



UNIVERSIDAD VILLA RICA

ESTUDIOS INCORPORADOS A LA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN

“EL NIÑO EN EDAD PREESCOLAR Y SU
CONCURRENCIA AL CINE”

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN

PRESENTA:

KARINA FRINÉ ARJONA RIVERA

Director de Tesis

LIC. ALEJANDRO ARMANDO ANAYA HERNÁNDEZ

Revisor de Tesis

LIC. NATALIA MARÍA GONZALEZ VILLARREAL

BOCA DEL RIO, VER.

2008



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ÍNDICE GENERAL.

INTRODUCCIÓN	2
---------------------------	---

CAPÍTULO 1. EL NIÑO EN EDAD PREESCOLAR

1.1 Características de los niños en edad preescolar.....	8
1.2 Percepción, memoria e imaginación en el preescolar.....	13
1.3 El niño en edad preescolar y el juego.....	16
1.4 El niño en edad preescolar y la familia.....	19

CAPÍTULO 2. EL CINE INFANTIL.....26

2.1 El cómic y la animación como historia básica del cine.....	27
2.2 De la pintura a la animación.....	30
2.3 El género ficción.....	58

CAPÍTULO 3. EL PREESCOLAR Y EL CINE

3.1 Industria cinematográfica infantil.....	72
3.2 Clasificación de las películas en México.....	75
3.3 Concepto de público infantil cinematográfico.....	77
3.4 Los géneros y el espectador infantil.....	79
3.5 El niño en edad preescolar y como se relaciona con el cine.....	80
3.6 Aspectos de influencia del cine en el niño en edad preescolar como espectador.	81
3.7 Factores que influyen en el interés de los niños por el cine (antes de asistir a una sala cinematográfica).....	83
3.8 Factores que influyen en la percepción cinematográfica infantil (durante la exposición).....	88
3.9 Efectos señalados en los niños (después de ver una película).....	94
3.10 Percepción cinematográfica infantil.....	98

CONCLUSIONES	101
---------------------------	-----

REFERENCIAS	110
--------------------------	-----

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo de tesina para obtener el grado de Licenciatura en Ciencias de la Comunicación se aborda el tema del niño en edad preescolar y su relación con el denominado “séptimo arte”. El cine infantil, como medio de entretenimiento, satisface necesidades de este grupo de espectadores, que en este caso se ubican entre los 3 y 5 años. Sin embargo, en México, el cine infantil es un género muy poco valorado y al que no se le ha prestado la atención debida, a pesar de que los menores son de los principales mercados para otras industrias como la anglosajona o la escandinava. El público infantil es una pieza clave para el desarrollo de la cinematografía pues es de los principales consumidores de filmes, además de que la creación de cintas expresamente pensadas para los más pequeños pueden traer consigo una inmensa gama de opciones de mercadotecnia, como lo es venta de accesorios alusivos, promociones, etc.

Las categorías de análisis aplicadas para este trabajo tomaron como objeto de estudio las relaciones que se pueden establecer entre percepción, conductas y hábitos que, a partir de las características de las producciones cinematográficas, son percibidas en el infante y que pueden impregnar el desarrollo psicológico, intelectual y afectivo de un preescolar. Dicho de otra

forma, La industria fílmica ha estudiado la relación niño-cine para diseñar historias, plantear escenarios, utilizar efectos y seleccionar sonidos que garanticen la atracción de la atención al consumo de este producto de entretenimiento.

Las ciencias sociales se han encargado de reconocer e identificar los factores socioculturales que se desencadenan a partir de la percepción cinematográfica para tratar de crear conciencia social acerca de sus efectos. Por ejemplo, la Pedagogía ha unido esfuerzos con la Psicología y las Ciencias de la Comunicación, para analizar las conductas positivas que puedan ser favorecidas por el cine y señala aquellas, que afectan la salud integral del niño. Si bien es cierto que el tema del cine puede ser abordado desde la perspectiva histórica, estructural, ideológica, económica entre otras, aquí se presentó al cine como una actividad en donde convergen la psicología del aprendizaje de los niños en edad preescolar, la pedagogía infantil, el uso de medios de comunicación al servicio de la formación del preescolar y la comunicación humana misma.

El tema se abordó considerando desde las primeras manifestaciones visuales que dieron origen al cine (el dibujo, la pintura) hasta las actuales (el cómic, la caricatura, el diseño virtual y la animación completa). Se revisaron los géneros y subgéneros, enfatizando los de preferencia en los preescolares: animación, ficción, fantasía y comedia.

El trabajo se realizó en los niños de la denominada primera infancia, con edades que oscilan entre los 3 y 5 años de edad, son niños en los que su educación aún pertenece a los años de jardín. Los niños a esta edad se desenvuelven en ambientes de familia, escuela y entretenimiento. En esta

investigación se buscó analizar qué tipo de relación se da entre el cine y el niño de esta etapa.

El motivo que inspiró la realización de esta investigación tiene fundamento en que no existe mucha bibliografía en relación a los preescolares y la influencia que tiene en ellos un medio audiovisual masivo de alto impacto como el cine, es por ello que en México, al no tener una cultura relacionada con este tema, se ven con frecuencia en las salas de proyección cinematográfica, niños preescolares asistiendo con sus familiares a ver películas que, en muchos de los casos debido a la clasificación, no son recomendables para ellos y no existe una norma o clasificación que los incluya. De esta manera, tenemos una clasificación A, destinada a un público familiar o infantil, que no ha sido subclasificada por edades, tal como la categoría B, que se subclasifica en B15. Independientemente de estos criterios, también en México, las leyes impuestas en materia de la clasificación de las películas, no son tomadas en cuenta cuando en las taquillas el único aviso que se expone es que los niños mayores de un año pagan su boleto de entrada. Debido a que no se ha llevado, ni se lleva un control gerencial de la norma de las clasificaciones en las salas cinematográficas, con frecuencia se pueden ver niños acompañando a sus familiares a ver películas distintas de la clasificación A, simplemente porque ya les han comprado su boleto.

La importancia de este tema se ha centrado en que el cine es un espacio para propiciar la socialización, aprendizaje y las relaciones lúdicas de los preescolares, puesto que es más completo que los carteles, letreros, imágenes de libros o revistas, radio o la televisión, ya que su ambiente de proyección genera otros campos de dimensión de la imagen.

Este trabajo pretendió crear conciencia en relación al tema de los preescolares y la influencia que el cine tiene en ellos, con todo esto, es que se justifica el abordaje del tema, tratando de conocer mejor el concepto que se tiene del cine con los infantes en edad preescolar en estas diferentes áreas del saber y así, vinculando los tipos de nexos que se pueden dar entre los aspectos positivos del cine y sus áreas de desarrollo, sin que por esto se pierda el criterio práctico del cine que todo comunicólogo ha reconocido como función principal: la de ser un medio persuasivo, de entretenimiento y de información sobre la realidad misma.

Esta investigación tuvo como objetivo general “la revisión de las investigaciones que se han hecho en torno al tema del niño como espectador cinematográfico desde la perspectiva psicológica”. A su vez se compuso de varios objetivos específicos entre los que se destacaron: conocer la evolución del cine infantil, explicar los elementos y características del cine infantil, comprender las características de la edad preescolar que pueden relacionarse con la preferencia del cine como medio de entretenimiento, describir las características que distinguen a un espectador infantil de un adulto espectador, conocer la percepción, comprensión y formación de hábitos en los niños preescolares.

Para lograr lo anterior fue necesario seguir una metodología que consistía en tomar como herramienta principal la lectura de material bibliográfico relacionado con las características de los niños a esa edad, la revisión cronológica de los filmes tanto de animación como de ficción cuyo principal público fue el infantil y la identificación de los conceptos claves en cuanto a la relación del cine con el infante.

Es necesario mencionar las limitaciones que surgieron a partir de la elaboración de este estudio, tales como que por ser una investigación de nivel descriptivo, no hubo propuestas derivadas de la aplicación de uno o más instrumentos de medición, sólo se mostraron conceptos, categorías de análisis y tipos de relaciones de conductas. Aplicados para niños de entre 3 y 5 años, existen pocos libros especializados como fuente que hayan abordado el tema del cine y sus efectos en los niños, por lo que fue necesario recurrir a ámbitos y análisis semejantes a manera de referencia de interpretación.

Este trabajo no es una explicación de los hábitos, conductas y desarrollo alcanzado por los preescolares que asisten al cine, sólo demuestra a nivel descriptivo, los tipos de relaciones que se han dado entre las características del cine infantil y las características del niño en edad preescolar de entre 3 y 5 años de edad.

Sobre su estructura y contenido temático, el trabajo se encuentra dividido en tres partes: en la primera denominada "El niño en edad preescolar" se encuentra información relacionada con las características físicas y psíquicas del niño, las relaciones que establece a través de los juegos y el vínculo socioafectivo derivado del círculo familiar en el que se desenvuelve. En este primer capítulo, se exponen los intereses personales y los beneficios esperados en el análisis de las diferentes relaciones del cine como ambiente vivencial que impactan en la vida de un infante. También, se delimita el abordaje en cuanto a edades del preescolar, los criterios aplicados a la categoría de preescolar y los pasos para realizar el análisis teórico.

En el segundo capítulo denominado "El cine infantil" por una parte se revisa de forma cronológica la evolución que ha tenido el séptimo arte en cuanto a

películas dirigidas a niños y por otra, se exponen algunos de los filmes más representativos que se han realizado dirigidos hacia un público infantil. Se realiza un breve recorrido sobre la historia del cine, hasta llegar al cine infantil. También se revisa la construcción del cine de animación, el surgimiento de sus géneros y clasificaciones, partiendo a la comprensión del grado de influencia en la percepción, asimilación y actuación del infante que asiste a la sala cinematográfica.

En el tercer capítulo se habla acerca de “El preescolar y el cine”; en esta parte se define la forma en la que se ha venido desarrollando la industria cinematográfica, acompañada de otros medios para atrapar al espectador infantil; se describen los públicos infantiles que masificados se convierten en una gran audiencia compuesta de padres e hijos; de igual forma se describe la percepción generada a partir de examinar criterios como el antes, el durante y el después de las experiencias generadas en el cine. Se debe entender que algunas directrices para el abordaje de este tema se centraron en describir los tipos de relaciones que se generen entre el cine y los infantes, tales como los hábitos adquiridos, la expresión artística del infante, las actividades lúdicas de la edad, sus implicaciones socio-afectivas, su influencia en las áreas de trabajo preescolar, así en los procesos de aprendizaje y las formas de comunicación que puedan ser manifestadas por el preescolar.

Finalmente, el trabajo incluye un apartado destinado a las conclusiones. En este se enlistan los aprendizajes y su impacto a partir del manejo de los datos obtenidos. Entre otros aspectos se señaló que el niño preescolar amplía sus conocimientos a través de las películas que observa en el cine. Además, no sólo se mantiene como un espectador pasivo, sino que a lo largo de su vida

cotidiana expresa las experiencias observadas en el filme, por medio de sus juegos, la imitación, su exploración del mundo y su forma de desenvolverse durante la proyección. Otro aspecto relevante que se destacó fue el referente a los miedos, temores y ansiedades que tienen los niños después de haber visto las películas. En este apartado se mencionaron obstáculos en el abordaje del tema y su documentación.

CAPÍTULO 1. EL NIÑO EN EDAD PREESCOLAR

1.1 Características de los niños en edad preescolar.

Los niños de esta edad disfrutan cada momento de su desarrollo.

Estos años son emocionantes para su desarrollo físico, cognoscitivo y social, por lo que se dice que hay un progreso rápido en todas las áreas de su desarrollo. (Mussen et al, 1990: 149)

En su desarrollo psicomotor por ejemplo, estas habilidades se incrementan, pues a esta edad ya pueden saltar e impulsar una pelota. A los cuatro años pueden trazar líneas paralelas, doblar un papel diagonalmente, dibujar un círculo y una cruz. A los cinco tienen un sentido más maduro de equilibrio. Las ejecuciones de juegos, les permiten apreciar estas capacidades. A los cinco años pueden copiar cuadrados y triángulos, se inician en la coordinación ojo-mano, el sentido del ritmo y el control de los músculos.

La edad preescolar constituye una etapa significativa en la vida del individuo, pues en ella se estructuran las bases fundamentales del desarrollo de la personalidad, se forman y se regulan una serie de mecanismos fisiológicos que influyen en el desarrollo físico, el estado de salud y en el grado de adaptación del medio. (<http://www.fabricadesueños.pctv-com-mx>).

El niño preescolar empieza a descubrir que es un ser único en el mundo, diferente del resto de las personas al ir adquiriendo su personalidad en base a sus gustos y preferencias determinados por factores psicológicos, sociales, ambientales y fisiológicos.

Un niño en edad preescolar es aquel que aún no ha entrado a estudiar el primer año de su educación primaria. Un rasgo importante de esta etapa es que constantemente están adquiriendo, perdiendo o modificando hábitos, lo que lleva a la consideración que un determinante de su inteligencia es resultado de diversos factores que van cambiando secuencialmente bajo la única aptitud de crecer. (Gesell et al,1997:33)

Esta etapa se caracteriza por una sucesión de acontecimientos cada uno con sus propias particularidades, bajo la influencia de los elementos del ambiente físico y donde se destaca el papel de la familia, de la escuela y en general, de la comunidad.

Otro aspecto importante de esta etapa es la presencia de estereotipos que posibiliten la formación de hábitos, lo que se favorece con la repetición de los estímulos que condicionan la aparición de conductas lo que favorece el desarrollo del niño, potenciando diversidad de estímulos internos y externos a que está sometido y que muchas veces se manifiesta por nuevas formas de conducta.

El primer elemento asociado en esa adquisición y repetición de conductas son los **hábitos**, que se integran a la personalidad del infante como los rasgos de identificación individual y de comunidad.

El segundo elemento asociado como parte de esas adquisiciones de conductas son los **medios de expresión** que se componen de manifestaciones de artes, de códigos de comunicación y formas de trabajo en grupo, mismas que pueden ser percibidas por un adulto como procesos de desarrollo y aprendizaje.

En estos modelos de expresión artísticos, el dibujo aparece en primer plano. Por medio de esta actividad, el niño establece conexiones cerebrales permanentes entre el movimiento y el trazo.

Sirve de base para la escritura y la lectura, facilitando el uso del lenguaje en el infante. Se vuelve más completo que las formas telegráficas usadas antes (Mussen et al, 1991: 156).

En relación con el lenguaje, el preescolar tiende a multiplicar su vocabulario con nombres, verbos, pronombres, adjetivos numerales y conjunciones; esto va ligado a la creciente capacidad para la construcción de frases de acuerdo a reglas básicas gramaticales. Se muestra activo y con especial sensibilidad a los fenómenos lingüísticos.

Un tercer elemento asociado que identifica a la edad preescolar es **el desarrollo de juegos y actividades de entretenimiento** como medio de socialización y desempeño de roles. Ambos le permiten una forma de identificación, de autonomía, de comunicación y de relación con su medio. La aplicación de las normas morales y sociales son fáciles de comprender a través de los juegos.

Los juegos constituyen una experiencia valiosa de aprendizaje puesto que se realizan de forma voluntaria y sin presiones externas. (Hurlock, 1998:308).

Aunado a esto, se le reconoce al juego activo el beneficio de que los niños desarrollen sus músculos, obtengan flexibilidad y elasticidad de sus músculos y articulaciones, obtengan coordinación psicomotriz y ejerciten todo su cuerpo. Por lo que, el juego y el lenguaje se complementan, como actividades esencialmente sociales, ya que el infante al relacionarse con otros niños, aprende a comunicarse, facilita su desempeño de roles y adquiere hábitos que le son comunes en la vida del grupo.

Un cuarto elemento a considerar en su desarrollo es **el nivel cognitivo**, el desarrollo de su pensamiento se ubica en la etapa preoperacional, denominada así por el educador suizo Jean Piaget (citado por Sainz. A, 2003) quien distingue la fase pre lógica o pre conceptual (entre los 2 y 4 años) y la fase intuitiva (de los 4 a los 7 años), en donde se da la manipulación de imágenes, símbolos y acciones manifiestas. Por lo que no presenta inconveniente en el

acceso a la información visual que se le presenta mediante un filme. Los niños son capaces de asociar objetos o artículos con símbolos que luego se pueden asimilar como conceptos y posteriormente como esquemas. En estos procesos les favorece su plasticidad para ser educados, se inician en la representación de fondo, figura y forma por lo que hacen una interpretación de la realidad a partir de experiencias perceptivas inmediatas.

