

Dibujos animados: una indagación sobre valoraciones estéticas y morales de los niños.

Zulema Fernández, Santiago Garcia Cernaz y Noelia Soriano Burgués.

Cita:

Zulema Fernández, Santiago Garcia Cernaz y Noelia Soriano Burgués (Octubre, 2012). *Dibujos animados: una indagación sobre valoraciones estéticas y morales de los niños*. I Jornadas Latinoamericanas de Humanidades y Ciencias Sociales- X Jornadas de Ciencia y Tecnología de la Facultad de Humanidades. Facultad de Humanidades de la Universidad Nacional de Catamarca, San Fernando del Valle de Catamarca.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/santiago.garcia.cernaz/6>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/p78y/unx>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Dibujos Animados: una indagación sobre valoraciones estéticas y morales de los niños

Fernández, Zulema
García, Santiago
Soriano Burgués, Noelia

RESUMEN

Los Dibujos Animados tienen una larga historia como forma narrativa peculiar dirigida principalmente a los niños, y como tal, siempre han sido portadores de valores estéticos y morales del mundo adulto, en el marco de los diferentes contextos socio-culturales.

La multiplicidad de oferta de éstos, como de otros programas que les llegan a través de la amplia gama de canales televisivos y la creciente inversión de tiempo que dedican los niños a su relación con la pantalla, ponen en el centro de interés las elecciones de la programación que hacen, los motivos que las fundamentan y las apreciaciones de distinto orden que de ellos construyen.

El presente trabajo se inscribe en una investigación en curso, que centrándose en el punto de vista de los niños, en su calidad de “receptores” de los mensajes emitidos por las narraciones animadas, se propone conocer las valoraciones de orden moral y estética que elaboran sobre las mismas.

En la primera etapa de la investigación, se realizó un relevamiento de los Dibujos Animados preferidos por los niños de tres franjas etarias, (4-5, 7-8 y 10-11 años). Posteriormente se efectuó un Sondeo Exploratorio, aplicando a una muestra de 21 niños una entrevista de carácter clínico crítico que permitió un primer análisis acerca de cuáles son los puntos relevantes que los niños toman como referencia a la hora de manifestar sus apreciaciones de gusto y valoraciones morales, y que forman parte del presente trabajo.

Palabras Clave: **dibujos animados- juicios- niños- televisión**

Los niños y la televisión: diferentes enfoques en los debates actuales

Desde que la televisión comenzó a funcionar en la segunda mitad del siglo XX, se ha ido constituyendo como una actividad que suscita un gran interés entre los niños de todas las edades, y a la que dedican un importante número de horas de su tiempo libre. Si bien con el advenimiento de nuevos medios digitales que también utilizan la pantalla, el tiempo que los niños invierten en mirar televisión disminuyó ligeramente en los últimos años, aún sigue siendo altamente significativo si se lo compara con el que dedican a otras actividades.

En nuestras sociedades contemporáneas la televisión forma parte de la cultura extraescolar de los niños y emerge como un potente agente de socialización que no sólo plantea un modelo pedagógico muy diferente al de la educación familiar y escolar, sino también como una nueva visión paradigmática de los niños y de su posición en la sociedad, promoviendo la construcción de nuevas identidades infantiles.

Al decir de Buckingham (2008:105) los niños se han convertido en un “nicho” de mercado cada vez más importante, a partir de la permanente expansión de los canales de televisión especializados dirigidos a ellos. Es por esta razón que la relación que establecen con la televisión ha sido, y sigue siendo tema de preocupación, opinión, de debates polémicos- muchas veces planteados en términos absolutos entre detractores y defensores- y objeto de investigaciones que desde una multiplicidad de disciplinas y desde posiciones encontradas se ocupan de esta relación.

Como señala Dotro (1999) el mayor número de estas indagaciones se preocupan por estudiar los **efectos** que produce la televisión, por considerar que los medios son necesaria e inevitablemente perjudiciales y que los niños no son más que víctimas pasivas de su influencia.

Quienes adscriben a este posicionamiento realizan fuertes críticas a la televisión dado que la conciben como un medio pasivo, anti-intelectual que anima a los niños a “vegetar”, como una forma de distracción que obnubila el pensamiento, que los pervierte y les genera adicción (Marks Greenfield; Propper).

