que proponen las películas de animación digital que se dirigen a los menores. Cuando se aborda el tema del cine como herramienta didáctica se alude también a las funciones sociales de los medios de comunicación.

Como marco general, se toma como referencia los numerosos estudios e informes elaborados a partir de las relaciones entre la audiencia infantil y los medios de comunicación de masas, con especial atención a las películas de animación. Estas primeras investigaciones analizan el tratamiento de determinados contenidos vinculados a los posibles efectos que pueden producir sobre el público a corto, medio y largo plazo. Por un lado, están los "contenidos" y, por otro, los "efectos", que en la mayoría de los casos suelen ir de la mano. En la actualidad, al hablar de efectos –

independientemente de que los medios creen determinadas percepciones-, se suele sostener que las circunstancias del receptor influyen en el proceso. El público está sujeto a interpretaciones libres, en función del momento, la situación... y esto puede hacer variar sus reacciones. Cuando se pretenden medir los efectos que producen los *media* necesitamos analizar también otras variables: cómo afectan las percepciones que se transmiten; cuánto tiempo es necesario que transcurra tras la recepción de un mensaje determinado y un cambio de actitud; entre otras. El contenido es importante pero no debe considerarse como un elemento de carácter absoluto (Berganza y Ruiz San Román, 2005: 210). Sin aportar mediciones de los impactos en la audiencia, se realiza el análisis de contenido de las modernas películas animación y su peculiar forma de entretenimiento entre los menores. En palabras de D. Zillmann, el entretenimiento que proponen los medios de comunicación es una realidad, de ahí que vivamos en la *era del entretenimiento* (2000: 1-20).

Esta investigación no pretende realizar un estudio pormenorizado de la producción de *Walt Disney Pictures/Pixar* ni tampoco de *DreamWorks/PDI* porque desbordarían las características y la pretensión de las que parte este trabajo. Dado el amplio universo que existe de películas de animación, ha sido necesario acotar y seleccionar la muestra para poder analizarla con detalle. Finalmente, se han seleccionado ocho largometrajes de animación digital de dos de las grandes productoras norteamericanas con sus correspondientes colaboraciones: *Disney/Pixar* y *DreamWorks/PDI*. En el caso de *Disney*, su gran experiencia dilatada en el tiempo ha sido estudiada por numerosos autores, con disparidad de opiniones sobre la trayectoria de Walter Elías Disney hasta nuestros días (Finch, 1973; Mattelart y Dorfmann, 1987; Smoodin, 1994; Giroux, 2001; Fonte, 2004; Rigón, 2006: 163-169; Croce, 2008; etc.). A partir del año, 1991, la incorporación de los estudios *Pixar Animation* introduce el componente de riesgo en la compañía, apostando por la innovación y la renovación en sus películas lo que se

traduce en una cosecha incesante de grandes éxitos para la firma. Y por otro lado, está *DreamWorks*, con una constitución más reciente, en 1994, y que no se concibe sin el trabajo del equipo técnico de *PDI*. Este estudio fue fundado en 1980 por Carl Rosendhal, que logró su mayor reconocimiento gracias a los efectos "morfo" de transformación y metamorfosis en "Terminator II" (James Cameron, 1991).

De estas dos productoras se seleccionaron cuatro largometrajes de animación digital para llevar a cabo un análisis de contenido de cada una de estas películas. La muestra de *Walt Disney Pictures/Pixar* fue la siguiente: "Bichos: una aventura en miniatura" (John Lasseter, 1998), "Monstruos S.A." (Peter Docter, Lee Unkrich y David Silvermann, 2001), "Cars" (John Lasseter, 2006) y "Ratatouille" (Brad Bird y Jan Pinkava, 2007). Y, como parte complementaria al estudio, las cuatro películas de animación de *DreamWorks/PDI*: "HormigaZ" (Eric Darnell y Tim Jonson, 1998), "Shrek" (Andrew Adamson y Vicky Jenson, 2001), "Madagascar" (Eric Darnell y Tom McGrath, 2005) y "Kung Fu Panda" (John Stevenson y Mark Osborn, 2008). La muestra audiovisual ha sido seleccionada a tenor de los siguientes condicionantes principales: las ocho películas se han estrenado en el cine -antes de su comercialización en los diferentes formatos- entre el año 1998 (por ser la fecha en la que *DreamWorks Animation* lanza su primer largometraje de animación digital) y 2008; han sido catalogadas como "Autorizadas para todos los públicos"; se han producido desde Estados Unidos y distribuido mundialmente y todas han alcanzado una gran recaudación en taquilla.