En el desarrollo de un filme, la secuencia de imágenes favorece la asimilación de un orden que se vuelve un estímulo específico para la memoria y los hábitos del preescolar. Como el orden por si solo, no puede ser comprendido del todo en el infante, se requiere un medio de influencia que le permita discriminar, agrupar y dar secuencia (funciones de las matemáticas en esta edad, que sirven de base para la comprensión y manejo de representaciones numéricas en la primaria). Cuando estas influencias actúan de manera permanente, los niños elaboran reacciones estereotipadas permanentes.

El preescolar, en el plano intelectual, tiene la capacidad de usar cinco actividades cognoscitivas: esquemas, imágenes, símbolos, conceptos y reglas. (Mussen et al,1991:164).

En el cine se muestran, de forma manifiesta, tres de los cinco mencionados: imágenes, símbolos y reglas; las otras dos (esquemas y conceptos), aunque no de forma tácita, si se encuentran; dependerán del espectador y el choque visual de la historia que se le presenta en el cine, para que puedan ser identificados. Pero si al niño se le induce al análisis fílmico, podrán ser fácilmente detectados.

El hecho de plantear factores extrínsecos asociados como el ambiente social, el modo de vida familiar, las condiciones de vida y la educación, como elementos determinantes dentro de esta etapa relacionados con la formación de conductas y personalidad, no excluye otros factores de tipo intrínseco, que tienen que ver con el sistema nervioso, el desarrollo de procesos mentales, el uso de los sentidos, así como aspectos de motricidad asociados

a la manipulación de objetos que se favorecen en esta edad con la asistencia al cine o a la exposición a los productos cinematográficos. (Fernández y Valderrama,1998:15)

En el cuadro que se presenta a continuación, se enlistan de manera comparativa, las formas en las que los preescolares son capaces de percibir la imagen y la forma en la que la representan.

CUADRO 1. COMPARATIVO DE CARACTERÍSTICAS POR EDADES EN EL PREESCOLAR

RASGO INDICADOR	A LOS 3 ANOS	A LOS 4 AÑOS	A LOS 5 AÑOS
EXPRESIÓN GRÁFICA	<i>GARABATEO DESORDENADO</i>	<i>GARABATEO DECORDENADO Y CONTROLADO</i>	GARABATEO CON NOMBRE ESQUEMA DE FIGURA
PERCEPCIÓN	POCA VISUALIZACION DE DETALLES SOLO IMAGEN DE REFERENCIA INICIA RELACION ENTRE IMAGEN, TRAZO Y REPRODUCCIÓN	TRAZO COLOR TAMAÑO IMAGEN	RELLENO PLANO DISTANCIA OBJETO USOS BIDIMENSIÓN INICIA COORDINACION OCULO MANUAL

FUENTE: *Elaboración propia* a partir de lectura de "Etapas evolutivas del arte infantil" de Aureliano Sainz, (2003: 101-113).

1.2 Percepción, memoria e imaginación en el preescolar.

En materia perceptiva, destaca la actividad del Sistema Nervioso Superior y la actividad del Sistema Nervioso Central del espectador preescolar. El Sistema Nervioso Superior en la edad preescolar se encuentra en plena maduración, así como los procesos internos de crecimiento y diferenciación de las estructuras de la corteza, así como la formación de los mecanismos neuropsicológicos que garantizan la organización del sistema de percepción y atención. La regulación voluntaria, en dependencia de la significación del estímulo y la instrucción verbal sólo se logra al final del período preescolar.

En los niños de edad preescolar predominan los procesos de excitación sobre los de inhibición, debido a la inmadurez del sistema nervioso; además tienen alta plasticidad, lo que les permite adaptarse fácilmente a las condiciones cambiantes del medio.

Estas peculiaridades de la Actividad Nerviosa Superior ANS, determinan una elevada extenuación funcional de las células nerviosas de la corteza cerebral, baja estabilidad de la atención y una excitación protectora que se desarrolla rápidamente y se manifiesta en forma de inquietud motora y distracción durante las actividades. (Fernández y Valderrama,1998: 18).

Por otro lado, las funciones psíquicas superiores: razonamiento, habla, memoria, imaginación y emociones están relacionadas con el desarrollo del cerebro, por lo que al incluir actividades que las favorezcan dentro del proceso de enseñanza, se facilita la interpretación de índices fisiológicos del grado de desarrollo y madurez alcanzado por el infante de edad preescolar.

En relación con los procesos mentales y los sentidos, se tiene conocimiento de que:

El reforzamiento de la psique infantil, está determinado por las zonas frontales y parietales de su cerebro, las cuales se encargan del desarrollo lingüístico y del razonamiento lógico. (A. Liublinskaia,1971:123)

Pero también en este periodo las conexiones nerviosas que los infantes consiguen encadenar a lo largo de la etapa, se extinguen con mucha facilidad.

Parte importante a trabajar en los procesos formativos lo constituyen las repeticiones y reforzamientos.

Un estudio publicado por la Universidad Harvard en Marzo del 1995, (citado por Díaz, 1998) en base al programa *Plaza Sésamo*, menciona que aunque se ha señalado como umbral de atención en los niños de preescolar entre 8 y 20 segundos fijos, las escenas encadenadas de planos respetan lapsos de entre 10 y 15 segundos, pero dan como resultados secuencias que van de los 3 a los 10 minutos, tiempo en el cual el niño sí logra mantener su percepción hasta en un 80%. Por medio de la imagen secuenciada se puede enseñar un procedimiento, un comportamiento y una relación entre objetos, para llevar al desarrollo de habilidades que favorezcan procesos de seriación, diferenciación y agrupación.

Los procesos de seriación, diferenciación y agrupación, a su vez, favorecerán actividades intelectuales de lectura, escritura y manejo de símbolos, dentro de su vida escolar y familiar.

La comunicación visual y rítmica, es la que involucra sonido, color y tiempo y produce en el espectador de una película un efecto subliminal. (Zavala, 2000:79)

En este plano, la memoria, como espacio imaginario y personal, del que extraemos nuestra identidad, nos permite compartir la intimidad de emociones, deseos e imágenes, que solo a la luz de la pantalla pueden percibirse.

Según Beristáin (2000: 42), a través de sus percepciones, el preescolar va formando conexiones entre la motricidad y la imaginación. El garabateo y el dibujo esquemático pueden ser favorecidos con la proyección del cine. El tacto y la posibilidad de sostener y guiar un objeto ajeno a su cuerpo para delimitar trazos, constituyen el principio de la asimilación intelectual. Pasa del trazo grueso al fino, de la forma a la imagen figurativa. Las referencias que posee en

su memoria sensorial y su psicología de la percepción serán motores en la representación mental. Lo que poco a poco va indicando su control sobre el objeto y el movimiento de su cuerpo. Posteriormente este mismo autor añade que se inicia la relación de imagen y palabra al intentar dar nombre y representarlo junto con el garabato. De ahí que una imagen del cine, ante lo enigmático sea susceptible de registrar cambios en la sensibilidad y en el proceso de recomposición imaginaria.

Es rescatable el hecho de que el niño entre 3 y 5 años evolucione del garabateo desordenado, el controlado hasta llegar al de nombre. (Sainz,2003:63).

A partir de los tres años, su pensamiento se fundamenta en figuras mentales, en donde la imagen y las palabras se unen y conducen a la asociación entre trazo y figura. Con el paso de la etapa de garabateo al estadio pre esquemático, el niño se enfoca hacia el grafismo, también denominada etapa de la figuración, misma que concluirá al llegar a los siete años donde hace uso de esquemas definidos.

Al niño en edad preescolar, lo anterior le da direccionalidad, sentido de espacio y movimiento, temporalidad y firmeza para el control de objetos. Todo esto puede ser enlazado a la apreciación cinematográfica, a partir de códigos específicos de una cultura visual.

Según el artículo “Infancia y salud” elaborado por Mayra Ojeda del Valle,

la particularidad esencial del **Sistema** Nervioso Central en el niño, es la capacidad de conservar las huellas de los procesos que ocurren en él. (disponible en red en <http://www.oei.org.com>).

Para lograr estas huellas, es preciso repetir los estímulos hasta formar un reflejo condicionado. Lo anterior se va desarrollando porque en la edad preescolar este sistema está en maduración y es cuando la corteza cerebral va

aumentando su proporción y además va diferenciando las estructuras que lo componen.

El sistema nervioso en general sin importar su subdivisión, se encarga a través de las neuronas, de conducir las funciones que realizan los tejidos y órganos y las del individuo particularmente. De esta forma se define para los preescolares, como el sistema encargado de darles el equilibrio, la movilidad y el comportamiento que posteriormente se verán reflejados en los juegos que realicen.

1.3 El niño en edad preescolar y el juego

El juego se define como cualquier actividad que se produzca con fines de entretenimiento, realizada de manera voluntaria derivado del placer, cuya finalidad evoca el deseo de diversión. (Hurlock,1998: 308).

En los niños el juego influye en diversos niveles: físico, comunicativo, emocional, aprendizaje, creatividad, sociabilidad, roles sexuales y personalidad. Debido a la falta de madurez para captar los estímulos recibidos del entorno en el que se encuentran, los preescolares a través de los juegos van desarrollando facultades que les permiten asociar los signos que se les presentan incluyendo los valores morales que se les quieren transmitir. Como parte secuencial indisoluble de la herencia, los juegos van creando una cultura en los niños, quienes se encargan de imitarlos de sus padres creando un vínculo generacional, a través de los tiempos. Desde que el niño nace hasta su desarrollo como adulto, se van haciendo populares en él juegos con diversas características dependiendo su salud, desarrollo motor, inteligencia, sexo, entorno, nacionalidad y posición socioeconómica.

Dentro de las características fundamentales que se destacan de los juegos durante la edad preescolar, se encuentran: que son espontáneos e informales y se relacionan con la utilización de juguetes, los cuales gracias a la imaginación adquieren cualidades vitales, creando un espacio virtual donde la realidad se presta para el desarrollo de los mismos. Esto le da al niño el poder autoritario para manipular la acción fantástica que ha puesto en marcha. El menor no necesita de un espacio, ropa u horario destinados para su entretenimiento, debido a que en esta etapa su imaginación puede crear sus propios juguetes a partir de cualquier objeto y en cualquier situación en la que se encuentre; el menor, tampoco hace distinciones entre los juguetes que son apropiados para los niños y las niñas puesto que apenas van aprendiendo con qué juguetes sí pueden jugar o no, dependiendo de su sexo. Cuando los adultos o educadoras juegan con los preescolares, por lo general el fin al que pretenden llegar es poner a prueba sus capacidades, es por ello que el juego está incluido en la educación preescolar principalmente.

Los niños en edad preescolar, suelen divertirse solos o acompañados puesto que aún conservan cualidades egocéntricas que vienen desde su nacimiento, se dedican a observar la forma en la que se divierten las personas a su alrededor, sin embargo, cuando se involucran en el juego de otros, existe poca actividad de dar y recibir las cosas de una manera civilizada, lo que da como resultado que la interacción se vea enfocada en quitarle los juguetes a quien los posea y pelear cuando se niegan a cedérselos. Los preescolares ven como compañeros de juego a todos aquellos que deseen incorporarse a su forma de esparcimiento, sin importarles la edad de los participantes. Si se encuentran dentro de un grupo subdividido, donde otros niños se diviertan de otras formas,

cuando se aburren, con facilidad cambian de compañeros. Es de esta forma como el juego funge como circuito motor que se activa con la participación de uno o más niños dentro de un grupo haciéndolos interactuar para impulsar su adaptación:

El tipo de juego al que se dedican los niños, la variedad de sus actividades y la cantidad de tiempo que les dedican, son indicaciones de sus adaptaciones personales y sociales. Por ejemplo, los niños que se dedican primordialmente a jugar solos a edades en las que sus coetáneos juegan con otros niños, tienen casi siempre una mala adaptación, como se pone de manifiesto por su falta de aceptación por parte de los miembros del grupo de coetáneos. (Hurlock, 1998: 388).

Según la misma autora, el juego como modelo de adaptación, se divide en **activo** y **pasivo**. **El juego activo**, se refiere a la actividad que ejecuta el individuo de manera personal, requiriendo un esfuerzo físico por parte de éste, como por ejemplo correr o saltar. **El juego pasivo** se refiere a las diversiones. Se desarrolla de manera impersonal, esto alude a que un niño puede encontrar la diversión observando cómo se divierten otras personas, cuando les leen un cuento, o cuando van al cine, debido a que requiere un mínimo de esfuerzo físico para divertirse. Las diversiones que se manejan en este criterio, pueden encadenar nexos entre las adaptaciones de los niños, porque a través de ellas los menores adquieren conocimientos, incrementan su vocabulario y aprenden cómo usarlo frente a otros, se enfocan en sus roles sexuales derivados de la identificación, se identifican con los personajes que son emanados del cine y televisión, se liberan de necesidades y deseos oprimidos en su cotidianidad, incrementan sus niveles intelectuales, de concentración y de razonamiento e incrementan su creatividad.

En los **juegos activos** o **pasivos**, debido a que los niños en edad preescolar no son autosuficientes, la familia juega un rol preponderante y no nada más en el esparcimiento, sino también a lo largo de toda su vida.

1.4 El niño en edad preescolar y familia

Según diccionario Pequeño Larousse Ilustrado, la palabra familia se define como

El padre, la madre y los hijos que viven en la misma casa: familia numerosa. Los hijos solamente: estar cargado de familia. Todas las personas de la misma sangre, como tíos, primos, sobrinos, etc. (García-Pelayo y otros, 1979: 458).

Existen muchos conceptos para definir a la familia, que se engloban y nos dejan de manifiesto que la familia es un conjunto de personas unidas por lazos de parentesco: vínculos de afinidad y vínculos de consanguinidad. Los vínculos de afinidad, están derivados de un vínculo socialmente reconocido, el matrimonio; los vínculos de consanguinidad, se refieren a la relación ascendente entre un grupo de parientes, dependiendo del grado de parentesco entre los integrantes es como se puede llegar a una clasificación de las familias. De esta manera tenemos que existe la familia nuclear que se compone de los integrantes de un matrimonio y de los hijos que estos hayan procreado; familia extensa en la cual se integran los parientes (abuelitos, tíos, primos); y la familia compuesta en la cual los habitantes viven bajo el mismo techo, pueden integrar a la madrastra, al padrastro, o a los hijos adoptados.

También se considera a la familia como una institución derivada de un constructo socio-cultural que parte del matrimonio, donde los lazos afectivos juegan un papel fundamental para su integración y solidificación. Los lazos

familiares que se establecen dentro de la misma, no se determinan por el orden genético de sus integrantes, siendo que en este criterio la identificación juega un papel muy importante y decisivo para definir el grado de satisfacción de cada uno de ellos. En el seno familiar, un individuo forja la personalidad que exhibirá en el transcurso del desarrollo de su vida que le permitirá establecer relaciones interpersonales o grupales, que lo integren o lo marginen dentro de la sociedad.

En la edad preescolar,

los padres y los hermanos pueden ser los modelos más influyentes de la socialización debido a que en el círculo donde se desarrolla el niño, son los que más contacto tienen con él, interactuando de manera constante, modificando la conducta del pequeño de manera continua. (Mussen et al,1990: 174).

Los tres procesos básicos en los cuales se incluye la participación directa del preescolar con su familia son: el condicionamiento a través de recompensas y castigos, observación de otras personas e identificación. Dichos procesos no se presentan de manera aislada en el infante, sino que van interactuando simultáneamente para complementarse lo que posteriormente se verá reflejado en su personalidad.

El condicionamiento a través de recompensas y castigos, es una técnica usualmente aplicada por los padres, para guiar el comportamiento de los preescolares. De esta forma se pretende encausar al niño para que tome conciencia de lo que está bien o está mal. A este respecto se señala que:

Desde el comienzo, los padres entrenan a sus hijos con recompensas o mediante el reforzamiento de ciertas conductas y el castigo en otras. Las respuestas recompensadas se hacen más fuertes y es probable que aparezcan con mayor frecuencia. Por la otra parte, las respuestas castigadas son propensas a hacerse más débiles y exhibirse con menos frecuencia o, incluso, a desaparecer. (Mussen et al, 1990: 175).