La transmisión de un determinado tipo de valores, estereotipos sociales, ideas, sentimientos, normas morales, etc., que canalizan los mensajes televisivos, inducen a los niños de modo directo a pensar, sentir y actuar de una determinada forma. (Leal, 2002). Dado que los niños son más vulnerables a los estímulos audiovisuales que los adultos, podrían imitar los comportamientos que ven en los programas televisivos, sobre todo aquellos contenidos violentos que pueden inducirlos a actuar del mismo modo.

Esta es la justificación principal de una gran variedad de trabajos dedicados al análisis riguroso de los textos mediáticos, en término de los lenguajes visuales y verbales que emplean, de las representaciones del mundo que proporcionan y de los valores que transmiten los programas televisivos.

Es interesante destacar que esta preocupación por los efectos que ha sido un “mito fundante” del medio televisivo sigue siendo predominante y constitutiva tanto desde la visión popular como del discurso educativo actual (Dotro, 2003; Carli, 1999).

Una mirada diferente y más optimista respecto de lo que se considera la influencia perniciosa de los medios, y específicamente de la televisión, la aportan quienes entienden que este recurso tecnológico brinda a los niños nuevas oportunidades en tanto les posibilita la apertura a nuevos mundos (Propper:153) y que como tal puede ser un valioso medio o instrumento de enseñanza y aprendizaje dependiendo del buen uso que se haga de ella. Se requiere para esto una buena selección y planificación de la programación tendiente a lograr un equilibrio entre informar, formar y distraer, pero lo más importante es enseñar a los niños televidentes a desarrollar su capacidad crítica para interpretar y entender lo que ven, de modo que puedan adoptar sus propias decisiones como consumidores dentro del gran espectro de programas que permean su vida cotidiana.

Quienes proponen la adopción de tecnologías educativas enfatizan el papel de las experiencias de los niños en el tiempo libre como posible fuente de inspiración para el desarrollo de nuevos enfoques educacionales.

Una nueva perspectiva de abordar la compleja relación entre niños y televisión proviene de los estudios que recuperan al **receptor** como un “productor de significados”, y en este sentido ponen el foco en las resignificaciones y apropiaciones que los niños realizan de lo que ven en la pantalla. Muchas de estas indagaciones están centradas en las motivaciones e intereses de los niños a la hora de elegir los programas. Se preocupan por estudiar cuáles de ellos eligen, por qué los eligen y qué es lo que les gusta, pero fundamentalmente se interesan por lo que los niños telespectadores hacen con lo que ven. Esta nueva corriente identificada como “los estudios de recepción” se sustenta en la consideración de que el niño no es en absoluto un receptor simplemente pasivo frente a lo que la pantalla le muestra, sino también un sujeto interactivo y constructivo frente al televisor.

En virtud de su capacidad de construir, el niño puede ser un transformador activo del material televisivo, más que una “víctima” pasiva de éste. (Gardner, 2005). En la misma línea Propper señala que:

Cuando se observa a un niño inmóvil frente al televisor no se pueden percibir todos los procesos mentales que está realizando: comprende, interpreta, asocia, evalúa, critica. En este proceso intervienen “esquemas” o “guiones” construidos a partir de sus experiencias previas tanto con los medios de comunicación como con el mundo en general. Por lo tanto los significados siempre son construidos y no inherentes al programa televisivo. Y hay una constante negociación entre el programa y la audiencia que da sentido a lo que mira en el televisor (37).

Acerca del proyecto de investigación

El Proyecto de Investigación “*El juicio moral y el juicio estético del niño como espectador de Dibujos Animados*”, se inscribe en esta última línea centrando su mirada en los niños en tanto “receptores” de los mensajes emitidos por las narraciones animadas. Lo que diferencia a este estudio de otros similares es que, si bien mucho se ha dicho y escrito, tanto por especialistas como desde la opinión corriente acerca de los valores morales que los dibujos transmiten como de sus aspectos estéticos, sin embargo son escasos los estudios que abordan esta temática desde el punto de vista los propios niños como telespectadores. Creemos que integrar esta perspectiva enriquece la comprensión de este complejo fenómeno de la relación entre televisión y audiencia infantil.