Esta investigación recoge fundamentalmente procedimientos cuantitativos, aunque también combina los métodos cualitativos para el desarrollo del texto, pero en menor medida. Para contabilizar las principales categorías establecidas en el análisis de contenido se han elaborado cuadros de frecuencias de cada una de las películas. Se toma como modelo la plantilla que proponen Wimmer y Dominik (1996: 182-183) para

un estudio sobre dibujos animados, que ha proporcionado la matriz de datos para poder extraer conclusiones. En estas tablas se codifican varios ítems: los *personajes principales* -en función del *papel* que desempeñan, la *especie* y el *género* al que pertenecen-, los *valores* y *contravalores* que se fomentan en el discurso y en la representación, la *tipología de actos* que desarrollan los personajes contabilizadas por secuencias, la *temática* que tratan y el *tipo de familia* que se representa en estos largometrajes. De manera especial, se incide en el tratamiento de la violencia, su papel en el transcurso de la trama y sus posibles influencias en el proceso de socialización de los menores (García Galera, 2000; Yokota y otros, 2000; [Igartua y otros, 2001](#)).

A continuación, y a modo de ejemplo, se recogen dos tablas de frecuencias en las que se contabilizan los actos que protagonizan los principales personajes analizados: *actos de amistad (Aa)*, *actos de amor (AA)*, *actos de cooperación (Ac)*, *actos crueles (AC)*, *situaciones de desprecio (SD)*, *actos de humildad (AH)*, *actos de mentira (AM)*, *actos de reconciliación (AR)*, *situaciones de resignación (SR)*, *actos solidarios (AS)* y *actos violentos (AV)*.

**TABLA 1: Tipología de actos en Walt Disney/Pixar**

<b>Bichos</b>	<i>Aa</i>	<i>AA</i>	<i>Ac</i>	<i>AC</i>	<i>SD</i>	<i>AH</i>	<i>AM</i>	<i>AR</i>	<i>SR</i>	<i>AS</i>	<i>AV</i>
01. El hormiguero	1	0	3	0	1	0	0	0	1	0	0
02. Princesa Atta	1	7	1	1	0	1	0	3	1	1	0
03. La Reina	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0
04. Dot, hermana de Atta	8	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
05. <i>Flik</i>	4	5	3	0	0	5	7	0	4	3	3
06. <i>Hopper</i> , el saltamontes	0	0	0	4	4	0	0	0	0	0	11
07. <i>Thumper</i> , el saltamontes	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
08. <i>Reed, Daisy y Grub</i>	1	0	1	1	2	0	0	0	0	0	0
09. <i>Dim</i> , el escarabajo	2	0	4	0	0	0	0	0	1	1	1
10. <i>Rosie</i> , la araña	2	0	4	0	0	0	0	0	1	1	1
11. <i>P.T. Pulga</i>	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
12. <i>Heimlich</i> , la oruga	2	0	4	0	0	0	0	0	1	1	1
13. <i>Francis</i> , la mariquita	2	0	4	0	0	0	0	0	1	2	1
14. <i>Slim</i> , el bicho palo	2	0	4	0	0	0	0	0	1	1	0
15. Las luciérnagas (2)	2	0	4	0	0	0	0	0	1	1	0
16. <i>Gypsy</i> , la mariposa	2	0	4	0	0	0	0	0	1	1	0
17. <i>Manny</i> , la mantis religiosa	2	0	4	0	0	0	0	0	1	1	0
18. Los moscardones (3)	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2
19. <i>Tuck y Roll</i> , los gusanos	3	0	4	0	0	0	0	0	1	1	1
20. Otros	0	0	2	1	1	0	0	0	0	0	2
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>12</b>	<b>46</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>4</b>	<b>16</b>	<b>14</b>	<b>26</b>