Debido a la relación que se presenta entre los padres y los hijos derivada de este modelo de condicionamiento, puede dar como resultado que el preescolar se incline hacia la tendencia de ser más independiente o dependiente. Esto va a ser la consecuencia de la forma mediante la cual los padres manejen el estímulo de recompensa, que como se ha mencionado, es el que tiende a repetirse.

Mediante la observación, se desarrolla la imitación en el preescolar. Las características propias de los hermanos o de los padres, se convierten en modelos a seguir. Los niños miran a sus padres tanto como pueden, hasta llegar el momento de sentir deseos de realizar los mismos trabajos que éstos ejecutan. De esta manera los preescolares consiguen parecerse a algún miembro de la familia nuclear o compuesta a la que pertenecen según los índices de identificación que presenten con aquellos.

En el proceso de identificación, por lo general los preescolares se asemejan a las figuras paternas, siendo el padre o la madre de quien se desprendan sus movimientos o sus gestos, de manera consciente o inconsciente. Para que el preescolar consiga establecer la relación de identificación con alguna de estas dos figuras (padre o madre), tiene que ser consiente de los atributos físicos o psíquicos que él mismo posee, reconocibles en sus progenitores. Usualmente los niños tienden a identificarse con el padre, porque sus características son parecidas a las de ellos, principalmente en su aspecto físico: corte de cabello, vestuario, formas de peinarse, entre otros; y las niñas con la madre, igualmente por el aspecto físico. Sin embargo, es impredecible, debido a la subjetividad que ellos mismos poseen, definir de quién copiarán más rasgos.

En cuanto a su sexualidad, según Mussen (1990: 180-181) los preescolares además de observar las características propias de su sexo en sus padres o figuras, tienden a identificarse dependiendo su género. En las familias rotas o disfuncionales, el niño, al no tener una figura central de identificación tiende a la desorientación y tiene menos firmeza en cuanto a los valores sexuales socialmente establecidos. Es por ello que el reforzamiento juega un papel muy importante. Los padres ayudan a moldear la conducta de tipo sexual de una forma directa al alentar y recompensar las respuestas apropiadas al sexo y a desalentar la conducta que no se considere adecuada para el sexo del niño. Las prácticas paternas que estimulan la diferenciación sexual comienzan en la infancia. La mayoría de los padres todavía visten de forma distinta a los niños y a las niñas y les proporcionan diferentes tipos de juguetes.

Tanto los niños como las niñas dentro del nicho familiar, tienen tareas distintas. A las niñas se les cría enfocándolas hacia las actividades domésticas, a diferencia de los niños que son educados para realizar tareas fuera de casa. Los padres son los responsables de que este *modus vivendi* se lleve a cabo, y juegan un papel muy importante en cuanto a su desarrollo sexual, puesto que todas las conductas que los preescolares aprendan en esta etapa moldean su definición apropiada o inapropiada en este rubro.

Así como los padres juegan un papel muy importante en el tema de la sexualidad, por ser modelos altamente influenciables en los preescolares, también influyen en su agresividad, autonomía, miedos y temores, ansiedad, en el desarrollo de su conciencia y en su conducta social.

En cuanto a la agresividad, los niños de entre los dos y tres años aproximadamente, descargan sus emociones de ira golpeando, pateando o

empujando a sus semejantes o a los adultos al sentirse agredidos o frustrados como producto de la situación en la que se encuentren. La agresión se aprende, un niño no nace siendo agresivo. La intensidad en la que presente este comportamiento, varía según la forma en la que el niño esté educado. Por el contrario los niños más grandes, entre los 4 y 5 años aproximadamente, tienden a ser más razonables y a encausar esos estados de ánimo. Los padres y los hermanos juegan un papel primordial en cuanto a este aspecto pues la forma que le transmitan al niño que es la adecuada para solucionar los problemas, es la que se va a ver reflejada en el menor.

La ansiedad, el miedo y el temor, están íntimamente ligados. La ansiedad emerge de las relaciones que se establecen entre padres e hijos. Cuando un padre castiga duramente a su hijo, mostrándole una actitud meramente negativa e incluso lo golpea, se incrementa la ansiedad en el pequeño, generándole temor en cuanto a su persona e incluso le inyecta altas dosis de inseguridad.

A partir de los dos años se manifiestan en los preescolares, los temores hacia las cosas que perciben que salen de su contexto ordinario, éstos se pueden reflejar en objetos o personas que él considera extrañas, conforme van creciendo los temores se ven reflejados como producto de su imaginación derivados en muchas ocasiones de la imitación de los mayores. Los niños no nacen siendo temerosos, lo aprenden mediante los procesos de observación e identificación; los temores aprendidos, son difícilmente erradicables, ya que es una forma en la que los niños aprenden a relacionarse con aquello que les causa miedo. Los temores que los niños experimentan en la etapa preescolar,

no son los mismos mientras van creciendo, en un año el niño puede desechar algunos temores y a la vez crear nuevos, partiendo o no de los que ya tenía.

El desarrollo de la conciencia, se liga al ambiente familiar, puesto que los estándares que regulan la vida de los preescolares son valores cimentados en la familia. Se tiene en cuenta que el desarrollo de la conciencia inicia a partir de los dos años y se va desarrollando en la edad preescolar sirviendo al menor como una guía en la que realiza sus actos. En esta etapa el preescolar es capaz de entender lo que significan las prohibiciones, es por ello que cuando incurre consciente o inconscientemente en alguna de ellas, en algunos de los casos suele autocastigarse. Otras manifestaciones conductuales del desarrollo de la conciencia, se inclinan hacia el deber hacer (el preescolar es capaz de discernir entre lo que tiene permitido hacer y lo que no), y las que en términos moralistas se refieren como ser honesto, educado, generoso, entre otros. La fuerza con que el niño desarrolle estos valores, va a depender de la figura paterna con la que se sienta identificado y la relación que ésta establezca con dichos valores.

Así pues, los padres se consolidan como las grandes figuras de imitación del preescolar, de esta forma marcan la conducta social que desempeñe. La conducta social se ve severamente determinada en el ambiente de crianza de un menor. Si los preescolares perciben en sus modelos a seguir cualidades como la generosidad, la amabilidad, el respeto, la tolerancia, u otros valores positivos es muy probable que los acepten dentro de su marco referencial y posteriormente se conduzcan bajo esos criterios, pero si al contrario se ven envueltos en un ambiente donde los padres propician la mentira, el desdén, los

malos tratos o la envidia, es muy probable que también sigan esos patrones conductuales.

Las características que poseen la familia y el niño, son las que ponen en tela de juicio su crecimiento y desarrollo, al ser el nicho familiar donde más tiempo permanecen los niños en edad preescolar. Es a través de ella donde la socialización se lleva a cabo a partir de los juegos o formas de esparcimiento en las cuales se desenvuelven los menores. Entre las formas en las cuales se divierten todos los integrantes de la familia se destacan: comer juntos, salir al parque, leer cuentos, ser partícipes de un juego en conjunto, escuchar música, ver la televisión e ir al cine.

CAPÍTULO 2. EL CINE INFANTIL

Entre los grandes pendientes de la oferta cultural en México destaca la falta de un mayor trabajo en las propuestas dirigidas a la población infantil, que hasta ahora no ha sido atendida con el nivel de calidad propicio para fomentar en los niños un hábito de apreciación y participación activa en las manifestaciones culturales y artísticas de nuestro país. Hoy en día, se han establecido el rango de edades para la educación cinematográfica, en busca de dar un enfoque científico y educativo para quienes buscan el cine como una actividad formativa, ya no restringida para los pequeños.

Debido a que el concepto "cine para niños" puede resultar ambiguo, es necesario retomar las ideas de Hans Strobel, director de la sección infantil del Festival de Cine de Munich. Para él, ha de tomarse en sentido amplio, y no limitarse a películas que subrayan su carácter infantil. Al respecto existe un principio primordial: cualquier filme que resulte inteligible e interesante para los niños, es un buen filme infantil. Un filme para niños ha de orientarse primordialmente en sus intereses y necesidades. Debe ofrecer contenidos y formas en grado muy diverso. Los buenos filmes infantiles son aquellos en donde los niños pueden reconocer su propio mundo o seguir sus sueños y anhelos, son tomados en serio y no ajustados y amaestrados para la futura existencia de adultos. (Disponible en red en: <http://www.etcetera.com.mx/pag90ne58.asp>).

Es decir, se tratan de filmes que parten del mundo infantil y ofrecen posibilidades de identificación, se ajustan a la capacidad comprensiva psíquica. Estos filmes los orientan y ayudan para arreglárselas mejor en su existencia cotidiana.

Por otra parte, el cine ha reconocido a lo largo de su historia cuatro grandes tradiciones fílmicas:

- La película narrativa de ficción que cuenta historias con cierto fundamento real mezcladas con lo imaginario.
- La película documental que se enfoca al mundo real a partir de referencias históricas o verídicas.
- La película de dibujos animados que hacen parecer que objetos y figuras esculpidas, inertes, cobren vida, se muevan y hablen.
- La película experimental que crea mundos abstractos o irreales, donde la interpretación subjetiva es el guión de la historia, requiriendo un marco referencial de recuerdo, experiencia o analogía.

De estas tradiciones, dos han llamado la atención del público infantil, es decir, atrajeron la atención en el mundo de los niños, por lo que a ellas nos referiremos en este trabajo, las denominadas películas de animación y de ficción.

2.1 El cómic y la animación como la historia básica del cine

Cuando apenas se descubrió el cine, los adultos no dejaban entrar a los niños a las salas, puesto que consideraban que el impacto era muy grande en ellos y por lo tanto, restringían su entrada. Debido a la estricta vigilancia, los niños no podían introducirse a las salas, ni maravillarse de lo que ofrecía el séptimo arte, fue hasta el momento en que hacen uso de lugares populares para su proyección, que lograron introducirse. A este respecto se menciona:

(...) en los albores del cinematógrafo, el espectador al ver la imagen móvil en la pantalla, sentía miedo o mareos...emocionalmente el espectador no distinguía la imagen de la realidad... (Lotman, 1997:26)

Debido a ello, los niños tenían estrictamente prohibido ver las proyecciones, sin embargo, uno que otro se filtraba por debajo de las carpas donde solían hacer las presentaciones los pioneros del cine. Mucho antes de la aparición del cine como tal, ya se hacían animaciones. **Emile Reynaud** creó el praxinoscopio (imágenes en movimientos escalonados), partiendo del zootropo (foco de cuerpos opacos que proyectaba dibujos de animales sobre una superficie, agrandando el tamaño) y con esto se pudo encadenar las imágenes animadas, en una época en que la animación pretendía demostrar teorías científicas y entretener a los niños. Posteriormente, **Emile Reynaud**, con sus intentos de mejorar el praxinoscopio, creó el teatro óptico que permitía proyectar las imágenes sobre una pantalla de teatro.

George Méliés proyectó su primera película en el año 1896, pero se consagró en 1902 con su obra maestra *Viaje a la luna*. Desde sus inicios, su obra fue evolucionando rápidamente con la finalidad de llegar a proyectar películas que se acercaran a sus espectáculos de ilusionismo. A este respecto se menciona:

Descubre accidentalmente el truco de sustitución de elementos mediante el parado de la cámara, y es pionero en la utilización de otros métodos como la exposición múltiple del negativo y los fundidos a negro y desde negro. Invertió una gran cantidad de dinero para la creación del que se considera el primer estudio de cine, en el que se utilizaron diversos artilugios, como sistemas mecánicos para cerrar zonas al sol, trampillas y similares. Creador de alrededor de 500 películas, la paulatina transformación de la industria (monopolizada por Edison en Estados Unidos y Pathé en Francia), junto con la llegada de la Primera Guerra Mundial, afectaron a su negocio, que fue declinando sin remedio. (Disponible en red en: http://es.wikipedia.org/wiki/Georges_M%C3%A9li%C3%A8s).

Así pues, Méliés, abre paso al cine de lo imaginario siendo un explorador en busca del mundo de la fantasía, a través de sus montajes de cuentos de hadas y comedias, ofreciéndole a su público navegar en el mundo de los sueños, que mas adelante sería mas atrayente para el público infantil.

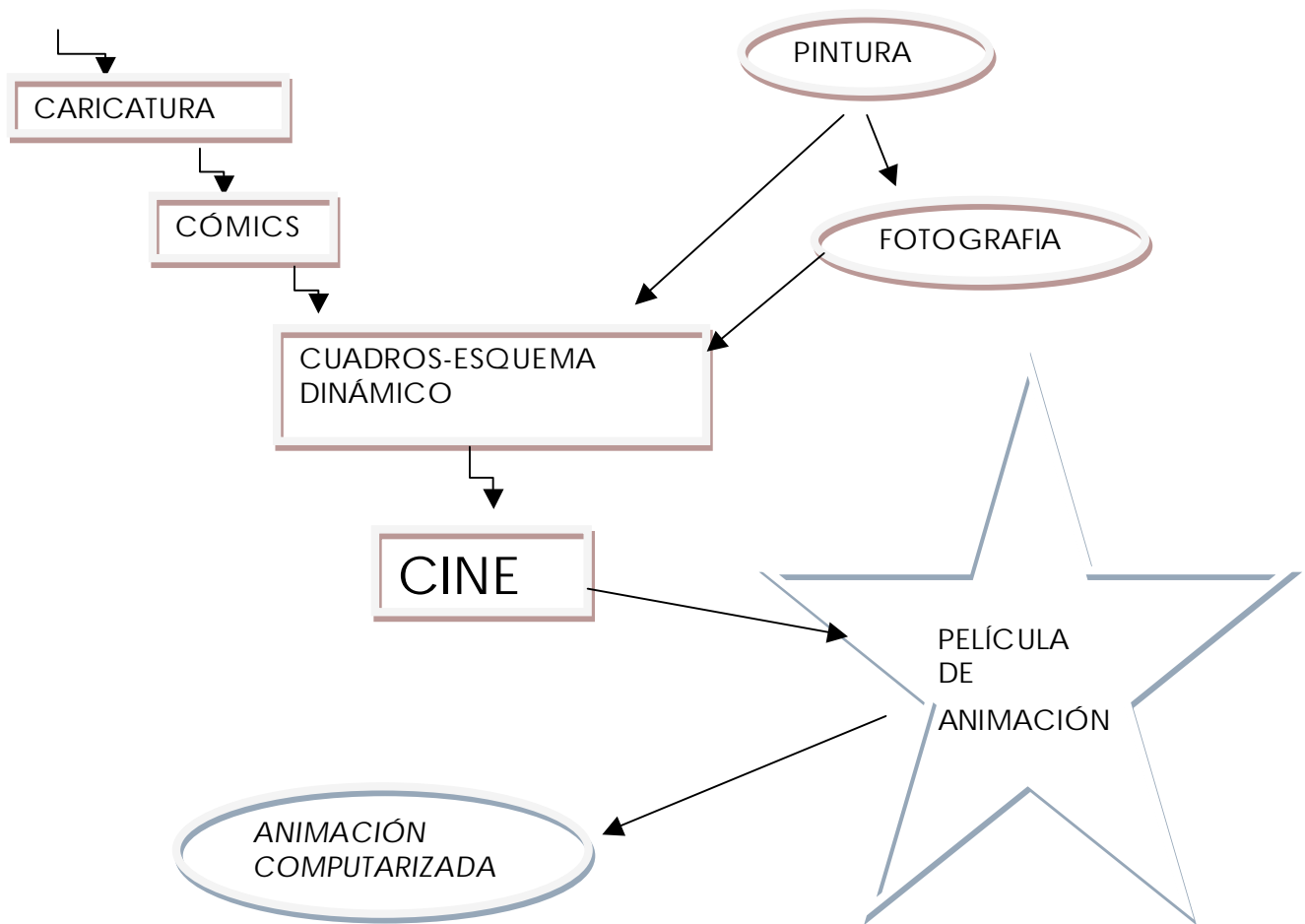
Las caricaturas que pasaron del plano a la pantalla grande, se perfeccionaron con las series transmitidas por televisión y se comercializaron en forma masiva a través de los videos caseros que favorecen el entretenimiento personalizado de la población infantil, como el público que mayor demanda causa en este

género. Lo anterior se aprecia claramente, cuando al visitar las salas cinematográficas, entre un 70 y 80% de la cartelera, en temporada vacacional, corresponde al género de la animación; en periodos normales de entretenimiento (fines de semana, días festivos), un 50% de la cartelera se dedica a este género.