El objetivo de la investigación es conocer las valoraciones de orden moral y estético que los niños realizan de este tipo de programación televisiva. El enfoque metodológico elegido para el desarrollo de este estudio es el método clínico-crítico, por considerarlo un procedimiento adecuado al problema de la investigación que se pretende desarrollar. Permite al investigador recuperar la perspectiva del sujeto en la elaboración de los juicios y atender al modo en que cada niño desde su singularidad expone sus modos de valoración moral y estética sin reducir la temática investigada al significado que el adulto le atribuye.

La fase inicial de la investigación estuvo destinada a relevar, dentro del amplio espectro de Dibujos Animados que ofrecen los canales televisivos, cuáles son los que prefieren los niños de las edades antes mencionadas. Nuestro propósito fue seleccionar, de esa amplia gama de Dibujos, tres de los que los niños escogen como sus preferidos. Para ello entrevistamos a una muestra de 30 niños (varones y mujeres) que concurren a dos Jardines de Infantes y a dos escuelas Primarias ubicadas en las ciudades de Cipolletti y Neuquén. Se los interrogó sobre los Dibujos Animados que miran, cuáles son los que más miran, cuáles eligen como sus preferidos y en qué fundamentan dichas preferencia.

Encontramos que *Phineas y Ferb*, *Los Padrinos Mágicos* y *Tom y Jerry*, son los programas -dentro de esta categoría- más elegidos y los que gozan de mayor popularidad entre la población infantil entrevistada, razón por la cual los seleccionamos como recorte de nuestro estudio.

Los Dibujos Animados son construcciones narrativas complejas que conjugan dos binomios: relato e imagen. Es por esto que a partir de la selección de estos dibujos, nos dedicamos a indagar y analizar en cada uno de ellos, el contenido, la trama, los relatos, las imágenes, los escenarios, los códigos expresivos, textuales y visuales, los personajes y valores que transmiten esos Dibujos.

En un segundo momento realizamos un Sondeo Exploratorio cuyo objetivo fue identificar los juicios que formulan los niños respecto de los tres Dibujos Animados escogidos. Para ello se elaboraron un conjunto de preguntas “clave”, que constituyeron el eje del interrogatorio. Esta entrevista fue aplicada a una muestra de 20 niñoS comprendidos entre los 4 y los 11 años de edad pertenecientes también a los establecimientos antes mencionados.

Las preguntas versaron sobre la historia o el argumento de cada uno de los Dibujos y sobre los personajes.

Actualmente nos encontramos en la fase de análisis de las entrevistas, lo que nos ha permitido contar con los primeros hallazgos acerca de las valoraciones que los niños realizan sobre los dibujos. Este proceso a la vez nos está posibilitando realizar ajustes metodológicos tendientes a seleccionar las preguntas que se han mostrado más adecuadas, es decir, aquellas que van en la dirección del objeto de estudio, y que formarán parte del diseño definitivo que se realizará sobre una muestra de otros 21 sujetos.

Los Dibujos Animados: algunas características

En términos generales se puede decir, que los tres dibujos comparten fórmulas iconológicas similares, hacen uso de la reiteración recurrente de las estructuras narrativas y las historias tienen una estructura lineal: planteamiento, nudo y desenlace. En lo que sigue

realizamos una breve descripción de cada uno de los Dibujos Animados, haciendo referencia a los rasgos estéticos y morales destacados en su contenido.

Tom y Jerry

Tom y Jerry son dos personajes animados, un gato (*Tom*) y un ratón (*Jerry*), que protagonizaron un gran número de cortometrajes, escritos y dirigidos por William Hanna y Joseph Barbera. En esta serie de dibujos animados, ya convertidos en un clásico de la animación, siempre vence el pequeño y el débil, usando la inteligencia y la astucia. La lucha entre el gato y el ratón es interminable, constante a lo largo de toda la trama, lo que varían son los escenarios y los gags. Los recursos humorísticos son simples y físicos (golpes, caídas, explosiones, entre otros), pero que, combinados con una musicalización de complejas obras que mezclan jazz, música clásica y música pop, forman una receta infalible para el humor.