<b>Monstruos, S.A.</b>	<i>Aa</i>	<i>AA</i>	<i>Ac</i>	<i>AC</i>	<i>SD</i>	<i>AH</i>	<i>AM</i>	<i>AR</i>	<i>SR</i>	<i>AS</i>	<i>AV</i>
01. <i>Sr. Waternoose</i>	0	0	0	1	3	0	2	0	0	0	4
02. <i>James P. Sullivan</i>	21	0	4	0	0	0	0	1	2	5	9
03. <i>Mike Wazowski</i>	8	8	3	0	4	0	1	1	1	1	6
04. <i>Celia</i> , la recepcionista	0	5	0	0	0	0	1	0	0	0	3
05. <i>Randall Boggs</i>	0	0	0	2	3	0	0	0	0	0	12
06. <i>Fungus</i> , ayudante de <i>Randall</i>	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1
07. <i>Roz</i> , de Administración	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
08. <i>George</i> , monstruo	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
09. La CDA	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	3
10. <i>Boo</i> , la niña	2	4	2	0	0	0	0	0	0	0	2
11. El Hombre de las Nieves	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
12. Otros	2	0	2	1	0	0	0	0	0	0	3
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>17</b>	<b>11</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>7</b>	<b>45</b>
<b>Cars</b>	<i>Aa</i>	<i>AA</i>	<i>Ac</i>	<i>AC</i>	<i>SD</i>	<i>AH</i>	<i>AM</i>	<i>AR</i>	<i>SR</i>	<i>AS</i>	<i>AV</i>
01. <i>Rayo McQueen</i>	8	7	3	1	13	3	1	3	2	3	4
02. <i>Chick</i> , el coche verde	1	0	0	1	3	0	0	0	0	0	2
03. <i>El rey</i> , el coche azul	1	2	0	0	1	0	0	0	0	1	0
04. El público	1	3	0	0	1	0	0	0	0	1	0
05. <i>Mack</i>	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0
06. Policía de "Radiator Springs"	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
07. <i>Mate</i> , la grúa	5	0	4	2	0	2	2	0	1	2	0
08. <i>Hudson Hornet</i>	4	0	0	0	2	0	0	1	1	1	4
09. <i>Sally</i> , la fiscal	4	3	1	0	2	1	0	2	2	3	0
10. <i>Luigui y Guido</i>	4	0	3	2	4	0	0	0	2	3	0
11. El Pueblo: <i>Flo, Bessie, Lizzie...</i>	3	1	0	0	1	0	0	0	6	0	1
12. Otros	6	0	2	3	8	0	0	0	0	0	2
<b>TOTAL</b>	<b>39</b>	<b>16</b>	<b>14</b>	<b>9</b>	<b>35</b>	<b>6</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>16</b>	<b>15</b>	<b>12</b>
<b>Ratatouille</b>	<i>Aa</i>	<i>AA</i>	<i>Ac</i>	<i>AC</i>	<i>SD</i>	<i>AH</i>	<i>AM</i>	<i>AR</i>	<i>SR</i>	<i>AS</i>	<i>AV</i>
01. <i>Remy</i>	4	2	8	0	0	0	3	0	3	3	2
02. <i>Emile</i> , su hermano	1	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0
03. Padre de <i>Remy</i>	1	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0
04. Colonia de ratas que conviven	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	2
05. La anciana	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
06. Chef <i>Gusteau</i>	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
07. Anton Ego, crítico	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2
08. <i>Alfredo Linguini</i>	3	7	0	0	2	4	2	0	3	5	1
09. <i>Skinner</i> , el chef	0	0	0	0	11	0	0	1	0	0	5
10. <i>Colette</i> , cocinera	2	6	2	0	4	0	0	2	0	0	5
11. <i>Horst</i> , sous-chef	0	0	0	0	1	0	3	0	0	0	1
17. Otros	0	2	0	0	3	0	0	0	0	0	3
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>19</b>	<b>13</b>	<b>0</b>	<b>22</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>9</b>	<b>23</b>