ESQUEMA 1

EVOLUCIÓN DEL DIBUJO A LA ANIMACIÓN

DIBUJO



2.2 De la pintura a la animación

Con el advenimiento del Siglo XX, vino una oleada de grandes cambios en el mundo. Los avances en todos los campos, en especial tecnológicos, médicos y científicos se impulsaron y desarrollaron gracias a los conflictos armados e ideológicos que marcaron este siglo.

Como todo cambio social, trajo consigo mayor demanda en el sector de producción de bienes y servicios de la cual se valieron los grandes de la animación para realizar sus aportes a la humanidad.

A principios del siglo la primera película animada para niños la logró el inglés (radicado en EU) **Stuart Blackton**, denominada *Fases divertidas* en 1906.

Partiendo de los dibujos animados. Se hizo tan famosa, que diferentes personas del mundo entero intentaron crear secuencias utilizando: dibujos, marionetas, maquetas, títeres, hasta llegar a lo que hoy se denomina el *stop-motion*.

La animación dentro del séptimo arte es producto de la combinación de los dibujos y los cuadros que se integran al movimiento en el cine, llegando primeramente al público infantil. La animación nació en Francia, pero se desarrolló notoriamente en EU. A partir de esta película (*Fases divertidas*), comienza la etapa de realización de animaciones experimentales con fines fantásticos de entretenimiento.

Winsor McKay, dibujante de cómics, fue autor de una famosa tira del New York Times, titulada *El Pequeño Nemo*. **McKay** se puso en contacto con **Blackton** y el resultado fue que en 1911 se produjo una serie animada en las pantallas. Años después, **McKay** realizó *Gertie, el dinosaurio*, considerada su obra maestra.

Emile Cohl, dibujante de cómics, quien iniciara su carrera en Francia y posteriormente, en EU, en 1914, con colaboración de **McManus** crearon a *Smookum*, protagonista de la primera serie de dibujos animados del mundo. Después se dio a la tarea de realizar *Fantasmagoría*, un filme que dio paso al grafismo dentro de la animación y es por ello que se considera a **Cohl**, como precursor de las caricaturas.

Por su parte, **Otto Mesmer**, en 1914, fue el creador del expresivo *Gato Félix*, de quien se inspiró **Walt Disney** para la creación de personajes que siendo animales poseían características humanas. El *Gato Félix* fue el corto de animación más popular a nivel mundial cuando se dio a conocer.

En el año 1915, **Earl Hurd**, patentó el uso de hojas transparentes de celuloide. En ellas se dibujaba sobre un fondo fijo la imagen en movimiento. A esta innovación, se le agregó la inclusión en el cine los sonidos y la palabra hablada.

En 1919, **Walt Disney** se interesó por la animación y fue capaz de incorporar el technicolor. En 1920, en colaboración con **Ub Iwerks**, creó al *Conejo Oswald*, para una serie de cortometrajes de animación que fueron divulgados por los Estudios Universal.

Los hermanos **Max y Dave Fleischer** dieron vida a personajes famosos como *El Payaso Coco* en 1920 y a *Betty Boop* en 1930, esta última inspirada en la cantante **Helen Kane**. Pero sin duda, el más duradero de sus personajes, fue *Popeye El Marino*, cuya vida data desde 1930. La popularidad de estos personajes fue tanta, que su industria aún sigue vendiendo con ellos y siguen vigentes en los gustos infantiles. Tal es el caso de *Popeye*, serie que ha sido rediseñada bajo los nuevos estándares de animación.

Los hermanos **Fleischer** también realizaron largometrajes animados, crearon el rotoscopio, que era un aparato que permitía calcar a los personajes en reproducción. Con estos atributos, se posicionaron como fuertes competidores de **Walt Disney**.

Antes de la década de los 30, el cine seguía siendo mudo, pero es en esta década cuando se incluyen en él, el sonido y el color.

En los albores de la Segunda Guerra Mundial, 1938, **Walt Disney** sacó a la luz su primer largometraje: *Blanca Nieves y Los Siete Enanos*, cuento escrito por los **hermanos Grim**, con esta obra se abre paso a la Edad de Oro de los Estudios Disney . La narración deja al descubierto lecciones moralistas que en

la escuela no recibían los niños. Al pasar de los años se convirtió en el clásico de clásicos de la filmografía de Disney, por ser la película animada con mayor número de re-ediciones. Blanca Nieves, fue el primer largometraje animado, distribuido por RKO Pictures, en lograr el éxito internacional, gracias a esto, abrió el camino para la realización de largometrajes animados de princesas. Esta animación es considerada como una obra maestra, porque los movimientos de los personajes son muy sofisticados, alcanzando en el caso de la figura protagónica una delicadeza y un detalle inigualados hasta ese entonces.

En 1940 cuando hace su aparición **Tex Avery**, quien figura entre los grandes pilares de la animación. Trabajó con **W. Lanz** en el personaje del *Pato Lucas*. Dio forma a *Bugs Bunny* y rediseñó a *Porky* (estos personajes surgieron como protagonistas de la serie de los *Looney Toones* y conforme iban aumentando su popularidad, protagonizaron sus propias series y años mas tarde saltaron de la pantalla chica a la grande en *Space Jam*).

En 1940, ya iniciada la Segunda Guerra Mundial los Estudios Disney dan a conocer la película: *Pinocho*, bajo la dirección de **Ben Sharpsteen** y **Hamilton Luske**, la cual fue acreedora de dos Premios Oscar de la Academia a mejor canción y mejor música (partitura original). La historia se basa en un pequeño muñeco de madera de pino, realizado por las manos cansadas de un viejo y solitario carpintero, que tiene el sueño de convertirse algún día en un niño de carne y hueso. Al pasar de los años, se convierte en un clásico atemporal de las caricaturas animadas.

El año de 1940, le trajo a **Disney** el triunfo al consolidarse en el gusto infantil, con *Fantasía*.

Realiza una mezcla de imágenes y da vida a la película animada, considerada el primer ícono en el cine infantil. Contando con la introducción de efectos ópticos y sonido estereofónico de cuatro canales de audio, imprime a los dibujos animados un “realismo” que involucra al espectador infantil al grado de hacerle sentir el protagonismo y contacto directo con los personajes presentados. Con *Fantasia* se comienza a usar el boceto de guión o story board (Barbieri, 1998).

Pinocho y *Fantasia* no fueron las únicas películas que **Walt Disney** produjo durante el inicio de la Segunda Guerra Mundial, también destacan *Dumbo* y *Bambi*.

En 1941 apareció *Dumbo*. Esta película cuenta la historia de un pequeño elefante llamado así que es entregado a su mamá en las inmediaciones de un circo. *Dumbo* posee unas orejas enormes, mismas que su mamá advierte en el momento en que lo mira y defiende de sus demás compañeras que no hacen otra cosa más que burlarse y ridiculizarlo. El pequeño elefante, cuenta con la ayuda de un minúsculo ratón llamado Timothy, quien decide hacer de él una estrella de circo.

Es en este mismo año, cuando los Estudios Disney entran en una crisis, debido al cansancio de los empleados, quienes estaban hartos de trabajar bajo la tiranía de **Walt Disney** y renuncian a su empresa para fundar la United Productions of America, mejor conocida como UPA.

Un año después, en 1942, un cuento clásico de **Félix Salter**, brinca de las hojas literarias a la pantalla grande con el nombre de *Bambi*.

Se trata del nacimiento de un pequeño cervatillo que es esperado con mucha emoción por todos los animales del bosque; su infancia la vive con sus amigos: el conejo Tambor y la zorrilla Mofeta, a la cual, él llama cariñosamente con el pseudónimo: Flor. En un accidente sin precedentes, el bosque, nicho de todos los animales, es devorado por las llamas de un fuego incesante. *Bambi* y su madre sobreviven, pero la buena suerte no les dura mucho tiempo, pues

posteriormente a manos de unos cazadores, muere la madre. A partir de ese momento, la secuencia traslada al espectador hacia la adultez de Bambi, hasta verlo convertido en el Príncipe del bosque.

El efecto causado en los espectadores en relación a la muerte de la madre de *Bambi*, el protagonista de la historia, fue conmovedor hasta las lágrimas. La frase “Si no puedes decir nada con amabilidad, entonces no digas nada” se volvió célebre a partir de la repetición con la que *Tambor* la pronunciaba durante el desarrollo de la trama. Cabe mencionar que esta película, en su tiempo se pudo haber usado como una guía didáctica para los niños, debido a que en el desarrollo, *Bambi* aprende grandes lecciones de vida y bien les pudo haber servido a los pequeños espectadores para enfrentarse a ella.

Bambi, Pinocho y Dumbo, fueron películas animadas utilizadas como propaganda de guerra:

Durante la guerra se usaron las obras de Disney como instrumento de propaganda para elevar la moral del pueblo estadounidense y crear un ambiente de simpatía por el esfuerzo de guerra de los Aliados. A la par con sus películas de dibujos animados, que solían pasarse como preámbulo en las salas de cine, sus dibujos adornaron las proas de los aviones, fueron emblemas de unidades militares de todos los tipos y en forma de afiches, sus famosos dibujos se encontraban en las barracas de los soldados, al lado de las pinups de la época. (Disponible en red en: <http://www.exordio.com/1939-1945/civilis/cine/disney.html>).

A la par de estos acontecimientos, todos los cortometrajes de dibujos animados de esa época estaban basados en temas bélicos e inspiraban el patriotismo, elevando la moral de los militares y persuadiendo a los civiles a trabajar en pro del esfuerzo de guerra. Las películas recorrieron toda América con la finalidad de persuadir a los latinoamericanos de mantener la cooperación con el bloque de Los Aliados. La inversión de esta industria la subsidió el gobierno estadounidense con enormes cantidades de recursos financieros.

Es también en el año 1942, **Tex Avery**, crea *Blitz Wolf* bajo la producción de **Fred Quimby**. Éste, era un corto animado anti-nazi animado donde se hace una parodia de Hittler simulado por *El Lobo Feroz* del cuento *Los Tres Cochinitos*. No tuvo mucha circulación, sin embargo, fue transmitido en la televisión, a través de los canales Cartoonnetwork y TNT con algunas partes cortadas y fue nominado por los Premios Oscar de la Academia como mejor corto animado.

Los cortometrajes realizados por **Tex Avery** entre 1942 y 1945, eran difundidos por MGM bajo un esquema de modelos de estilo irreverente y surrealista, mismos que perpetuaron su influencia en películas posteriores como *Quién engañó a Roger Rabbit*, estrenada 43 años después.

En el año 1945 finalizó la Segunda Guerra Mundial y un año después, **Clyde Geronimi** dirige una película bajo la producción de los Estudios Disney, basada en la importancia de la amistad y de la unión de los lazos afectivos llamada *Pedro y El Lobo*, un clásico de la literatura rusa. Se trata de un niño llamado Pedro que es rodeado de la simpatía y audacia de diversos personajes y decide ir en busca del lobo que habita en la llanura de los paisajes de la estepa rusa.

Es lógico suponer que esta película trajo consigo tintes conciliadores, debido a su temática (realzar la amistad y lazos afectivos), entre los bloques de los Países Aliados y los Países Eje, que lucharon por: el Facismo y el Nazismo, la agresión alemana, el malestar dejado por la Primera Guerra Mundial, la Crisis Económica de 1929 en Estados Unidos, la Guerra Civil española, el Pacto de Acero, la formación del Eje y el Pacto Germano-Soviético; como fuertes causas para el desarrollo de la guerra.

Durante la Posguerra, se acentuaron grandes competidores para **Disney**, permitiendo un gran desarrollo para la animación:

Walt Disney comenzó a sentir a partir de 1940 los aguijones de los competidores. Walter Lantz, creador del osito Andy Panda, inició en 1941 la serie del pájaro carpintero Woody Woodpecker, producida por la Universal, que introdujo el sadismo y el furor destructivo en el género, rasgos que fueron quintaesencia de la pareja formada por el gato Tom y el ratón Jerry, creados por William Hanna y Joe Barbera, al servicio de Fred Quimby (Metro-Goldwyn-Mayer) Los excitantes sádicos de sus agitadas aventuras, que contrastan con la ternura de Disney, marcaron un cambio de rumbo en el género, que se acentuó durante la posguerra. (Disponible en red en: http://www.mipunto.com/temas/1er_trimestre04/historia_animacion.html).

Al poco tiempo de haber cesado el conflicto bélico mundial, se fraguó en 1950 un nuevo conflicto ideológico, tecnológico, económico y político entre los bloques occidental-capitalista siendo los protagonistas E.U. y La Unión Soviética, llamado *Guerra Fría*, puesto que ambas potencias nunca enfrentaron sus ejércitos armamentistas, todo iba en función de los avances que cada uno pudiera generar.

En 1950, en el marco de este acontecimiento, **Clyde Geromini**, **Wilfred Jackson** y **Hamilton Luske**, dirigen, bajo la producción de los Estudios Disney, *La Cenicienta*, cuyo doblaje fue común para todos los países de habla hispana, dirigido por **Edmundo Santos** y grabado en Los Estudios Churubusco de la Ciudad de México.

Alicia en el País de las Maravillas se estrenó en 1951 y es una adaptación del libro *Las Aventuras de Alicia en el País de las Maravillas* escrito por el británico **Charles Lutwidge Dodgson** mejor conocido como **Lewis Carroll**. El cuento alude a representaciones satíricas de los amigos de **Dodgson**, la educación inglesa y temas políticos de la época. A pesar de haber tenido su primera adaptación al principios del siglo XX, fue hasta que se hizo el arreglo bajo el sello de los Estudios Disney cuando alcanza popularidad; sin embargo, la cinta no obtuvo los resultados esperados y se consideró un fracaso notable

de **Walt Disney**, excusándose en la competencia que enfrentaba por parte de otros estudios.

En ese mismo año **Richard Thompkins**, primer gerente de los Estudio Churubusco fundó en México la compañía Dibujos Animados S.A., la cual tenía un convenio con **Disney** para hacer los doblajes al español y estaba muy ligada a Hollywood.

En el año 1953 surge *Peter Pan*, el personaje del novelista escocés **Jaime Barrie**, bajo la dirección de **Clyde Geronimi, Wilfred Jackson y Hamilton Luske**, producido por **Walt Disney**. Después de no haber obtenido los resultados esperados en Alicia en el País de las Maravillas se menciona:

Peter Pan era una apuesta sobre seguro, y todavía más si colocaba al frente del proyecto a los tres directores de La cenicienta, que había sido un gran éxito en 1950. El guionista Milt Banta (*La bella durmiente*), se encontró con que el texto era un magnífico material, pero demasiado extenso (sobre todo en cuanto a los temas que se tratan) para adaptarlo en su totalidad, por lo que su trabajo consistió más que nada en dejar lo esencial. (Disponible en red en: <http://www.decine21.com/Peliculas/Peter-Pan--1953-4477.asp?id=4477>).

Esta película trata de las peripecias a las que se van enfrentando en el País del Nunca Jamás *Peter Pan*, su compañera *Campanita* y Los Niños Perdidos, en compañía de *Wendy* y sus hermanos para derrotar al malvado Capitán Garfio.

Es en este mismo año, cuando la Guerra Fría, deja como consecuencia notables avances y desarrollos tecnológicos e industriales que provocan en Estados Unidos el fenómeno del consumismo, cuya difusión a través de los medios de comunicación dio la vuelta por toda América Latina generando posteriormente los monopolios, la industria cultural, la industria del consumo y la globalización, entre otras cosas.

La Dama y El Vagabundo se estrenó en 1955 y fue la primera película en hacer uso del Cinema Scope, el cual se define como:

Un sistema de filmación caracterizado por el uso de imágenes amplias en las tomas de filmación, logradas al comprimir una imagen normal dentro del cuadro estándar de 35mm, para luego descomprimirlas durante la proyección logrando una proporción que puede variar entre 2,66 y 2,39 veces más ancha que alta. Esto se lograba con el uso de lentes anamórficos especiales que son instalados en las cámaras y las máquinas de proyección. (Disponible en red en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Cinemascope>).

Esta animación, se caracteriza porque refleja notoriamente la lucha de las clases sociales, por un lado subraya la marginación de las clases bajas y por el otro la adulación y ostentación de las altas, como un reflejo de lo que sucedía a principios de los 50's, cuando a través del consumismo se empezó a fraguar la idea: eres lo que tienes.

En 1957 **William Hanna y Joseph Barbera**, después de haber sido colegas de trabajo en los Estudios MGM, se fusionan para echar a andar los Estudios Hanna-Barbera.