Jerry es propenso a defender a los más débiles, como el patito Quaker que se creía feo, solidarizándose con sus problemas y, a su vez, es defendido por Spike, un perro bulldog, y su pequeño cachorro. En general la serie está ambientada en la década del '50, en estos capítulos Tom y Jerry viven diversas aventuras en la casa de la dueña de Tom, una mujer grande, corpulenta y afroamericana, que en algunos capítulos es llamada Tomasa.

Ellos reproducen indefinidamente, bajo el modelo estereotipado del personaje grande y torpe contrapuesto al diminuto y hábil, su eterno conflicto (devorar/ser devorado). Repitiendo a cada paso del relato una pequeña anécdota que culminará en una laceración física que, reparada un momento después, dará origen a otra, cuya culminación será idéntica. Estas agresiones corporales y sus consecuencias son el motivo fundante del efecto cómico.

Rasgos estéticos:

- El dibujo se caracteriza por presentar *figuras redondeadas, armónicas y proporcionadas*. No están presentes trazos rectos o geométricos en las figuras de los personajes, sólo en los mobiliarios, paredes u otros referentes del fondo.
- Se observa una *representación realista de las proporciones*.
- Respecto a la caracterización gráfica de los personajes, es central el recurso al *antropomorfismo*. Los animales son dotados de intencionalidad, raciocinio y capacidad de planeamiento, pero son mudos (en la mayoría de los episodios), por lo cual la *gestualidad, los movimientos y la pose* de cada uno de ellos es la vía a través de la cual se genera la personificación.
- Hay un *bajo nivel de contraste figura-fondo*, por compartir un nivel de saturación medio e incorporar el fondo elementos de distintas tonalidades.
- Es importante destacar el *rol central de la música* en cada uno de los episodios, que se caracteriza por ser instrumental, tanto jazz como música clásica, y *acompañarse a los movimientos y acciones de los personajes*.

Rasgos Morales:

- La *persistencia* y el *ingenio* como valores centrales y superiores a la fuerza, siendo ésta la conclusión que se desprende de cada episodio, ya que el ratón vence al gato.
- La *burla, el ridículo* y las *agresiones físicas* aparecen *despojadas de todo dramatismo*, siendo motivo de risa para el espectador.
- No aparece una *intencionalidad de daño* al otro fundada en la maldad pura, conciente y voluntaria, sino que va *acompañada con un determinismo instintivo* (en el caso del gato) o de estrategias de autodefensa (en el caso del ratón).
- La *figura femenina* está planteada desde el lugar de *seducción, atracción y romanticismo*; desde ellas surge el deseo por el cual los hombres (Tom y Jerry, como animales antropomorfos) pueden perder la cabeza. Los personajes femeninos son secundarios e innecesarios para la centralidad de la historia.

Phineas y Ferb

Esta serie sigue las aventuras de los medio hermanos Phineas Flynn y Ferb Fletcher, quienes viven en un pueblo llamado Danville. Dedican su tiempo a crear inventos y construir proyectos que rayan en lo fantástico e imposible, para pasar la tarde de vacaciones sin aburrimiento y divertirse con sus amigos. La hermana mayor, Candace Flynn, está obsesionada con atrapar a sus hermanos, para lo cual normalmente llama a su madre y le dice lo que hicieron. Mientras tanto, la mascota, el ornitorrinco que tienen, Perry, quien es un agente secreto (Agente P) que trabaja para una organización de animales, lucha contra el malvado Dr. Heinz Doofenshmirtz. Este es un científico loco que en todos los capítulos idea un plan para dominar toda la ciudad, siendo siempre atrapado a tiempo por Perry.

Gran parte de los gags de la serie remiten al planteo recurrente de los problemas comunes de una familia ensamblada, cada vez que Candace, la hermana adolescente, quiere acusarlos con su mamá. Candace, a pesar de no ser mucho mayor a sus hermanos, es la única que percibe el peligro en sus inventos. Finalmente, nunca logra que su mamá le crea y castigue a sus hermanos. Pero hay que recordar que, en definitiva, Phineas y Ferb son dos niños que quieren jugar con sus amigos, divertirse durante el verano y tener muchas historias para contar cuando regresen a la escuela.