Fuente: Elaboración propia



**TABLA 2: Tipología de actos en DreamWorks Animation/PDI**

<b>HormigaZ</b>	<b>Aa</b>	<b>AA</b>	<b>Ac</b>	<b>AC</b>	<b>SD</b>	<b>AH</b>	<b>AM</b>	<b>AR</b>	<b>SR</b>	<b>AS</b>	<b>AV</b>
01. Z - 4195	6	6	2	0	0	1	1	0	1	4	2
02. La colonia	0	0	0	2	1	0	0	0	1	0	7
03. Azteca	1	3	0	0	1	0	0	0	0	0	0
04. Peón de obreros	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
05. General Mandible	0	0	0	3	5	0	6	0	0	0	2
06. Coronel Coter	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2
07. La Reina	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1
08. Princesa Bala	0	8	2	0	7	0	1	0	1	1	3
09. Weaver	3	3	2	0	0	0	0	0	0	4	0
10. Barbatus	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1
11. Moffi, insecto volador	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0
12. Chipi, insecto volador	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0
13. Insectos de "Insectopía"	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
14. Otros	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>21</b>	<b>9</b>	<b>7</b>	<b>17</b>	<b>1</b>	<b>8</b>	<b>0</b>	<b>3</b>	<b>13</b>	<b>18</b>
<b>Shrek</b>	<b>Aa</b>	<b>AA</b>	<b>Ac</b>	<b>AC</b>	<b>SD</b>	<b>AH</b>	<b>AM</b>	<b>AR</b>	<b>SR</b>	<b>AS</b>	<b>AV</b>
01. Shrek	6	6	0	4	9	3	0	2	2	3	18
02. Personajes de los cuentos	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2
03. Guardias reales	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	3
04. Asno	12	3	4	0	2	2	0	1	3	2	7
05. Lord Farquaad	0	0	0	3	5	0	2	1	0	0	2
06. Princesa Fiona	1	12	1	2	3	3	2	1	4	0	6
07. La dragona	1	3	1	0	0	0	0	0	0	1	4
08. Robin Hood y los Hombres Alegres	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	2
09. Otros	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	2
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>25</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>19</b>	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>46</b>
<b>Madagascar</b>	<b>Aa</b>	<b>AA</b>	<b>Ac</b>	<b>AC</b>	<b>SD</b>	<b>AH</b>	<b>AM</b>	<b>AR</b>	<b>SR</b>	<b>AS</b>	<b>AV</b>
01. Álex, el león	21	0	1	0	3	0	3	1	3	3	13
02. Marti, la cebra	19	0	5	0	0	0	0	1	3	3	10
03. Gloria, el hipopótamo	9	0	4	0	1	0	0	0	0	3	10
04. Melman, la jirafa	8	0	4	0	2	0	0	0	0	2	6
05. Skipper, Rico, Kowalski y Private	0	0	4	1	0	0	1	0	0	1	10
06. Mason y Philp, los monos	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0
07. La anciana	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
08. Cuerpo policial	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
09. Julien XIII, rey de los lémures	2	0	0	2	2	0	0	3	1	0	1
10. Maurice, lémur consejero real	2	0	2	1	0	0	0	1	0	0	0
11. Mort, lémur pequeño	2	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
12. Los lémures	2	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
13. Los fosa	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2
14. Otros	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>65</b>	<b>0</b>	<b>22</b>	<b>6</b>	<b>11</b>	<b>0</b>	<b>4</b>	<b>8</b>	<b>7</b>	<b>12</b>	<b>59</b>
<b>Kung Fu Panda</b>	<b>Aa</b>	<b>AA</b>	<b>Ac</b>	<b>AC</b>	<b>SD</b>	<b>AH</b>	<b>AM</b>	<b>AR</b>	<b>SR</b>	<b>AS</b>	<b>AV</b>
01. Po, el panda	7	3	3	0	0	8	4	2	9	0	17
02. El ganso, padre de Po	0	5	1	0	0	0	0	0	0	0	0
03. Maestro Shifu	4	4	5	1	6	2	0	2	2	1	15
04. Tigresa	2	0	3	1	3	1	0	2	0	2	3
05. Mono	2	0	4	0	1	0	0	2	0	2	3
06. Gruya	3	0	6	1	3	0	0	2	0	2	3
07. Víbora	3	0	4	0	1	0	0	2	0	2	3
08. Mantis	3	0	5	0	1	0	0	2	0	2	3
09. Zeng, ave mensajera	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2
10. Maestro Oowey	3	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0
11. Ghorh-Gom, el rinoceronte	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	6
12. Guardianes de la prisión	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
13. Tai Lung	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	11
14. Otros	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>12</b>	<b>34</b>	<b>5</b>	<b>18</b>	<b>11</b>	<b>4</b>	<b>14</b>	<b>11</b>	<b>11</b>	<b>70</b>

**Fuente: Elaboración propia**

Para la obtención de la información se ha realizado un rastreo de fuentes bibliográficas, hemerográficas, electrónicas, publicaciones científicas periódicas (educativas, pedagógicas, psicopedagógicas) y revistas especializadas de animación. También se han consultado anuarios, diccionarios y enciclopedias especializadas, teniendo en cuenta la opinión de diversos autores, teorías, estudios, informes y artículos de expertos sobre la materia. Incluso se han mantenido conversaciones con algunos de los autores de referencia de las que se han obtenido información importante para esta investigación.

## **4. Contenido**

Resulta interesante abordar la relación entre el cine y el público infantil pero no reducida a la mera proyección de las películas en las salas durante el período que se mantienen en la cartelera. Se considera que es su posterior comercialización en los diferentes formatos -y todos los materiales y merchandising que acompañan a esas películas- lo que hace que los pequeños se familiaricen más con esos héroes virtuales de la gran pantalla. Una vez que el DVD (o cualquier soporte) penetra en el hogar, ya está disponible para que el pequeño repita el visionado todas las veces que quiera; es más, muy al contrario de lo que le sucede a los adultos, los pequeños disfrutan más cuanto mayor es el reconocimiento de lo que ven o escuchan.