Dos años después en 1959, **Walt Disney** produce *La Bella Durmiente*.

Fue la última película producida por Walt Disney basada en un cuento de hadas (después de su muerte, el estudio volvería al género con *La sirenita*, de 1989). Fue también el último largometraje de Disney entintado a mano antes de que se hiciera común el proceso de xerografiado. Por último, es el primer largometraje animado rodado en Super Technirama 70, un proceso de pantalla panorámica de gran formato (Sólo hay otro largometraje animado rodado en Super Technirama 70, *Tarón y el caldero mágico*). La producción del filme se llevó a cabo durante casi toda la década de 1950, ya que se empezó a trabajar con el guión en 1951, las voces se grabaron en 1952, la producción de la animación tuvo lugar entre 1953 y 1958, y la banda sonora en estéreo se grabó en 1957. (Disponible en red en: [http://es.wikipedia.org/wiki/La_bella_durmiente_\(1959\)](http://es.wikipedia.org/wiki/La_bella_durmiente_(1959))).

La Bella Durmiente fue dirigida por **Les Clark, Erick Larson y Wolfgang Reitherman**, bajo la supervisión de **Clyde Geronimi**. Se distingue de las películas pasadas de **Disney** porque fue la última en la que se utilizó la técnica manual del uso del celuloide entintado. A partir de ella, el estilo animado característico de **Disney** evolucionó al evitar las formas suaves y redondeadas para lograr un producto más estilizado que en el pasado. La estética era percibida como un tapiz en movimiento, atípica de las películas ya realizadas.

Antes de la producción de este filme, se tomaron en cuenta actores reales para que sirvieran de referencia a los animadores, ya que **Disney** sostenía la idea de que los personajes debían parecerse a ellos en todo lo posible.

Sin embargo, pese a la gran producción que tenía y después de casi una década de haber sido preparada, en su estreno no causó gran expectación.

En su primer estreno, *La Bella Durmiente* sólo recaudó la mitad de los 6 millones de dólares que había costado, lo cual casi supuso la bancarrota de los estudios. Fue muy criticada por su ritmo lento y el escaso desarrollo de los personajes. Desde entonces, el filme ha ganado el interés de la crítica y el público, y hoy es considerado uno de los mejores largometrajes de animación de la historia, gracias a los estilizados diseños del pintor Eyvind Earle, director artístico de la cinta, así como a su formato panorámico, su interesante banda sonora y su sonido estéreo. (Disponible en red en: [http://es.wikipedia.org/wiki/La_bella_durmiente_\(1959\)](http://es.wikipedia.org/wiki/La_bella_durmiente_(1959))).

La música y las canciones de esta película, se adaptaron al ballet de Pyotr Ilyich Tchaikovski y el personaje protagónico recibe el mismo nombre que el ballet: *Princesa Aurora*.

En la década de los sesentas, las narraciones ultra conservadoras y moralistas que se desprendían de las películas de **Disney**, estaban fuera del contexto cultural de la época del Rock and Roll y el movimiento Hippie. Debido a ello, la época de oro de los Estudios Disney, empezó a declinar.

Comenzando la década, en 1961, con la producción de **Disney** y bajo la dirección de **Wolfgang Reitherman, Clyde Geronimi, Hamilton Luske**, se estrenó *La Noche de las Narices Frías: 101 Dálmatas*. Esta película cuenta la historia de una pareja de perros dálmatas, que se reproducen y tienen 15 cachorros, se enfrentan a la malvada Cruela de Vil, quien secuestró a los pequeños para intentar hacer un abrigo con sus pieles. Pongo y Perdita, defienden a sus hijos a toda costa con la ayuda de animales que se les van uniendo en el camino.

En el año 1962, se estrenó *Simbad El Marino* bajo la dirección de los japoneses **Taiji Yabushita**, realizador de animes como *Panda y La serpiente blanca*, el primer largometraje de anime japonés en color, *Jack y la bruja* y *Alakazam el grande*; y **Masao Kuroda**, uno de los creadores de *Heidi*. La película se realizó con el trabajo conjunto del guionista **Osamu tesuka** conocido como el Dios del manga debido a realizaciones de las series: *Astro boy*, *Kimba el león blanco*, *El pequeño unicornio* y *Don Drácula*. La historia se trata de dos valientes aventureros Simbad y Alí, que buscan convertirse en marineros y su sueño se ve cumplido cuando en la orilla de la playa se encuentran con un anciano que les enseña el mapa que los conducirá a una isla con un tesoro oculto.

En el año 1963, consciente de la crítica situación por la que pasaban los Estudios Disney, **Walt Disney**, en su intento por buscar un personaje que estuviera acorde con el movimiento social y cultural que se estaba dando (Los Hippies), encontró al *Rey Arturo*, un defensor de la monarquía, el orden y la religión, que traería con su posesión al trono, la paz y la prosperidad del pueblo inglés. Gracias a su búsqueda se estrenó *La Espada en la Piedra*, dirigida por **Wolfgang Reitherman**. En esta película se incluye al personaje de *Madam Mim*, mismo que ya existía antes de su aparición en la película.

En 1964, bajo la producción de **William Hanna** y **Joseph Barbera**, salta de la pantalla chica a la grande *Hey There It's Yogui Bear*, siendo el protagonista el *Oso Yogui*, quien hiciera su primera aparición como personaje secundario en la serie animada para la televisión *Huckleberry Hound* y posteriormente tuviera su propio espacio como figura serial televisiva, con su mejor amigo *Boo Boo* y las apariciones ocasionales de su novia *Cindy*. El *Oso Yogui* era un oso café que

comúnmente se relaciona con la gente, como la mayoría de los personajes creados por **Hanna-Barbera**, la personalidad de este personaje correspondía a la de la celebridad **Art Carney**, personaje de la serie *The Honneymooners*, y el nombre *Yogui*, fue inspirado por el jugador de béisbol **Yogui Berra**.

Dos años después, en 1966, se estrena *El Mago de los Sueños*, un filme basado en los cuentos de **Hans Christian Andersen**, cuyos personajes animados fueron la creación de los hermanos **Santiago y Jose Luis Moro**, los cuales marcaron una época en la historia de la animación hispana. La historia trata de un pequeño mago que intenta vencer al *Coco*, para poder contarles un sueño a los personajes principales, que en este caso son niños. Su éxito partió de la difusión de la serie televisiva *La Familia Telerín* y la película se considera como un clásico dentro del cine infantil latinoamericano.

Los Estudios Disney estrenaron en el año 1967 *El Libro de la Selva*, dirigida por **Wolfgang Reitherman**. El filme estuvo realizado con 123.000 fotogramas. Marcó una época exitosa para los Estudios Disney, puesto que se estrenó en la temporada navideña y recaudó 40 millones de dólares, cifras que fueron superadas únicamente por *Blanca Nieves*. El hijo del director, el pequeño **Bruce Reitherman** de 9 años fue quien dio vida con su voz al personaje protagónico *Mowgli*, actualmente es director de cine especializado en documentales sobre la naturaleza. *El Libro de la Selva*, en palabras del animador de estudio **Erick Goldberg**, fue una película que enseñó a toda la producción después de la muerte de **Walt Disney**, que la vida continuaba y una magnífica forma de cerrar la vida del padre de la más grande industria de dibujos animados.

Cerrando la década, en 1969, se estrenó *El gato con botas*, producida en Japón por la compañía Toei Daga, bajo la dirección de **Kimio Yabuki** y **Fred Ladd**. La historia trata de un gato mosquetero defensor de la justicia que escapaba de otros gatos por ser cómplice y protector de un ratón; en su camino conoció a un huérfano llamado Pedro, al cual ayuda a salir de sus problemas y se sumergen en un mundo de aventuras. Esta película fue galardonada con un premio especial como la película más entretenida del cine de Moscú, en el mismo año.

Los años setentas se caracterizaron por la creciente revolución musical encabezada por Los Beatles; por la renuncia obligada del Presidente Richard Nixon, en Estados Unidos, debido a la algarabía que protagonizó con el escándalo del Watergate; el fin de la Guerra de Vietnam; las sucesiones papales en materia religiosa; la independencia de Países como Bahamas, Cabo Verde y Mozambique; y la fundación de Microsoft y de Apple que más adelante se convertirían en compañías íntimamente ligadas en el campo de la animación.

Bajo este marco histórico, se consideran a los años 70, como una década poco afortunada para el desarrollo de la animación. Sin embargo se realizaron las películas que se enlistan a continuación.

Oficialmente, en 1970, se estrenó *Los Aristogatos*. Esta película estuvo dirigida por **Wolfgang Reitherman** con el sello de las producciones **Disney**. Fue la primera película que se realizó tras la muerte de **Walt Disney** y se imprimieron en ella el reforzamiento de los valores como la solidaridad, la familia, la compañía y el continuo aprendizaje. La historia se trata, acerca de una anciana millonaria que deja heredados todos sus bienes a sus gatos,

Duquesa y sus cachorros. El mayordomo de ésta, trata de deshacerse de los felinos, para ser el único heredero de los bienes, y los abandona. Con la ayuda de un gato callejero, Duquesa y sus pequeños, van en búsqueda de su hogar desafiando los peligros que corren en la gran ciudad de París.

En 1973, se estrenó la película *Robin Hood*, bajo la producción de los Estudios Disney y la dirección de **Wolfgang Reitherman**. Estuvo inspirada en *La leyenda de Robin Hood*. Cuenta la historia de un audaz espadachín que lucha para derrocar el sistema monárquico impuesto dirigido por un malvado príncipe que se encarga de cobrar altos impuestos a su pueblo.

En 1974, se inició el ciclo de cine animado en México con el largometraje *Los tres reyes magos*, dirigida por **Fernando Ruiz** y **Adolfo López Portillo**, producida por Dibujos Animados S.A. En 1976, la misma compañía produjo *Los súper sabios* con la dirección de **Anuar Badín**.

En el año 1977 se estrenó *Los Rescatadores*, mejor conocida en Hispanoamérica como *Bernardo y Bianca*, la dirección estuvo al mando de **Wolfgang Reitherman** y **John Lounsbery**. La importancia de este filme radica en que fue la primera película de los Estudios Disney donde se fusionaron el equipo original de escritores y animadores, con los nuevos y poco experimentados integrantes que el estudio había recogido en la segunda mitad de la década de los setentas; fue el primer gran éxito desde *El libro de la selva*, y el último hasta *La sirenita*; marcó el fin de la segunda etapa dorada en la compañía; marcó el regreso del género dramático que se había quedado atrás con *Dumbo* y *Bambi*; recobró el interés de los críticos y del público por la animación de los Estudios Disney, que ya se había perdido en el transcurso de

la década; y fue el último proyecto emprendido por **John Lounsbery**, quien desafortunadamente murió antes de su estreno.

Mientras tanto en Argentina, en el año 1979, comenzó la realización de la película *Mafalda*, misma que derivaría de la serie animada de televisión.

La década de los 80's estuvo llena de cambios en el orden mundial. La Guerra Fría se intensificó entre La Unión Soviética y Estados Unidos ante la amenaza estadounidense de un ataque nuclear respaldado por el sistema satelital (a esta aplicación de la tecnología se le nombró Guerra de las Galaxias); debido a la amenaza estadounidense, Estados Unidos y la Unión soviética protagonizaron un acercamiento que se vio asistido por las políticas rusas denominadas Glasnot y Perestroika; en América Latina, se disolvieron las dictaduras de Perú, Bolivia, Argentina, Brasil, Filipinas, Haití y Chile, respectivamente; es también en este decenio que se da a conocer el SIDA, como pandemia incurable; la música también se vio favorecida con la creciente diversificación de bandas de Rock y los inicios de la cultura Pop; en el ámbito tecnológico, se dice que fue la era de la revolución electrónica, con la aparición de la PC, videojuegos, teléfonos y otros artículos de uso doméstico y personal.

En 1981, se estrenó *Mafalda*, aquel filme que había iniciado dos años antes. Considerada una importante aportación argentina a los dibujos animados, producida por **Daniel Mallo**, bajo la dirección de **Carlos Márquez**. Era un montaje de los cortos hechos para la televisión, lo que imposibilitaba el nexo de las escenas, pero a pesar de esto no se perdió la esencia del personaje. Debido a esto, no fue del total agrado de su realizador, **Quino**. En la película, se muestra a *Mafalda*, como una niña de cualidades excepcionales preocupada por la paz, la humanidad y los derechos humanos, esto deriva de su amplia

curiosidad, conciencia existencial y patriótica y visión del mundo, por encima de los adultos. Su meta en la vida es terminar una carrera universitaria para lograr la independencia de sus padres, que pasivamente viven sus vidas.

Las características del personaje hacen ver la influencia profunda que la liberación femenina dejó a su paso en la década pasada a su estreno, posicionando a *Mafalda* como un icono emblemático de ésta.

En 1981, bajo la producción mexicana de Dibujos Animados S.A., se estrenó *Roy en el espacio*, sin embargo esta película no tuvo ningún éxito pues sólo alcanzó tres días en cartelera.

Hasta antes del comienzo de los ochentas, para la creación de dibujos animados, toda la producción giraba en torno de las creaciones manuales que se decoraban a través del celuloide, para darles vida. Sin embargo en 1982, el mundo de las animaciones sufrió un giro excepcional. A través de la masificación de las computadoras, se desarrolló la tridimensionalidad en este ámbito y comenzaron los intentos por aterrizar caricaturas y películas animadas del 2D al 3D.

Es en 1986 cuando se dio a conocer el nombre de los Estudios Pixar, con *Luxo Jr.* Una animación tridimensional, a base de ecuaciones matemáticas, cuyo personaje principal dio origen al logotipo de Pixar.

En 1987, se estrenó la primera película que partía de la serie animada *Alvin y Las Ardillas*, bajo el nombre de *La Vuelta al Mundo de Alvin y Las Ardillas*, bajo la dirección de **Janice Karman** y Bagdasarian Productions. Cabe hacer la aclaración que esta fue una película en 2D, basada en la historia de tres ardillas varones que dan la vuelta al mundo en competencia de tres ardillas

mujeres, con la finalidad de recolectar muñecos que en su interior contienen diamantes valiosos.

En 1987, se terminó de realizar la producción mexicana *Las aventuras de Oliver Twist* dirigida por **Fernando Ruiz**, bajo la producción de Dibujos Animados S.A. Su realización duró dos años y el único formato de distribución fue a través de video, llegando únicamente al sur de los Estados Unidos, éste fue el último largometraje de animación realizado en México, desde su incursión en la animación.

Ese mismo año, los Estudios Pixar lanzaron su segundo corto denominado *Red dream*, dirigido por **John Lasseter**, el cual estuvo basado en la historia de un monociclo (conocidos en México como *patín del diablo*) que es compañero de un payaso de circo dedicado al malabarismo, e intenta ser el protagonista del espectáculo montado, no obstante, se da cuenta que no recibe el apoyo de sus compañeras bicicletas y se retira poniéndose a la venta en un aparador de tienda.

Un año después, en 1988 los estudios Pixar estrenaron *Tin toy* y en 1989 *Knick knack*, ambos cortometrajes de animación en 3D.

Al final de la década, en 1989 vió la luz, *La sirenita*. La narración está basada en la historia de una sirena adolescente que está fascinada con el mundo humano y sueña con salir a la superficie, a lo largo de la secuencia se enamora de un príncipe y hace todo lo posible por estar a su lado. Fue una producción de los Estudios Disney bajo la dirección de **John Musker** y **Ron Clements**. Esta cinta fue nominada y ganadora de 2 premios Oscar de la Academia, y rompió récords en taquilla. Con el éxito obtenido, abrió de nuevo el panorama decadente que ya se veía en décadas pasadas para los Estudios Disney. Fue

antecesora de grandes películas de la filmografía de Disney como *El rey león*, *Pocahontas*, *La Bella y la Bestia* y *El Jorobado de Notre Dame*.

A nivel mundial, en 1989, la caída del muro de Berlín estremeció al mundo, dando fin al comunismo, a la Unión Soviética y en consecuencia a la República Democrática Alemana y una docena de países dependientes más. En el marco de este acontecimiento las películas animadas sufrieron un descenso en su producción, y con esto se dejó el camino libre a otros países haciéndose más notorias las películas de distribución comercial estadounidense.