Rasgos estéticos:

- Los *trazos rectos y ondulados se conjugan* para dar forma a las figuras humanas. En la conformación de los rostros, si bien predominan las *formas geométricas*, no se presentan intersecciones angulosas sino más bien redondeadas.
- En esta serie, colores fuertes, estridentes y una estética simple, se combinan con dibujos planos y sencillos. Los diseñadores buscaron crear personajes visualmente simples, para que así los niños pudieran dibujarlos e identificarlos fácilmente.
- *Los escenarios del fondo son elaborados*, presentando distintas tonalidades y elementos, con un importante nivel de detalle. Asimismo, las tonalidades presentan un nivel de saturación medio, habiendo un *escaso contraste entre figura-fondo*. En cada episodio aparecen, al menos, dos escenarios diferenciados, donde se desenvuelven las historias paralelas de las aventuras infantiles y la tarea del agente secreto de Perry, respectivamente.
- Los dibujos son *realistas*, con un respeto de las proporciones entre los niños, los adultos, las mascotas y los referentes espaciales.
- Respecto al uso de los *efectos sonoros* en este dibujo animado, puede afirmarse que:
 - *No hay primacía de sonidos estridentes o gritos*, las situaciones de conflicto se resuelven a través del diálogo o la discusión argumentada. Asimismo, dado el mutismo de Perry, sus momentos de enfrentamiento se resuelven más por el uso de la imagen que por el conflicto verbal.
 - Hay un uso de música instrumental de fondo en algunos momentos de cada episodio, así como de *canciones* (cantadas por los mismos personajes o no) *con una letra que ilustra las acciones que acontecen en lo gráfico*, que suelen acompañarse de bailes o movimientos de los personajes. Son de género pop y sumamente pegadizas.

Rasgos morales:

- Hay una *relación no conflictiva entre los progenitores y los niños*, presentando incluso momentos de diálogo y de compartir en algunos de los episodios. En cambio, respecto a *la relación entre los padres y la hermana adolescente*, se presenta una *ambivalencia marcada* con momentos de conflicto y no entendimiento recíproco, intercalados con momentos de diálogo y actividad compartida, principalmente con la madre en

actividades típicamente femeninas.

- La *inteligencia y la creatividad son rasgos valorados*, en tanto dan lugar a un ilimitado universo de lo posible, sobre todo en las invenciones de Phineas y Ferb.
- El *compañerismo y amistad infantil* constituyen valores centrales, implícitos en la vida cotidiana de este grupo de niños que, más allá de poseer características que los diferencian, comparten las aventuras diarias.
- Por otro lado, aunque el *enfrentamiento entre las fuerzas del bien y del mal aparece en forma nítida, polar y simplificada* entre el agente secreto Perry y el Dr. Doofenshmirtz, la maldad del villano no consiste en episodios de ira inusitada o en la búsqueda ambiciosa de poder, sino que es el *producto de una infancia y juventud traumática que busca resolverse y superarse a través de los actos de este adulto*. Es un villano tragicómico.

Los Padrinos Mágicos

En esta serie el protagonista es Timmy Turner, un niño de 10 años, poco popular, acomplejado por el tamaño de sus dientes frontales. Sus padres lo descuidan e ignoran dejándolo al cuidado de su niñera, la maléfica y perversa Vicky, una adolescente que está obsesionada con el dinero, y no tiene pudor de explotar en su beneficio a los niños a su cuidado. Debido a su situación de cuasi abandono y por la negligencia de sus padres – inmaduros y narcisistas-, se le asigna una pareja de padrinos con poderes mágicos: Cosmo y Wanda.

Los padrinos mágicos son seres que se les asignan a los niños que no llevan una vida feliz, para concederle deseos. En cada episodio le conceden un deseo distinto, pero, no obstante, muchos deseos que Timmy pide lo llevan a empeorar una situación que parecía mala al principio y a menudo aprende de los errores que comete.