En este punto radica el interés de este estudio: analizar en profundidad el tipo de socialización que transmiten estas películas de animación digital. ¿Podrían ser una herramienta didáctica capaz de fomentar la educación y formación en valores en los menores a través de la diversión y el entretenimiento? La investigación analiza cómo es el proceso de construcción de los personajes y el impacto que pueden provocar en

la audiencia. La *identificación*, a través de la empatía (Igartua y Muñiz, 2008: 25-52), la capacidad para generar *modelos* -tanto en claves de valores e ideologías como en pautas actitudinales (cogniciones, emociones y conductas)- y la *imitación* (el aprendizaje por observación) son algunas de las principales formas a través de las cuales el público reacciona hacia los personajes mediáticos. El texto íntegro recoge múltiples aportaciones y teorías de autores y expertos que han tratado el tema desde diferentes perspectivas y que se han orientado las pesquisas realizadas en la investigación. En último término, se estudia el alcance del cine de animación como espacio formativo y socializador a través del cual el público infantil puede adquirir valores educativos y culturales (Martínez Salanova, 1998: 27-36; Ambrós y Breu, 2007: 27).

El cine como agente de socialización, y en cuanto a medio de comunicación, resulta ambivalente. Por un lado, puede abrir nuevas perspectivas culturales, motivando a los sujetos y mejorando su capacidad cognoscitiva y comprensiva. Por otro, puede provocar pasividad y acostumbrar al pensamiento a visiones homogéneas de la realidad. En este sentido, la mayor fuente de conflicto se encuentra en los *modelos* que los medios proponen: si son divergentes u opuestos a aquellos otros ofrecidos por el resto de agentes socializadores (*familia, sistema escolar, grupo de iguales, grupos de referencia*) debilitan la acción de estos últimos e impiden, en gran medida, que la socialización se lleve a cabo con éxito (Ortega Gutiérrez, 2006: 127). Si las películas en general interfieren en la vida de los adultos, en sus sentimientos, pasiones y miedos, a medida que desciende la edad, esa relación es inversamente proporcional. Las influencias pueden ser positivas y negativas, siendo más acuciantes en aquellos espectadores infantiles que se encuentren a medio camino de una formación integral. Durante los primeros años de la vida, cuando los niños se encuentran en un estado de

máxima plasticidad, es el momento idóneo para la transmisión de valores (Bautista Vallejo, 2002: 14-17).

Tras el análisis de las dos principales productoras de animación estadounidenses se obtienen resultados interesantes. Si recogemos algunas de las principales conclusiones extraídas del estudio de estos ocho largometrajes de animación seleccionados observamos que, en primer lugar, el planteamiento inicial no es del todo correcto. No podemos hablar de películas de animación como material audiovisual destinado exclusivamente al público infantil sino que, con mayor frecuencia, los guionistas de estas producciones establecen continuos guiños y dobles lecturas que se dirigen a los espectadores adultos, y pasan desapercibidos por los menores. Sin embargo, tienen una gran acogida entre los niños que disfrutan y se entretienen con el visionado de estas historias también para mayores.

Por otro lado, el amplio recorrido por la trayectoria de las dos compañías líderes en entretenimiento infantil, y después del análisis de sus películas, ha servido para constatar que no existen tantas diferencias entre los procedimientos empleados por *Walt Disney Pictures* y *DreamWorks Animation*. Aunque, en general, parece que existe un cierto acuerdo en considerar que a las producciones de *Disney/Pixar* poseen una mayor calidad técnica y que a *la fábrica de sueños* se le atribuye el papel renovador de la animación en cuanto al vuelco que sufren los contenidos y la estructura narrativa tradicionales.

La representación del *héroe* en estas ocho películas se concreta en personajes masculinos que encarnan valores positivos (*amistad, cooperación, humildad, solidaridad*) y que son los encargados de restablecer el orden en el sistema. Con sus acciones logran que el bien y la verdad imperen en la resolución del conflicto, aunque para ello tengan que usar la violencia, como se amplía más adelante. En cuanto a la

representación de la *heroína*, tras el análisis se infiere que la visibilidad y relevancia de los personajes femeninos es minoritaria con respecto al protagonismo masculino en las películas de *Walt Disney/Pixar* y *DreamWorks Animation/PDI*. La igualdad de género en la representación continúa siendo una asignatura pendiente en este tipo de producciones infantiles.

La *comunicación y representación estereotípica* responde a la clásica asignación de identidad y roles de género. A partir del análisis de contenido a los largometrajes seleccionados se observa que se siguen reproduciendo los rasgos estereotipados que construyen la tipología de género tradicional. En términos generales, la masculinidad se vincula a la *violencia*, al *dominio*, al *riesgo*, a la *habilidad*, la *inteligencia*; mientras que la feminidad se encuentra más unida a la *debilidad*, la *imprudencia*, la *bondad*, la *pasividad* y los *valores estéticos*.