La década de los 90's trajo consigo la independización de algunos países como consecuencia de la caída del muro de Berlín; la globalización se fue expandiendo a nivel mundial; surgió la Unión Europea; en América latina las políticas económicas relacionadas con el TLC, se aplicaron en Países como México, Argentina, Brasil y Perú; en México se levantó el movimiento indígena Zapatista; la aparición de Internet fue el punto de partida para iniciar una nueva forma de comunicación a través de la transferencia de información y dio pie a una nueva revolución cultural.

En materia animada, es en esta década, cuando las producciones mexicanas alcanzaron su máximo esplendor.

Bajo este contexto histórico, en 1991, Estados Unidos aportó bajo la producción de los Estudios Disney, *La Bella y La Bestia*. La cinta se consolidó como la única película animada en ser nominada al Oscar, en la categoría de mejor película.

Según este mismo sitio en 1992, se estrenó la primera y única película de *Félix El Gato*, dirigida por **Tibor Hernadi**. El personaje, nació dentro de la época del cine mudo y su sencilla combinación de colores (blanco y negro) y las

situaciones surrealistas en las que se encontraba inmerso, lo consolidaron como una de las imágenes animadas fácilmente identificables a los ojos de los espectadores a nivel mundial.

De producción estadounidense, y de técnica animada japonesa, en 1992, se estrenó la película *El último unicornio*, creada por **Jules Bass** y **Arthur Rankin**, quienes dieron vida a la conocida serie televisiva los *Thundercats*. De esta película se puede decir que la animación conduce al espectador a un viaje de creación literaria donde las ilustraciones mágicas engloban un contexto en el cual se puede vislumbrar el mundo de las hadas y los movimientos de los personajes son bastante coordinados con sus características propias.

En 1994, bajo la dirección de **Rob MinKoff** y **Roger Allers** y la producción de los Estudios Disney, se estrenó *El Rey león*, cuyas composiciones musicales fueron escritas por **Elton John** y **Tim Rice**. El doblaje al idioma español fue acreditado por Grabaciones y Doblajes S.A., en la ciudad de México. Recibió dos Oscars a mejor banda sonora y mejor canción original. Las melodías también fueron nominadas y premiadas por los premios Grammy, en la categoría de mejor composición específicamente escrita para una película o televisión. Esta película fue un éxito taquillero sin precedentes pues recaudó 765 millones de dólares en todo el mundo, e hizo que se incrementara la popularidad de los Estudios Disney.

En 1995, surgió el primer largometraje completamente animado por computadora bajo el nombre de: *Toy Story*, con la dirección de **John Lasseter** y la producción de **Bonnie Arnold** y **Ralph Guggenheim**. Después de la realización de diversos cortos animados en la década de los ochentas, *Toy story*, se convirtió en el primer proyecto importante para la compañía Pixar, que

unió esfuerzos con Disney para la realización del filme. Ganó el Oscar por ser una película creada por un ordenador.

En 1998 se estrenó la película *El Príncipe de Egipto*, producida por los estudios Dream Works, bajo la dirección de **Brenda Chapman**, **Steve Hickner** y **Simon Wells** y la producción de **Penney Finkelman Cox** y **Sandra Rabins**. Este filme es considerado como el primero en ser animación tradicional bajo la firma de Dream Works y fue el primer largometraje exitoso que no fue producido por Disney en la década de los 90's. En el mismo año, saltó a la pantalla grande: *Rugrats la película*, la cual era una serie animada del canal Nickelodeon. La película estuvo dirigida por **Igor Kovalyov** y **Norton Virgien**. Fue el segundo mayor éxito de una producción no surgida de Disney después de *El Príncipe de Egipto*.

En 1999, bajo la producción de los Estudios Hanna-Barbera, se estrenó *El Gigante de Hierro*, dirigida por **Brad Bird**. Es una cinta que presentó en su época, innovaciones artísticas, dándole un aire de frescura a la animación abordando temas como la amistad y el libre albedrío. Con respecto a los personajes se señala que:

Los personajes son tratados con ternura pero con seriedad, las situaciones guardan un curioso equilibrio entre la fantasía infantil y el drama costumbrista y la galería de individuos desdeña el tremendismo adentrándose en terrenos tan poco habituales en el cine de animación como es el encontrarnos con una madre soltera, con un joven "beatnick" o con un obsesionado e infame representante del gobierno. (Disponible en red en: <http://www.labutaca.net/films/colabora/elgigant.htm>).

Al pasar los 90's los gustos infantiles se inclinaron hacia los dibujos animados por computadora, tal como lo menciona J.M. Peters:

Por la rapidez de su ritmo, ubican los dibujos animados como un juego en el cual pueden interactuar con la pantalla, sin necesidad de juzgar las escenas de lo que se le está presentando. Pero cuando la computadora se mezcla con la animación, el resultado es altamente motivante para el espectador infantil.
(Peters, 2001:84)

Es justo al término de esta década cuando el mundo sufre una tremenda confusión respecto al cambio de siglo.

El siglo XXI, es considerado en materia de comunicación, como la era de la información. Con el desarrollo de las redes de la informática, y el surgimiento del Internet, se expandió en este siglo, la comunicación difundida a través del intercambio de información en tiempo real. El concepto de Aldea Global, define nuestra cultura como la sociedad de la información. La revolución de las redes invisibles de transferencia, han cambiado la forma en la que los seres humanos nos comunicábamos e interrelacionábamos con anterioridad, los medios de comunicación audiovisuales, nos transportan a una realidad virtual, que mucho puede beneficiar a los individuos y en contraparte puede distorsionar los hechos y la manera de pensar. Las nuevas tecnologías, encadenaron las economías al mercado del Internet e incluso, en el ámbito laboral, cambiaron la forma de trabajar y el concepto de cualificación profesional. Debido a este auge informativo, se ha modificado hasta el concepto de la analfabetización, que en el siglo pasado se remitía a un individuo que desconocía la escritura y la lectura; en este siglo, el término se refiere a una persona que no tiene conocimientos en computación e Internet.

Es bajo este panorama que se desarrollan más dibujos animados computarizados en 3 dimensiones.

En nuestros días el monopolio de Disney se sustenta bajo los pilares de una industria que crece incesantemente.

The Walt Disney Company gestiona dieciocho parques de atracciones, treinta y nueve hoteles, ocho estudios cinematográficos, once canales de televisión por cable y uno terrestre (la cadena ABC). Walt Disney Pictures, el estudio cinematográfico más importante propiedad de la empresa, continúa produciendo largometrajes de animación, a un ritmo aproximado de uno por año. (Disponible en red en: http://es.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney#EL_Imperio_Disney)

En el año 2000, se estrenó *Fantasia 2000*, bajo la producción de los Estudios Disney. Se compuso de 8 fragmentos acompañados de piezas musicales distintas. Debido a esto, tuvo varios directores entre los cuales destacan **James Algar, Gaëtan Brizi, Paul Brizzi, Hendel Butoy, Francis Glebas, Eric Goldberg, Don Hahn y Pixote Hunt**. En uno de los segmentos hizo su aportación **Joan Grant**, quien actualmente tiene 91 años y colaboró en la versión original. Esta cinta fue hecha con el fin de celebrar los 60 años de la película que anteriormente ya había estrenado la compañía. En esta versión no se cambió la historia original, sólo se restauraron escenas de acción en vivo que ya habían sido cortadas en la realización de la película anterior. **Roy Disney**, el sobrino del ya fallecido **Walt**, se encargó de llevar a cabo el proyecto con la intención de ir renovando los clásicos. Fue la primera película animada del año 2000, cuyo estreno data del 1 de enero y también fue la primera película de animación rodada para proyectarse en pantallas de cine IMAX.

Ese mismo año se estrenó *Pollitos en Fuga*, de **Nick Park** y **Peter Lord** y la producción de los mismos y **David Sproxtton**, con el sello de Dream Works. Fue una animación hecha a partir de la transformación de la plastilina en personajes. La historia gira entorno a un gallinero y la libertad es la premisa que se sustenta en el desarrollo de la misma. El lenguaje que se empleó alude a películas, acontecimientos históricos y situaciones fuera del contexto de entendimiento infantil, que hizo que los adultos también se diviertan con ella. Sin embargo, el uso del lenguaje no excluyó la posibilidad de los infantes a ver esta película, al respecto se menciona:

Toda la película es una gran metáfora adecuada al estilo del espectador, lo que le permite al pequeño disfrutar y al adulto entretenerse. No importa quien la vea, siempre funciona a la perfección. "*Pollitos en fuga*" es una fuga

maestra y divertida, imposible de olvidar. (Disponible en red en: <http://fotograma.com/notas/reviews/415.shtml>).

En 2001, se estrenó un film *considerado* el mayor cuento de hadas jamás contado, bajó el nombre de *Shrek*. Esta película estuvo dirigida por **Andrew Andamson** y **Vicky Jenson**, el guión estuvo basado en la literatura de **William Steig**. Su producción estuvo a cargo de **Jeffrey Katzemberg**, **Aron Warner** y **John H. Williams** quienes unieron sus esfuerzos en los estudios Dream Works. Esta película tuvo varias adaptaciones al español, cambiando conforme la región las voces de los personajes. El único personaje que no cambió su voz en inglés y en español para todas las distribuciones a nivel mundial, fue El Gato con botas, interpretado por **Antonio Banderas**. La historia combina personajes de diferentes cuentos de hadas parodiados e interrelacionados con el protagonista y trata de la invasión que éstos hacen en el pantano donde vive *Shrek*, quien es un ogro que gusta de vivir en solitario. Enfadado por este acontecimiento *Shrek*, hace una visita al un malvado tirano de estatura pequeña que aspira a ser rey del pueblo *Lord Farquat*, para exigir que le devuelvan su pantano, quien para devolvérselo, lo condiciona a que rescate a la princesa *Fiona*, la cual se encuentra prisionera en la torre de un castillo custodiado por un dragón, todo esto con la finalidad de poder casarse con ella y hacer realidad su sueño de convertirse en rey. Frente esta situación *Shrek*, acepta para solucionar su problema y se acompaña de *Burro*. Después de haber rescatado a la princesa, de regreso al palacio, se envuelven en una aventura donde finalmente *Shrek* se da cuenta que el mundo no era como él pensaba, aprende el valor de la amistad y encuentra el amor en la princesa.

Se estrenó en ese mismo año la película *Monsters Inc.*, o *Mounstros S.A.*, una creación de Pixar, con la dirección de **Peter Docter**, **David Silverman** y **Lee**

Unkrich. La película superó el éxito taquillero de Shrek y también le ganó el Oscar en la categoría de mejor película de animación. En su edición disponible en DVD, se incluyeron 2 cortos: *Pajaritos*, que fue galardonado en los Premios Oscar de la Academia, en la categoría de mejor corto animado y *El coche nuevo de Mike*. La historia se trata de *Monstruos S.A.*, una fábrica que genera energía para una ciudad a partir de los gritos de los niños. El mejor empleado es *James Sullivan*, un enorme y peludo monstruo que trabaja en compañía de *Mike Wasowski*, un monstruo enano de un ojo. Accidentalmente ambos permiten la entrada de una niña a la fábrica y la trama gira en torno a la devolución de la pequeña a su hogar.

En el 2003, se estrenó *Buscando a Nemo*. Película dirigida por **Andrew Stanton** y **Lee Unkrich** y producida por **Gram Walters**. En ese año, los estudios Pixar-Disney, obtuvieron un Oscar entre muchos otros premios. La historia cuenta la vida de un pequeño pez payaso, que vive con su padre en el fondo del océano y en medio de un accidente se extravía. Su padre emprende una búsqueda exhaustiva acompañado de *Dori*, un pez a la que la memoria le traiciona y es así como emprenden un camino lleno de aventuras hasta finalmente encontrar a *Nemo*.

Un año después de la realización de *Buscando a Nemo*, **Robert Zemeckis**, con la colaboración del actor **Tom Hanks**, dirigió un proyecto denominado *Expreso Polar*, producido por **Gary Goetzman**, **Steve Starkey** y **William Teitler**. En esta película, **Tom Hanks** interpretó a cinco personajes diferentes. El filme se basó en el libro de **Chris Van Allsburg** del cual **Tom**, hizo el siguiente comentario en una entrevista:

Para capturar en la computadora los movimientos de cada uno de los personajes, se empleó la técnica motion capture, o captura de movimiento, que consiste en capturar los movimientos reales de los actores a través de sensores que son colocados en la piel. *Expreso polar*, fue la primera película en utilizar esta técnica en su totalidad. El diario La Nación de Argentina lo describe de la siguiente manera:

Según un especial publicado en el diario La Nación de Argentina, la forma en la que se realizó la película puede resumirse de la siguiente manera: los actores deben colocarse un traje de una material parecido al que utilizan los surfistas, en el mismo hay sensores que transmiten los movimientos de la persona a diversas cámaras infrarrojas colocadas en el set de filmación; éstas trasladan las imágenes a una computadora que construye con esta información y otros datos previos una escena tridimensional, que luego es trabajada por el equipo de producción. (Disponible en red en: <http://oswaldolilly.blogcindario.com/2005/09/00948-el-expreso-polar.html>).

En las palabras de **Robert Zemekis**, esta técnica tiene la ventaja de poder copiar las expresiones de una persona en un dibujo, incluyendo la gesticulación. La historia hace ver como un niño pierde la fe en la navidad y va a comprobar si Santa Claus existe. Su popularidad la marcó como un clásico navideño para los Estados Unidos.

Ese mismo año, se estrenó *Los increíbles*. Cinta que fue primeramente pensada para la Warner Bros., pero la compañía no pudo con el proyecto debido a la clausura de sus estudios de animación. Posteriormente Pixar compró el proyecto contratando a **Brad Bird**, quien ya había dirigido animaciones como *El Gigante de Hierro*, como director del mismo. La película fue galardonada con dos Oscars, en la categoría de mejor película de animación y mejor edición de sonido.

En el año 2005 nació una película bajo el sello **Disney**, por **Randy Fullmer** y dirigida por **Mark Dindal**, *Chicken Little*: la historia cuenta la historia de un pollito cansado de que nadie crea en su palabra, dispuesto a hacer lo que esté

a su alcance para demostrar que no es un mentiroso y puede ser un gran héroe. Como se menciona el film fue el primer largometraje animado de **Disney** computarizado en su totalidad. Desgraciadamente meses después de su estreno los estudios de animación cayeron en bancarrota.

En el mismo año se estrenó *Wallace y Gromit*. Película que fue realizada bajo la técnica de stop-motion o cuadro por cuadro, con personajes hechos de plastilina. El largometraje fue creado por **Nick Park** de Aardman Animations y recibió el Oscar al mejor largometraje de animación.

Después del éxito obtenido con largometrajes como *Pollitos en fuga* y *Wallace y Gromit*, en el año 2006 Dream Works y Aardman Features estrenaron *Lo que el agua se llevó*. La película se realizó en los estudios Aardam, en Inglaterra y fue producida en Dream Works, California bajo la dirección de **David Bowers** y **Sam Fell**. La película utilizó 3000 moldes de plastilina, cuando anteriormente Dream Works solo usaba entre 1500 y 1700 para la realización de animaciones de este tipo. La historia se desarrolla en el mundo subterráneo y desconocido de Londres, para lo cual los realizadores, tuvieron que visitar personalmente las alcantarillas para tener una copia casi exacta de la arquitectura real. Se basa en la vida de un ratón de alta sociedad quien intempestivamente es desechado por un excusado y de esta forma es obligado a convivir con las ratas que viven en las alcantarillas, proclamándose como héroe al final.

El mismo año se estrenó *Happy Feet*, dirigida en Australia por **George Miller** y producida por él mismo, **Dough Mitchel** y **Hill Miller** fue una película con fuertes mensajes ambientalistas y ecologistas para hacer conciencia del maltrato que se le da al medio ambiente y cómo esto afecta la vida salvaje, también tiene mensajes de crítica hacia el gobierno norteamericano,

semejantes al documental *Una Verdad Incómoda* del demócrata Al Gore, lo que valió para que la película *Happy Feet*, fuera considerada como propaganda liberal. Fue ganadora del Oscar como la mejor película animada, también recibió un Golden Globe a la mejor canción original.

En el año 2006, Disney decide comprar Pixar por la cantidad de 7.4 mil millones de dólares con una transacción sobre todas las acciones y de esta forma pasa a formar parte de los Estudios Disney.

En este año se estrenaron tres películas: *La Familia del Futuro*, de la factoría Disney, dirigida por **Stephen J. Anderson** . *Ratatouille* dirigida por **Brad Bird** y **Jan Pinkava** y *Reyes de las Olas* dirigida por **Ash Brannon** y **Chris Buck**.