Rasgos estéticos:

- Lo más notable de la serie es el *dinamismo de la historia* de cada episodio. Aunque el esquema es simple (pedido de deseo, consecuencias desfavorables, retracción del mismo y retorno a la normalidad), la particularidad de cada uno de los capítulos se desenvuelve en un lapso de tiempo breve y a un ritmo vertiginoso que, inclusive, resulta difícil seguir, para nosotros adultos, en los primeros acercamientos.
- Respecto a las figuras del dibujo, se caracterizan por ser *formas cerradas de trazos angulosos*, que constituyen personajes humanos con el *uso de pocos detalles y características simples*.
- La *imagen de cada personaje es completamente estereotipada*, principalmente en los adultos que aparecen caracterizados distintivamente por rasgos de género o insignias del mundo del trabajo.
- Respecto al *contraste figura-fondo*, puede decirse que hay una *marcada diferencia*. El fondo aparece con trazos simples y sin detalles marcados, siendo prácticamente constante a lo largo de cada episodio, y sus colores son claros, pasteles y homogéneos. Las figuras se distinguen por su mayor detalle, el uso de distintos colores que contrastan entre sí y con el fondo, así como por su movimiento y velocidad. En ambos planos, figura y fondo, *los colores son homogéneos sin recurso al sombreado o claro oscuro*.
- Los *sonidos usados son fuertes y estridentes*, los personajes hacen un uso reiterado de los gritos agresivos y llantos exagerados; esto no se ve matizado por el recurso de sonidos musicales o apaciguadores.

Rasgos morales:

- En primer lugar, hay una *distinción de las personalidades según el género*, centrada en las figuras de los padrinos mágicos. La figura femenina se muestra cariñosa y maternal, mesurada y racional, y es de ella de donde provienen las enunciaciones más

moralizantes de este dibujo animado. La figura masculina, en cambio, constituye una personalidad más infantil y cómica, impulsiva y compañera del niño, protagonista en sus propias travesuras.

- Es notorio también la idea de *distancia generacional*, según la cual habría actividades diferenciadas en función de la edad de los sujetos, siendo los niños tratados peyorativamente y permaneciendo excluidos de una amplia gama de entretenimientos y responsabilidades propias de los adultos.
- Se observa además una fuerte presencia de la *idea de contratos y legislaciones*, como mandatos irrevocables en donde resalta el aspecto punitivo.
- Finalmente, cada capítulo porta una especie de *moraleja no del todo explícita*, que proviene, generalmente, de Wanda.

Algunos hallazgos

Como ya señaláramos, por tratarse de una investigación en curso, en el presente trabajo se exponen sólo algunos aspectos que hacen a un primer análisis de las entrevistas realizadas.

Cuando interrogamos a los niños acerca del por qué les gusta el Dibujo, encontramos distintas modalidades de respuesta: algunos lo justifican aludiendo *contenido* y la *trama* que se desenvuelve en el programa, dicen por ejemplo: *“por la historia que cuenta”*, y en ese sentido se explayan sobre el argumento del Dibujo; mientras que otros ponen el foco en los *personajes*, justificando el gusto en las *acciones* que éstos realizan en cada una de las tiras: *“porque el gato persigue al ratón”*, (Tom y Jerry), *“porque hacen inventos”* *“porque construyen cosas y piensan ideas”* (Phineas y Ferb) y *“porque conceden deseos”* (Los Padrinos Mágicos). En todos los casos manifiestan que la historia y los personajes los divierten: *“porque pasan cosas divertidas”*, *“porque hacen cosas graciosas”*.

En la franja etaria comprendida entre los 4 y 5 años aparecen como recurrentes respuestas que se relacionan con los *aspectos dinámicos* que presenta la tira, entendiendo por dinámica la forma particular de la acción concreta que se proyecta en ritmo y velocidad de la imagen. Fundamentan su atracción en una serie de *acciones físicas* como la persecución, el correr, los golpes, las caídas, las explosiones, etc., acciones todas que configuran la trama del dibujo, Expresan: *“me gusta porque Jerry corre rápido”*, *“me gusta porque cuando le pega, desaparece en una pantalla, se hace como un perro”*.