La *temática* que abordan estas películas es similar en todas ellas: *amistad*, *convivencia*, *esperanza*, *libertad*, *respeto por la diversidad*, *solidaridad* y *superación personal* son los temas que mantienen en común las ocho producciones animadas. Llama especialmente la atención la ausencia del *amor* en "Madagascar" (2005), aunque convendría explicar que en "Kung Fu Panda" (2008) este sentimiento se da entre los miembros de una familia -no hay relaciones amorosas como tal- y también que "Cars" (2006) sea el único ejemplo en el que la *muerte* no está presente o que no hace referencia a ella.

El contenido axiológico de estas películas demuestra una gran presencia en la mayoría de ellas, ya que en seis de estos largometrajes encontramos representados los 16 valores que establecidos a priori: *amistad*, *amor*, *belleza interior*, *bondad*, *comprensión*, *compromiso*, *fidelidad*, *humildad*, *igualdad*, *respeto*, *responsabilidad*, *solidaridad*, *superación personal*, *tolerancia*, *valentía* y *verdad*. Únicamente "HormigaZ"

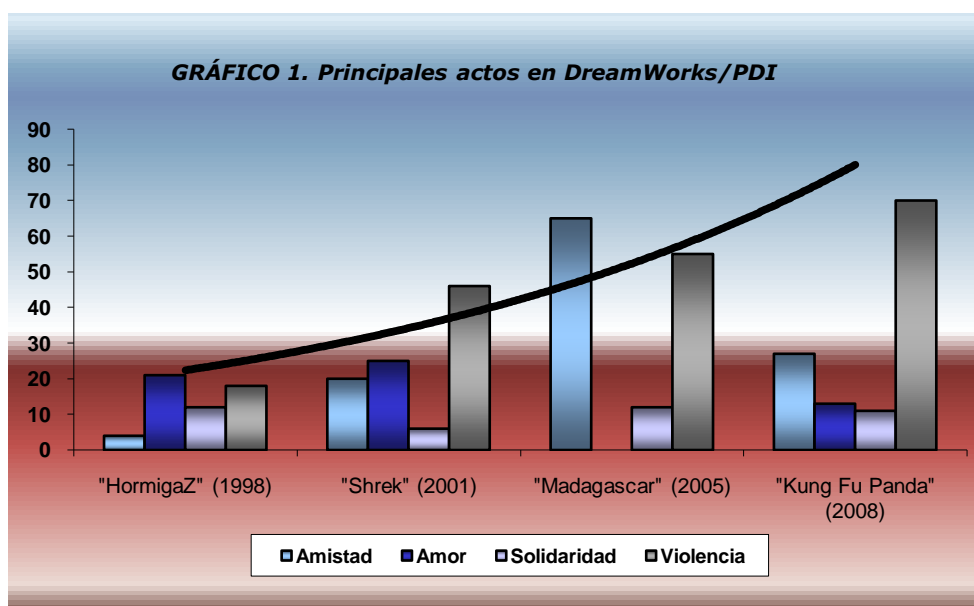
(1998) y "Madagascar" (2005), de *DreamWorks Animation*, no reúnen tanto contenido axiológico como sí lo hacen las otras seis películas analizadas. Con todo esto, y teniendo en cuenta las aportaciones de la autora Carmen Pereira sobre el tema, se confirma que el cine está demostrando ser un excelente medio para la formación en valores (2005: 31). En el caso de las películas analizadas de *Disney/Pixar* y *DreamWorks/PDI* constituyen un cauce adecuado para la promoción de valores entre el público infantil. Sin embargo, tampoco se pueden olvidar los *contravalores* que fomentan estos materiales audiovisuales. Los contravalores más frecuentes que asumen los personajes son: *arrogancia, egoísmo, envidia, hipocresía, rudeza o sumisión*, pero siempre con una presencia menor con respecto a las actitudes positivas. Estos rasgos negativos están habitualmente encarnados en los antagonistas de los relatos.

En cuanto a la tipología de familia, "Monstruos, S.A." (2001) es la única excepción en la que aparece una *familia estructurada* (padre, madre e hijo) aunque, en este caso, se trata de un niño mecánico que utilizan en la fábrica para entrenar a los monstruos principiantes. En las demás películas, o aparece un *padre con un hijo* o bien es *la madre la que está acompañada de su pequeña*. En "Ratatouille" (2007) se representan dos tipos de familias: *Remy está con su padre y su hermano* y, por otro lado, *Linguini* aparece como *huérfano* de madre y padre, aunque ninguno de los dos figura realmente en la película más que por alusiones o apariciones misteriosas. El protagonista de "HormigaZ" (1998) confiesa ya desde el principio de la historia que *su padre desapareció* cuando él nació y dejó a su madre abandonada.