Después de haber echo un recorrido a lo largo de la historia de los dibujos animados elaborados para el cine, conforme a los gustos y preferencias de los niños J.M. Peters (2001) hace referencia de que si bien es cierto que dentro de la cultura estadounidense, los niños han combinado su preferencia por el cine con la proyección de video en casa, para los latinoamericanos, el cine sigue representando la mayor atracción para su esparcimiento y diversión asociada a fines de semana. Lo que se denomina cine infantil contemporáneo se ubicó a partir de los años sesenta, en donde la animación, que fue la cuna del cine infantil, avanzó y se consolidó como arte, entretenimiento e industria. La aplicación de la tecnología en los medios de comunicación masiva fueron el principal indicador de un antes y después en el cine, en todos sus géneros. En su estructura, a partir de los años 60 hasta nuestros días, se fueron perfeccionando la iluminación, el relato, la técnica, los efectos, el planteamiento de la historia, el manejo de los planos y secuencia, por mencionar algunas de sus características de producción más significativas.

Tanto es así, que debido al manejo de los efectos especiales, en el cine contemporáneo, la animación y la ficción se conjugan.

2.3 El género ficción.

Si bien el cine se clasifica de acuerdo a su realización en dos grandes categorías (documental y ficción) la mayoría de los filmes se desarrollan a partir de una idea preconcebida en un guión y llevada a la pantalla mediante la suposición de la realidad sujeta a la personificación de los papeles de los actores y la construcción de distintas realidades escénicas. Con respecto a su definición:

Se denomina **ficción** a la simulación de la realidad que realizan las obras literarias, cinematográficas, historietísticas o de otro tipo, cuando presentan un mundo imaginario al receptor. El término procede del latín *fictus* ("fingido", "inventado") participio del verbo *fingere*. (Disponible en red en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Ficci%C3%B3n>)

Partiendo de esta concepción, en este capítulo se hará un recorrido por las películas del género infantil que mezclen la realidad vertida en un mundo imaginario. Las películas que a continuación se mencionan son con personas reales en su totalidad, viviendo una trama fantástica o híbridos compuestos, donde participan personas y dibujos animados simultáneamente.

Según Bassa J. (1997: 185), el manejo del género de ficción data de 1900, con **George Méliès** en los estudios D´Films Arts, con el tema Viaje a la Luna, pasos que sigue el imperio fílmico de **Pathé**, en Francia, en 1903.

En 1914 se estrena como actor de Hollywood, **Charles Chaplin**. **Charles** quien incursionó en la actuación debido a un accidente en las cuerdas vocales de su madre en una presentación de teatro. El pequeño de apenas 9 años entró en escena en su representación y con forme pasaban los años, la hambruna y la

mala condición económica por la que pasaba su familia, hicieron que se valla perfilando más sobre el arte dramático de forma empírica. Su primera película tuvo el nombre *Ganándose la Vida* igual conocida como *Charlote Periodista*, dirigida por **Mack Sennet**. Esta película no fue la única de ese año:

En ese mismo año rodó 35 films de un rollo (cortos de entre doce y dieciséis minutos de duración), escritos y dirigidos por Sennett, el propio Charles u otros directores. Todavía sus caracterizaciones eran sólo esbozos del vagabundo ingenuo y sentimental que le daría fama en todo el mundo, pero como Chaplin interpretaba en cada uno un oficio o situación distinta, se los bautizaría luego como Charlot bailarín, Charlot camarero, Charlot de conquista, Charlot ladrón elegante, etc. El éxito fue arrollador, y en 1915 la productora Essanay le robó a Sennett su estrella por un contrato de 1.500 dólares a la semana. Cifra fabulosa para un cómico de cine mudo, que en Keystone venía cobrando diez veces menos. (Disponible en red en: <http://www.biografiasyvidas.com/monografia/chaplin/>)

En los años siguientes **Charles Chaplin**, se consolidó como figura imprescindible del cine mudo, destacándose como uno de los mejores actores de éste género. Aunque las películas de Chaplin no estaban pensadas para un público infantil específicamente, su humor blanco daba flexibilidad para que sus películas fueran vistas por toda la familia.

Según M. Michael (2000:39), entre 1914-18 irrumpe la ficción en lo documental. Las casas productoras europeas y estadounidenses como **Lumiere**, **Pathé**, **Edison**, **Promio** y **Mesguich** deciden incluirla en sus producciones. Los cineastas como **Ponting** y **Flaherty** son iniciadores del género, destacando el segundo, quien entre 1923 y 1926 realiza el film *El niño del elefante*, basado en una obra de **Rudyard Kipling**, en donde se crean las imágenes de ficción a partir de los textos poéticos. Como investigador defendió la urgencia de filmar por los sentimientos, plasmar en imágenes visibles, lo que no se puede ver como motivación en la acción de un sujeto. El desarrollo del cine de ficción rescata la fuerza expresiva. De ahí que se insista que el arte en el cine se

manifiesta sólo en el género de ficción. Su influencia recae en Nueva York y Londres.

En la década de los 30, el cine modificó sus presentaciones incluyendo el sonido y los colores. De esta década se destaca la animación realista del corto *Los Viajes de Gulliver*, estrenado en 1939, realizado por los hermanos **Dave** y *Max Fleischer*, en este corto se empleó el rotoscopio, que más adelante se usaría para mejorar los movimientos de dibujos animados.

La década de los 40's se caracterizó por ser testigo de la Segunda Guerra Mundial, y bajo este contexto, se realizaron películas como *La Familia Robinson*, en 1940, precursora de la cinta de dibujos animados de los Estudios Disney; *La Familia del Futuro*; *Lasie Come Home*, la cual fue la primera película protagonizada por un perro Colli, debido a su éxito le siguieron historias posteriores; *Los Tres Caballeros*, realizada por **Walt Disney** en 1944. A finales de la Segunda Guerra Mundial, se creó esta imagen propagandística en los años de guerra y es un híbrido animado que mezcla dibujos animados con personas reales; *Aladino y la Lámpara Maravillosa* en 1947; *Milagro en la Calle 34* en 1947, la cual cuenta una historia navideña de Santa Claus; y en 1949, *El Llanero solitario*, quien fue uno de los personajes de televisión más populares de la época.

Para los años 50 el misticismo milenarista cobra vida en el género, centrado en los efectos especiales y las bellezas de técnicas de iluminación, los norteamericanos reflejaron su preocupación por un futuro incierto ante luchas que ya se veían venir con China, Unión soviética, Vietnam y Corea, entre otros. Entre las películas que se destacan de esta década, figuran *La Isla del Tesoro* (1950), *Jack y los Frijoles Mágicos* (1952), *La Historia de Robin Hood* (1952),

Las Aventuras de Robinson Crusoe (1954), *Papaito Piernas Largas* (1956), *Moby Dick* (1956) y *Pulgarcito* (1957), todas estas realizadas con actores sin la utilización de modelos animados.

En los 60's, bajo la influencia del movimiento *Hippie* a nivel mundial, según este mismo sitio se estrenaron las siguientes películas: *Juego de Gemelas* (1961); *El Maravilloso Mundo de los Hermanos Grimm* (1962); *Mary Poppins* (1964); *Herbie Enamorado*, también conocida como *Cupido Motorizado* (1968); y *Chitti Chitti Bang Bang* (1968).

De esta década, la película infantil más significativa fue *Mary Poppins*, estrenada en 1964, la cual mezclara secuencias y personajes animados con personajes reales. El filme, fue acreedor de 5 Oscars, incluyendo el de mejor actriz para **Julie Andrews**. Esta película fue dirigida por **Robert Stevenson** y producida en los Estudios Disney por **Bill Wash**. La historia se basa en una niñera de nombre Mary Poppins, quien es contratada por una familia, y usa como método educacional para resolver los problemas, los juegos. Los niños a quienes cuida se divierten mucho con ella y el padre de los pequeños se da cuenta de que los niños requieren más de la relación lúdica que sostenían con él con anterioridad.

En los 70, el género ficción sobrevive con títulos como *Willie Wonka y la Fábrica de Chocolates* (1971); *La Amenaza de Andrómeda* (1971); *Solaris* (1972); *Las Aventuras de Tom Sawyer* (1973); *Las Aventuras de Huckeberry Finn* (1974); *La Guerra de las Galaxias* (1977); *Pedro y el Dragón Eliot* (1977); *Super Man* (1978); y *El Coral Negro* (1979).

En esta década surge un joven director, que siguiendo esta escuela, da vida a seres de ficción directamente conectados con los niños: Steven Spielberg y que realizaría sus mejores obras en las décadas venideras.

Entre las películas antes mencionadas, las más destacadas de la época fueron *La Guerra de las Galaxias* (1977) dirigida por George Lucas y *Superman* (1978) protagonizada por el fallecido Christopher Reeve.

La Guerra de las Galaxias, fue estrenada en 1977. Durante su realización llevó a una crisis financiera a su director **George Lucas**. El proyecto fue rechazado por las famosas productoras United Artist y Universal, porque en la presentación del proyecto lo asimilaban como costoso, arriesgado y no tenían suficiente confianza en el film que pudiera desarrollar el desconocido **George Lucas**. La crisis financiera se dejó ver durante la realización del proyecto, se creía que cuando saliera a la luz apenas iba a financiar el costo del mismo. Sin embargo la película tuvo un éxito rotundo en taquillas y creó toda una industria alrededor de ella, incluyendo cómics, novelas literarias y videojuegos.

Superman, nació del cómic y fue el primer personaje usado con habilidades extrahumanas de todos los tiempos y es considerado como ícono de la cultura pop. Anterior a la película, ya se habían realizado cortos y series para la televisión de este personaje, pero es en 1978, cuando se inició una serie de 4 películas protagonizada por **Christopher Reeve**. Debido al éxito que envolvió a este personaje, las múltiples películas que ha protagonizado, y series en las que también se ha visto envuelto en compañía de otros personajes, se hace la siguiente referencia:

Los orígenes de Superman, habilidades y relaciones interpersonales han cambiado con el paso de los años. Editores y escritores utilizan el procedimiento de "continuidad retroactiva" para ajustar los cambios del personaje en la cultura popular, eliminando

segmentos restrictivos del mito y permitiendo historias contemporáneas. Estos cambios permiten retener los elementos básicos que convierten a Superman en un verdadero ícono. (Disponible en red en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Superman>)

Las películas que marcaron la década de los 80's fueron: *La Guerra de los Niños* (1980); *Popeye* (1980); *Tron* (1982); *E.T. el Extraterrestre* (1982); *Anita la Huerfanita* (1982); *El Cristal Encantado* (1982); *La Foca Dorada* (1983); *Splash* (1984); *La Flecha Negra* (1984); *La Historia Sin Fin* (1984); *Cazafantasmas* (1984); *Los Goonies* (1985); *Ewoks la Lucha por Endor* (1985); *Laberinto* (1986); *Cortocircuito* (1986); *Edúcame si Puedes* (1987); *Las Tortugas Ninja* (1987); *Benji el Perseguido* (1987); *Hansel y Gretel* (1987); *Milagro en la Calle Ocho* (1987); *Robocop* (1987); *Mamá Rockera* (1988); *Beetlejuice* (1988); *Batman La Película* (1989); y *Keiko en Peligro* (1989).

De estas las más distinguidas fueron: *Tron* (1982), *E.T. el Extraterrestre* (1982), *Regreso al Futuro* (1985), *Robocop* (1987) y *Batman La Película* (1989).

Tron fue estrenada en 1982 como una película de aventuras bajo los Estudios Disney, con la dirección de **Steven Lisberger**. Su importancia no radica en los niveles de audiencia que pudo recaudar (fue un fracaso taquillero), sino porque fue la primera película que entró dentro del plano tridimensional en el mundo de la informática, es decir, fue la pionera del uso de las computadoras dentro de las películas. Debido a ello es considerada como artífice del mundo de la animación computarizada. Los efectos visuales y las escenas de acción marcaban una enorme diferencia entre las películas que anteriormente ya se habían realizado. Su impacto fue meramente visual. Al respecto se menciona:

El mundo electrónico fue filmado originalmente con una película de 65 mm (que junto a la banda sonora acabó siendo de 70 mm) en blanco y negro, mientras los actores eran grabados contra una pantalla negra como fondo. La película sería coloreada posteriormente usando una técnica conocida como "Pintura con Luz". Como resultado una experiencia única que junto a la música de Wendy Carlos nos introduce en el mundo virtual de una computadora. (Disponible en red en: <http://www.cinefantastico.com/nexus7/cine/peliculas/tron.htm>).

La historia se desenvuelve en un espacio tridimensional enfocando la realidad virtual de las que son responsables las computadoras, lo que en su tiempo sentó las bases gráficas y estilísticas para representarlo. Se considera que es a raíz de esta película que revolucionó la forma de entretenimiento a través de los videojuegos. Esto se deduce por la influencia de la temática, tomando como punto de partida a los videojuegos y sus creadores.

E.T. el extraterrestre se estrenó igualmente en 1982, dirigida por **Steven Spielberg** y fue producida por **Kathleen Kennedy**, **Melisa Mathison** y por el mismo **Spielgber**. Esta película muestra el lado sensible de un pequeño extraterrestre vulnerable y simpático, lo cual la hizo diferente del resto que ligaba a los extraterrestres como invasores del espacio. El film fue acreedor de cuatro Oscars, en las categorías: mejor música, mejor sonido, mejores efectos sonoros y mejores efectos especiales. Sin embargo obtuvo otras cinco nominaciones a mejor película, mejor director, mejor guión original y mejor fotografía. Esta película obtuvo un éxito taquillero sin precedentes.

Tres años después de *E.T. el extraterrestre*, en 1985 se estrenó otro éxito taquillero. *Regreso al futuro* mejor conocida también como *Volver al futuro* dirigida por **Robert Zemekis** y producida por Universal Pictures. La película fue acreedora de un Oscar en la categoría mejor efectos de sonido. Fue una comedia que cuenta la historia del viaje de un joven llamado Marty McFly, a través del tiempo, con la ayuda de una máquina fabricada por su amigo Doc. Al terminar su viaje se percata que está en el año 1955 y como es de suponerse altera el ciclo de la historia, interrumpiendo la forma en la que se habían conocido sus padres. Para no dejar de existir, los reúne y vuelve a su casa en el tiempo en el que vivía desde un principio.

Robocop, fue una película que tuvo tanta popularidad que erigió en 1987 una industria en el mercado con las características del personaje. Al respecto se menciona:

Debido a la popularidad del personaje, ha habido una gran cantidad de productos de RoboCop. Éstos incluyen: juegos vídeo para arcadas y sistemas caseros. Dos series animadas de televisión, la primera en 1994 y la segunda a partir de 1998. El comic basado en la película que fue publicado en español por comics forum en 1987. Comics publicados por Marvel y Dark Horse que además de contener las aventuras posteriores de RoboCop también incluyen títulos tales como el especulativo RoboCop VS The Terminator y la historia RoboCop de Frank Miller. (Disponible en red en: http://es.wikipedia.org/wiki/RoboCop_boCop).

Esta cinta fue la primera película americana realizada bajo la dirección de un director holandés: **Paul Verhoeven**. El diseño y la imagen del policía cyborg que fue añadida al protagonista, fue inspirado por la serie de manga-anime 8 man, bajo el esquema del primer súper héroe de la serie de *Metal Hero* de la compañía Toei.

Batman La Película, estrenada en 1989, fue otro éxito taquillero de la década de los 80. Esta película fue la primera parte de la saga, compuesta por cuatro largometrajes. La dirección estuvo a cargo de **Tim Burton**, con la producción de **Jon Peters** y **Peter Gumber** bajo la distribución de la compañía Warner Bros. La película fue inspirada en el personaje *Batman*, quien antes de su estreno ya tenía su propia serie televisiva y cómic, y a raíz de ésta se masificó su imagen dentro de la industria mercantil.