En el caso de los niños más grandes muchos justifican el gusto por el Dibujo en las situaciones donde se presentan la *burla* y la *ironía* y la *astucia*: *“es gracioso por lo que pasa y cuando le hacen trampa, y al final siempre el que hace trampa siempre se jode”*, *“que las trampas del gato no funcionen...él pone trampas y al final, a él es el que le pasan más cosas”*

Frente a las preguntas referidas a los personajes: ¿Cuál es el que más te gusta? O ¿Cuál es el personaje que preferís? encontramos diferentes tipos de respuestas. Algunos fundamentan su preferencia aludiendo a *características* o *rasgos físicos* o *psicológicos* que presenta el personaje: *“me gusta por el pelo que tiene”*, *“me gusta porque tiene los dientes grandes”*, *“porque es grande”* *“me gusta Jerry por la cara, las orejas y la cola que tiene”*, *“porque es tonto”*, *“porque es muy creativo”*, *“porque es inteligente”*. A otros niños lo que les resulta atractivo del personaje son ciertos elementos estéticos como el color, la forma del diseño o la vestimenta: Por ejemplo: *“me gusta como se visten, por la remera, me gusta la remera de Phineas por las rayitas”*, *“me gusta Cosmo porque “tiene color verde y tiene una varita para hacer cosas”*, *“porque me gusta a mi el collar”* Y por último otro grupo de niños utilizan *criterios de orden moral* para sostener su preferencia, esto implica que fundan su gusto en valoraciones de las acciones de los personajes en base a criterios como bondad y solidaridad. Dicen por ejemplo: *“me gusta porque él siempre ayuda a la gente”*, los Padrinos

Mágicos me gustan *“porque ayudan a los chicos que necesitan ayuda”*, *“porque hacen que Vicky sea buena”*, *“me gusta el perro porque salva a la gente”*.

En los niños más pequeños encontramos también una identificación con el personaje que se presenta como el más débil, y esto se encuentra asociado con el tamaño, como es el caso del ratón Jerry.

Asimismo y en relación a los personajes que no les gustan, es recurrente la mención a los que se presentan en las tiras como el estereotipo de “los malos”. En el caso de Tom y Jerry es el gato *“porque persigue a Jerry”*, *“porque lo quiere matar, lo quiere comer a Jerry*, acciones que si bien como señaláramos al principio son las que fundamentan el gusto por el dibujo, las juzgan como incorrectas. Entre el grupo de niños mayores encontramos respuesta donde la bondad o la maldad no son considerados atributos intrínsecos de los personajes, sino que están motivadas por la conducta y la intencionalidad del otro. Así, la persecución del gato al ratón se origina en la provocación de éste. *“El gato es malo, porque el ratón lo provoca”*, *“el ratón es el que siempre lo hace enojar al gato porque nunca cae en su trampa”*

En el caso de Phineas y Ferb, los más rechazados son Candace, la hermana de los personajes que dan nombre al Dibujo, y el Dr Doofenshmirtz quien se presenta en la tira como un científico loco. Candace porque permanentemente acusa a sus hermanos ante la madre y en el caso del científico es recurrente la mención a las *“trampas”*: *“el científico hace cosas malvadas, hace trampas”*, *“no está bien hacer trampas”*, *es malo porque hace inventos para estos, pero malos*. Por último, en Los Padrinos Mágicos el personaje más elegido entre los que menos les gusta es Vicky (la niñera), por el maltrato que caracteriza su relación con Timmy: *“porque le hace cosas malas a Timmy, lo hace limpiar, le quema las historietas, le rompe las cosas”*.... *“es malvada porque “le dice puras cosas malas y le hace hacer cosas, lo ata a un candado, así con llave y también lo pone alrededor de unos tiburones con agua así se lo comen”*.

A modo de conclusión

Dentro de la programación televisiva que se ofrece a los niños, los Dibujos Animados aparecen como los favoritos de la población infantil.

Como sabemos, al igual de lo que sucede con otros contenidos mediáticos que forman parte del consumo infantil, son vehículos de transmisión de formas culturales y de valores a través de los cuales los niños actualmente también se educan. Esto es lo que fundamenta la necesidad de indagar sobre los contenidos, los personajes, los valores y todo lo concerniente a lo que el medio trasmite. Sin embargo sostenemos que también se torna indispensable preguntar y escuchar las voces de los niños para conocer qué es lo que consumen, porque eligen determinados programas, que es lo que les resulta atractivo del programa y de los personajes, etc., Sin duda integrar esta perspectiva enriquece la comprensión de este complejo fenómeno de la relación entre televisión y audiencia infantil.