Uno de los hallazgos principales que se han conseguido con esta investigación es el análisis que se ha llevado a cabo en cuanto al tratamiento de la violencia en estas películas de animación. En cómputo global, *la violencia* ocupa el primer lugar en cuanto a la naturaleza de las acciones que emprenden, fundamentalmente, los héroes y

antagonistas masculinos de estos relatos audiovisuales. En el caso de *DreamWorks Animation* llama especialmente la atención que el 28,2% de las acciones que se han contabilizado en los 115 personajes sean de naturaleza violenta o agresiva. Es decir, de los 684 actos computados a partir de las tablas de análisis, clasificados entre 11 categorías de actos o situaciones diferentes (*amistad, amor, cooperación, crueles, de desprecio, humildad, mentiras, rectificación, resignación, solidarios y violentos*), 193 constituyen situaciones agresivas. Esta proporción es menor en el caso de *Disney/Pixar*, en la que la presencia de la violencia en sus producciones se reduce a un 17,3% del total de actos emprendidos por los personajes.

Además, en el caso de *DreamWorks Animation* se evidencia una tendencia ascendente en cuanto a la inclusión de contenidos violentos en sus producciones, como se puede ver en el gráfico siguiente. Desde el año 1998, fecha de la que parte este estudio y hasta la última película de animación digital analizada, se constata que la introducción de la violencia en las películas de animación digital de *DreamWorks* ha sufrido un crecimiento constante durante estos últimos diez años.



**Fuente: Elaboración propia**

Al hablar de violencia, resulta necesario considerar una serie de premisas antes de realizar cualquier tipo de valoración. En primer lugar, hay que tener en cuenta la naturaleza del medio con el que esta investigación se enfrenta. No es lo mismo la violencia en la televisión -en la que el menor es un mero receptor pasivo- que la violencia en un videojuego, en el que la participación es activa y las imágenes suelen contener altas dosis de realismo. También habría que considerar qué justifica la presencia de imágenes o actitudes violentas en los medios: puede ser violencia gratuita, o por el contrario, enmarcada en un contexto determinado. La violencia o la muerte en este tipo de narraciones audiovisuales dirigidas a niños y niñas especialmente, como dice Iturralde Rúa, "es siempre higiénica, sin deshechos, sin vísceras (1984: 45)", y eso es algo que hay que tener en cuenta. Aunque no dejan de ser contenidos violentos, se observa también que la carga de los malos comportamientos resulta más suavizada a manos de héroes y heroínas virtuales de las producciones animadas, en comparación con las películas de ficción reales o incluso con otros materiales infantiles.

Se puede hablar de varios usos de la violencia en estas películas de animación analizadas de los que destaca el prototipo de *héroe bueno* que emprende conductas agresivas para lograr su misión para que, finalmente, el bien triunfe. En este caso, existe un problema ya que se llega a una conclusión errónea: la violencia es la herramienta perfecta para conseguir lo deseado. Normalmente en los materiales audiovisuales de Walt *Disney/Pixar* y *DreamWorks Animation/PDI* los personajes con valores se antepone a los malos que nunca consiguen lo que pretenden con maléficas intenciones. Este valor añadido que se le otorga a este medio de entretenimiento no existe en los videojuegos o en la mayoría de series televisivas de dibujos animados, por ejemplo, en los que la violencia es un fin en sí misma.



En este sentido, no sólo afectan en sí la naturaleza de los contenidos a los que se sometan los niños y niñas sino también será determinante la existencia de las mediaciones que intervengan en el momento de consumir violencia. La familia, especialmente, puede contribuir a que los menores interpreten lo que ven de una manera adecuada. Por lo tanto, la violencia se puede dar en circunstancias muy diversas que harán que sus efectos, si es que los hay, no tengan por qué ser iguales (Loscertales y Núñez, 2001; Bejarano, 2008: 74; Bringué y Sádaba, 2008: 210-211).

Después de todo el camino recorrido, se podría resumir que el proceso de socialización se inicia desde el momento en el que nacemos y no se agota en sí mismo hasta que morimos, pero los influjos externos que pueden modificar nuestra personalidad son determinantes en esa primera infancia. La función socializadora de los medios de comunicación se manifiesta con mayor intensidad en la infancia, que es también donde más patentes pueden resultar sus efectos de distorsión (Von Felitzen, 1990: 31; Pérez Alonso-Geta, 2005). Quizá sea este motivo uno de los principales por lo que es tan importante hacer un sobre esfuerzo por cuidar todo aquello que rodea a los menores y dedicar una especial atención a los agentes socializadores que interactúan en su entorno.