Creemos que los resultados de nuestra investigación podrán constituir un aporte en esta dirección.

Bibliografía

- Alonso, M., Matilla, L. y Vazquez, M.(1995): *Teleniños públicos/ Teleniños privados*, Madrid, Ediciones De La Torre.
- Blasi, A., (1989): “Las relaciones entre el conocimiento moral y la acción moral: una revisión crítica de la literatura”, en Turiel, Enezco y Linaza (Comp.), *El mundo social en la mente infantil*, Madrid, Alianza Editorial.
- Cairo, G; Rotundo, B; Moyano, R. (2000): *Una cuestión preliminar al análisis de contenido de los dibujos animados*, Publicación digital CONFER.

- Carli, S., (1999): "Niños y Televisión. El dilema cultural de la escolaridad contemporánea", en Revista *Ensayos y Experiencias*, Nº 31, Año 6, Novedades Educativas.
- Castorina, J. y otros, (1989): *Problemas en psicología genética*, Buenos Aires, Miño y Dávila.
- Domínguez Aguila, C. y Schade Yankovich, N., *El niño preescolar como telespectador*, Concepción, Chile.
- Dotro, M. V., (1999): "Infancia y Televisión. Un debate sin tregua", en Revista *Ensayos y Experiencias*, Año 6, Nº 31, Novedades Educativas.
- Dotro, M. V., (2003): "Televisión infantil y construcción del niño televidente entre 1960-1990: del Capitán Piluso a Chiquititas", en Carli, S., (Dir. y Comp.), *Estudios sobre comunicación, educación y cultura. Una mirada a las transformaciones recientes de la Argentina*, Bs. As. Stella/La Crujía.
- Faigenbaum, G., Castorina, J., Herman, M. y Clemente, F. (2007): "El enfoque piagetiano en la investigación del juicio moral: alternativas frente al naturalismo y al relativismo", en Castorina y otros: *Cultura y Conocimientos Sociales. Desafíos a la Psicología del Desarrollo*, Buenos Aires, Aique.
- Gardner, H. (2005): *Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad*, Barcelona, Paidós.
- Hargreaves, D., (2002): *Infancia y Educación Artística*, Madrid, Ed. Morata.
- Leal, A., (2002): "Narraciones audiovisuales y representaciones infantiles: los roles masculino y femenino", en Revista *Cultura y Educación*, Vol. 14/3.
- Marks Greenfield, P., (1985): *El niño y los medios de comunicación*, Madrid, Ed. Morata.
- Morduchowicz, R., (2001): *A mi la tele me enseña muchas cosas. La educación en medios para alumnos de sectores populares*, Paidós, Buenos Aires.
- Piaget, J., (1983): *El criterio moral en el niño*, Barcelona, Editorial Fontanela.
- Propper, F., (2007): *La era de los supernidos. Infancia y Dibujos Animados*, Buenos Aires, Alfagrama.
- Rabello de Castro, L. (Org.), (2001): *Infancia y Adolescencia en la cultura del Consumo*, Buenos Aires, Grupo Editorial Lumen.
- Sartori, G., (1998): *Homo Videns. La sociedad teledirigida*, Buenos Aires, Taurus.
- Turiel, E. y Smetana, J., (1989): "Conocimiento social y acción: la coordinación de los dominios", en Turiel, Enezco y Linaza, (Comp.), *El mundo social en la mente infantil*, Madrid, Alianza Editorial.
- Eco, U., (1968), *Apocalípticos e Integrados*, Barcelona, Lumen.
- Villanueva, Barbabella, Ginnobili y Estévez, (2002): "Algunas consideraciones del entrevistador como instrumento en la entrevista clínico crítica", en Revista *Actas Pedagógicas*, Nº 1, Año 2, Facultad de Ciencias de la Educación, UNCo, Ed. Manuscritos.
- Vitalich Sallán, P., (2007): "*Del juicio estético a la cartografía deleuziana: análisis de los juicios sobre gustos en la infancia*", descargado el 17/8/2011 del sitio web: www.scielo.org.ar/pdf/anuarinv/v14/v14_a51.pdf