## 5. Bibliografía

AMBRÓS, A. y BREU, R. (2007). Cine y educación. El cine en el aula de primaria y secundaria. Barcelona: Editorial GRAÓ.

BAUTISTA VALLEJO, J.M. (2002). "Claves psico-didácticas para educar en valores desde la educación infantil", en *Padres y Maestros*, Núm. 266, febrero, 14-17.

BEJARANO, M. (2008). "La educación social especializada como recurso para enseñar la no-violencia en las escuelas", en *Aula de Innovación Educativa*, Núm. 177,

Diciembre, 73-75.

BERGANZA CONDE, R. y RUIZ SAN ROMÁN, J.A. (coord.) (2005). Investigar en comunicación. Guía práctica de métodos y técnicas de investigación social en comunicación. Madrid: McGraw Hill.

BRINGUÉ SALA, X. y SÁDABA CHALEZQUER, C. (coord.) (2008). La generación interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes ante las pantallas. Madrid: Ariel.

CROCE, M. (2008). *El cine infantil de Hollywood*. Málaga: Alfama.

- DIGÓN, P. (2006). "El caduco mundo de Disney: propuesta de análisis crítico en la escuela", en *Comunicar*, 26, 163-169.

FINCH, C. (1973). *The Art of Walt Disney: from Mickey Mouse to the Magic Kingdoms*. New York: Harry N. Abrams, Inc. Publishers.

FONTE, J. (2004). Todo empezó con un ratón. El fantástico mundo de los cortos Disney. Madrid: T&B Editores.

GIROUX, H.A. (2001). *El ratoncito feroz. Disney o el fin de la inocencia*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

GARCÍA GALERA, MC. (2000). *Televisión, violencia e infancia. El impacto de los medios*. Barcelona: Gedisa.

IGARTUA, J.J.; CHENG, L.; CORRAL, E.; MARTÍN, J.; SIMÓN, J.; BALLESTEROS, R. y de la TORRE, A. (2001). "La violencia en la ficción televisiva. Hacia la construcción de un índice de violencia desde el análisis agregado de la programación", en *Zer. Revista de Estudios de Comunicación*. [Fecha de consulta 16/03/06]. <http://ehu.es/zer/zer10/igartua.html>

IGARTUA, J.J. y MUÑIZ, C. (2008) "Identificación con los personajes y disfrute ante largometrajes de ficción. Una investigación empírica", en *Comunicación y Sociedad*, Vol. XXI, Núm.1, 28-52.

LOSCERTALES, F. y NÚÑEZ, T. (2001). *Violencia en las aulas. El cine como espejo social*. Barcelona: Octaedro.

MARTÍNEZ, A. y MERLINO, A. (2006): "Discurso y socialización en producciones cinematográficas infantiles", en *Comunicar*, 26, 125-130.

MARTÍNEZ-SALANOVA, E. (1998). "Aprender pasándolo de película. Utilización del cine en las aulas", en *Comunicar* 11, 27-36.

MATTELART, A. y DORFMANN, A. (1972). *Para leer al Pato Donald*. México: Siglo XXI.

ORTEGA GUTIÉRREZ, F. (coord.) (2002). *Fundamentos de sociología*. Madrid: Síntesis.

PEREIRA DOMÍNGUEZ, C. (2005). "Un ejemplo del cine como instrumento de educación en valores", en *El Catoblepas, Revista crítica del presente*, Núm. 48, febrero 2006, 23.

PÉREZ ALONSO-GETA, P.M. (2005). "A socialización da infancia na sociedade da información", en *Revista Galega do Ensino*, Año 13, Núm. 47, Noviembre.

PROPP, V. (1981). *Morfología del cuento*. Madrid: Fundamentos.

SMOODIN, E. (ed.) (1994): *Disney Discourse. Producing the Magic Kingdom*. The American Film Institute.

TURNER, G. (1999) *Film as social practice*. London: Routledge.

VON FEILITZEN, C. (1990). "Tres tesis sobre los niños y los medios de comunicación", en *Infancia y Sociedad*, Núm. 3, 31-48.

WIMMER, R.D. y DOMINIK, J.R. (1996). *La investigación científica en los medios de comunicación. Una introducción a sus métodos*. Barcelona: Bosch.

YOKOTA, M.S. y THOMPSON, K.M. (2000). "Violence in G-Rated Animated Films", en *The Journal of the American Association*, Vol. 283, Núm. 20, 24 de mayo, 2716-2720.

ZILLMANN, D. (2000) "The coming of media entertainment", en D. Zillmann y P. Vorderer (eds.), Media entertainment. The psychology of its appeals, Lawrence Erlbaum Associates, Mahwah, NJ. (1-20).