En los 90's se desarrolló la animación computarizada, regida por los softwares, misma que hizo un parte aguas en los sistemas de producción fílmica. Entre las películas, que se hicieron en esta década están: *Mi Pobre Angelito* (1990); *Colmillo Blanco* (1991); *Familia Addams* (1991); *Liberen a Willy* (1992); *Bethoven, Uno Más en la Familia* (1992); *Daniel el Travieso* (1992); *Heidy La Película* (1993); *El Jardín Secreto* (1993); *El Novato del Año* (1993); *La*

Máscara (1994); *Un Ángel de Navidad* (1994); *Riky Ricón* (1994); *Babe el Puerquito Valiente* (1995); *La Princesita* (1995); *Fluk* (1995); *Power Rangers* (1995); *Flipper* (1996); *Matilda* (1996); *Space Jam* (1996); *Barney La Película* (1998); *Stuart Little* (1999); y *El Inspector Gadget*.

De esta lista las más sobresalientes de la década son: *Mi Pobre Angelito* (1990), *La Princesita* (1995), *Space Jam* (1996) y *Stuart Little* (1999).

Mi pobre angelito, se estrenó en 1990. El film arrolló en las taquillas. Las cifras reportadas lo demuestran:

En su primer fin de semana, Solo en casa (Home Alone) ganó \$ 17 millones en 1202 de las salas de cine en que se estreno, con un promedio de 14.211 dólares por sitio y sólo un 6% del total final. En total, se logro recaudar \$ 477,561,243 en todo el mundo¹. (Disponible en red en: http://es.wikipedia.org/wiki/Home_Alone).

Según el sitio antes mencionado, estuvo dirigida por **Chris Columbus** y producida por **John Hughes**. Fue rodada en los suburbios de la ciudad Illinois, en Chicago, las escenas donde se muestra la ciudad de París fueron realizadas por efectos y montajes.

La princesita, se estrenó en 1995 y estuvo dirigida por el mexicano Alfonso Cuarón, la cual le dio proyección internacional al ser nominada en los Premios Oscar, en dos categorías: mejor fotografía y mejor dirección artística. Estuvo producida por los estudios Warner Bros. Cuenta la historia de una niña que queda huérfana y con la ayuda de un poder que descubre tener, realiza sus sueños y supera los obstáculos que se le presentan a lo largo de la narración.

Otro éxito taquillero fue *Space Jam*, la cual fue estrenada en 1996 y recaudó más de 100 millones de dólares a nivel mundial. Fue dirigida por **Joe Pytka**, con la producción de **Ivan Reitman**. En esta película se fusionaron al jugador de baloncesto Michael Jordan y a los Looney Toones, a quienes les dieron vida a través de la animación digital.

Tres años después del híbrido animado *Space Jam*, en 1999, se estrenó otro bajo el nombre *Stuart Little*. Dirigido por **Rob Minkof** y producido por **Douglas Wick** con la firma de los Estudios Imageworks. Para la realización de *Stuart Little*, los estudios Imageworks tuvieron que crear una nueva técnica para animaciones por ordenador. La técnica de fotografía realista fue la empleada para lograr que Stuart (creación animada), se viera como una representación completamente fiel y creíble. Colaborando con esta película dentro del equipo creativo, estuvo **Henry Anderson**, pionero de la animación digital, más conocido por los comerciales del Oso *Polar* de la marca refresquera Coca-cola. *Stuart Little*, fue la primera película de una saga de tres largometrajes animados bajo la misma técnica.

Según Beristaín H. (2000: 42), de los 90's al año 2000, destacan en el uso de la ficción, la virtualidad, la aceleración de cuadros por segundos y el manejo de forma más real de las actuaciones de los personajes en diferentes niveles de dimensión. Lo que hace que, aún en la misma cinta, el espacio real y el imaginario se sobrepongan. A partir del año 2000 a la fecha, se reconoce en el cine de ficción infantil un efecto de virtualidad con alusiones apócrifas, simulacros metaficcionales, que ironizan las fronteras entre ficción narrativa y cotidiana. El año 2000, fue un año de transición de un nuevo siglo que trajo consigo películas como: *El Grinch* (2000); *Serafín* (2000); *Harry Potter y la Piedra Filosofal* (2001); *El Hombre Araña* (2002); *Scooby Doo* (2002); *Atrapando a Santa* (2002); *Hulk* (2002); *Santa Cláusula* (2002); *El Gato* (2003); *Bizard el Reno Mágico* (2003); *Agente Codi Banks Super Espía* (2003); *Piratas del Caribe* (2003); *Garfield La Película* (2004); *Five Children and It* (2004); *Super Escuela de Héroe*s (2005); *Los Cuatro Fantásticos* (2005); *Niñera a*

Prueba de Balas (2005); *Charlie y la Fábrica de Chocolates* (2005); *Las Crónicas de Narnia, el León, la Bruja y el Ropero* (2005); *La Telaraña de Charlotte* (2006); y *Los Seis signos de la Luz* (2007).

De estas películas se destacan: *Serafín* (2000), *Harry Potter y la Piedra Filosofal* (2001), *El Hombre Araña* (2002), *Piratas del Caribe* (2003), *Los Cuatro Fantásticos* (2005) y *Los Seis Signos de la Luz* (2007).

Serafín es una película híbrida que se maneja entre la realidad y la fantasía que, se estrenó en el año 2000. Marca un nuevo punto de partida para la animación mexicana. Fue dirigida por **René Cardona** y producida por **José Alberto Castro** ante el renacer del cine mexicano con películas como *Sexo, Pudor y Lágrimas* y *Sólo con tu pareja*, se realiza esta película infantil proponiendo al mundo una película mexicana de cine animado. *Serafín* fue una serie transmitida por la cadena Televisa, que saltó de la pantalla chica a la grande erigiéndose como la primera película mexicana animada en tercera dimensión.

Un año después de haberse estrenado *Serafín*, en el 2001, de la literatura de **J. K. Rowlings**, saltó un nuevo personaje a las pantallas cinematográficas mexicanas: *Harry Potter*, haciendo su aparición en cine con la película *Harry Potter y la Piedra Filosofal*. Estuvo dirigida por **Chris Columbus** y la producción corrió a cargo de **David Heyman** y **David Barron**. Esta fue la primera, de una saga de siete películas de los estudios Warner Bros., la cual no ha sido completada hasta el día de hoy (2007), se presume que la sexta película será estrenada en el año 2008. El nombre de la cinta, varió en algunos países. En E.U. fue estrenada como *Harry Potter y la piedra del Hechicero*; en

Francia, Harry Potter y la escuela de magia; En Reino Unido y América Latina, Harry Potter y la piedra filosofal.

El filme se tradujo en 60 idiomas incluyendo el latín y el griego antiguo, permitiendo que muchos países la disfrutaran en su propio idioma. Su éxito taquillero fue muy grande, recaudó 968 millones de dólares en ganancias siendo la tercera película con más ganancias de la historia después de Titanic y la tercera parte del Señor de los Anillos. Además de ser nominada tres veces por los Premios Oscar de la Academia a mejor dirección artística, mejor diseño de vestuario y mejor música original.

Spiderman igualmente conocida como *El Hombre Araña* (2002), fue una película basada en el cómic de **Stan Lee** y **Steve Ditko**, dirigida por **Sam Raimi**, bajo la producción de **Ian Bryce** y **Laura Ziskin**. Fue una película esperada por los seguidores del cómic, que tuvo buena aceptación por parte del público debido a los efectos especiales creados por **John Dykstra**. Antes de su estreno, se incluyó en el trailer parte de la película donde unos delincuentes asaltaban un banco y en su huida en helicóptero, fueron atrapados entre las torres gemelas por una gigantesca telaraña. Esta escena fue cortada por respeto a las víctimas del atentado del 11 de septiembre, y a su vez eliminada del trailer. Estuvo nominada al Oscar en dos categorías: mejor sonido y mejores efectos especiales.

Piratas del Caribe es una película que se estrenó en el 2003 siendo la primera de la colección de una trilogía. El director **Gore Verbinski** y el productor **Jerry Bruckheimer**, trabajaron para las compañías East India Trading Company, Royal Navy y Brethren Court, para la realización de la saga. La industria de esta película giró entorno a los videojuegos producidos para Nintendo

Entertainment System, Dreamcast, Game Boy Color, PC, Play Station, Game Boy Advance, Celular, X-box, Playstation 2, Nintendo DS, PSP, Playstation 3, Wii, y X-box 360.

De la realización de una historieta para la Marvel Comics, emergieron los personajes que dieron vida, en el año 2004, a *Los 4 fantásticos*. La dirección estuvo a cargo de **Tim Story** y la producción la realizaron **Kevin Feige, Mark Radcliffe, Avi Arad, Michael Barnathan** y **Chris Columbus**.. Lo más sobresaliente de la película fueron los efectos especiales. En el año de su estreno, logró recaudar 56 millones de dólares, lo que la catapultó por encima del éxito que ya había obtenido **Tom Cruise** en *La Guerra de los Mundos* y posicionándola ese mismo año, como la película mas taquillera.

Los seis signos de la luz, es un filme que se estrenó el 11 de Octubre del 2007 en Estados Unidos, a través de la distribuidora 20th Century Fox, bajo la dirección de **David Cunningham** y la producción de **Marc Plat**. En esta película se mezclan situaciones que permiten jugar con la animación digital.

Acerca del desarrollo de la trama:

La película cuenta la historia de Will Staunton, un joven que descubre que él es el último de un grupo de guerreros que han dedicado su vida a luchar contra las fuerzas de la Oscuridad. Viajando a través del tiempo, Will descubre una serie de pistas que le llevan a un enfrentamiento con fuerzas de un inimaginable poder. Con la Oscuridad resurgiendo, el futuro del mundo está en manos de Will. (Disponible en red en: <http://es.movies.yahoo.com//los-seis-signos-de-la-luz/index-3361831.html>).

Desde mi punto de vista, a través de este recorrido histórico, se puede notar con claridad, la forma en la que las películas dirigidas hacia un público infantil, han aumentado sus niveles de violencia conforme el transcurso de los años.

CAPÍTULO 3. EL PREESCOLAR Y EL CINE

Si se parte de considerar que el cine trabaja tres planos de realización: el descriptivo, el narrativo y el expresivo, se debe reconocer que en esta época la industria cinematográfica, es más que un medio de expresión y representación en el mundo infantil. El arte de los dibujos animados, los efectos especiales y la destreza actoral son considerados materia prima en un mundo de producción del entretenimiento que exige más allá de la expresión artística, una función lucrativa y rentable.

3.1 Industria Cinematográfica infantil

Según Albert Sicker (1965:1-70), el cine visto como empresa, hace que los costos y las utilidades empiecen a preocupar a los estudios productores y definen tendencias en su realización. El manejo de las películas como artículos de consumo y de marketing favorecen esta visión de la Industria Cinematográfica, lo que demanda ubicar nichos de oportunidad para el producto, llevándoles a identificar gustos y preferencias de los consumidores potenciales del cine, en

donde destacan las preferencias de un sector de la población fácilmente influenciable: niños y adolescentes.

Al pasar de los años, el avance de la tecnología, la apertura social y nuevas formas educativas dirigidas a integrar a los niños a la sociedad, han usado como instrumento a favor esa preferencia por el cine. El desarrollo de los medios de comunicación ha favorecido esa tendencia, dejando en los niños, conductas abiertas y más independientes.

Así se llega a un cine infantil que más que divertir, busca difundir prototipos de seres en los roles sociales, y como parte de ellos, muestren conductas que no siempre son ejemplo recomendados para la edad de los pequeños. De ahí que la gran variedad de contenidos, haga necesario restringir el acceso al medio, estableciendo producciones especializadas para el público infantil.

Para el preescolar, ir al cine es como para los primeros espectadores del cinematógrafo, una experiencia única y fantástica, capaz de exaltarlos e impresionarlos a tal grado de perder la noción de la realidad, permitiéndoles sentir que lo que pasa en pantalla es real. Para el niño, el cine es mucho más que una simple pantalla dentro de un cuarto oscuro, es todo un espectáculo lleno de diversión al que se expone cada vez que sus padres o allegados lo llevan a ver una película. La televisión y otros medios visuales, como los carteles o espectaculares por mencionar algunos, a través de la Industria Cultural, logran posicionar las películas en lo más alto de las necesidades infantiles, creando de cierta forma la dependencia a la asistencia. Es decir, la Industria Cinematográfica, se apoya en la publicidad y mercadotecnia para que a través del consumo de productos, en este caso serían los juguetes, los niños sientan la necesidad de

tenerlos, obligando a los padres a adquirirlos. El cine comercial, sostenido por la publicidad y presa de la competencia entre grandes productoras, en la lucha por conseguir altos índices de audiencia reflejados en las taquillas, también refleja como un valor “consumir”, ya que dentro de sus mensajes subliminales, descarga la idea “tanto tienes, tanto vales”. Así tenemos que el niño, siendo impactado por el bombardeo de los medios visuales, gracias a su corta edad, lo único que digiere es que se le está ofreciendo continuamente un producto que, en base a la repetición, se convierte en una necesidad primaria la obtención del mismo, y que para actualizarse en este sentido, tiene que seguir sometido a la influencia de los demás medios masivos. Es así como la industria juguetera ve su crecimiento.

A los preescolares les gusta ser sometidos a un proceso que se inicia mucho antes de asistir al cine, que es la emoción de asistir a un espectáculo visual que puede ser motivado por la publicidad o por los propios padres, la permanencia en la fila hacia la taquilla para comprar los boletos de entrada, la compra de los alimentos permitidos dentro de las salas (palomitas, nachos, refrescos, chocolates, helado, pistaches, gomitas, entre otros), la excitación nerviosa al transcurrir la película y los efectos que causa en ellos.

También otro de los factores que inciden en este respecto, es que en las salas cinematográficas, la combinación de la oscuridad con el sonido y las imágenes, crean un ambiente perceptivo para la imaginación del niño bastante atractivo. La oscuridad pone en alerta todos los sentidos del preescolar y lo sensibiliza a la proyección, teniendo como único foco de atención el audio y la imagen. De este modo, el impacto de la película se ve reflejado en el preescolar cuando alcanza

niveles altos de concentración influenciados por el Sistema Nervioso Superior, que lo transporta a un mundo de fantasía.

De ahí la importancia de los contenidos de las cintas que ven los preescolares y las clasificaciones de las mismas.

3.2 Clasificación de las películas en México

Según el sitio disponible en Internet, <http://www.fabricadesueños.com.mx>, los Países Latinoamericanos registran antecedentes de una cultura de cine a partir de 1965, con la creación de una escuela cinematográfica en la Habana, Cuba. Posterior a ello, países como Brasil, Venezuela y México, destacan en este tipo de manejo de indicadores de la creciente educación cinematográfica.

El cine mexicano es considerado como un género en sí mismo, por lo que a lo largo de su historia registra etapas, subgéneros y representantes. Si bien es cierto que en cine infantil no ha destacado, los mexicanos si han perfilado sus gustos y preferencias al asistir a las proyecciones de las salas de cine.

El denominado cine para niños siempre se ha movido con producciones nacionales que son de corte campirano, urbano, de drama y de melodrama. Muestran al niño o niña como parte de una trama que busca mostrar la historia familiar. El personaje del niño se muestra como co-protagonista, su actuación de fantasía, en la mayoría de los casos, se reduce a sueños que no podrá cumplir debido a la falta de recursos, por lo que termina mostrando a un infante violento, sufrido, inadaptado y víctima de las circunstancias.

Mientras que las películas que nos llegan en este género, procedentes de Hollywood, sí enfatizan el sentido de fantasía, heroísmo y realización de sueños en sujetos de esta edad.

Lo anterior sirve para justificar el éxito y el apego del niño mexicano al cine, porque más que una opción de entretenimiento, le permite “ver y sentir” ese mundo de fantasía que su realidad y su cine, no le ofrecen.

El ideario cinematográfico para el niño mexicano se compone de tres elementos: el héroe, el bueno y el niño que todo lo tiene. De ahí que sus géneros respondan a esas necesidades (Reyes y Cobos, 1995:96)

Según el sitio disponible en <http://www.cnm.rtv.org.mx>, en el artículo *Tendencias de los géneros en México*, señala que entre el público general mexicano, los géneros para asistir al cine se clasifican de forma sencilla, para las autoridades de la Secretaría de Gobernación existen películas de acción, románticas, para niños, de terror y las mexicanas. Esta sencilla clasificación, determina sus gustos y preferencias.

Si lo anterior se traduce a los géneros y subgéneros de cine hollywoodense, entenderíamos que las de acción hacen referencia a la ciencia ficción, documental y drama; las románticas al melodrama, tragicomedia y comedia. Las de niños incluyen de dibujos animados, de fantasía y ficción. Las denominadas de terror hacen referencia a las de suspenso, misterio y violencia, mientras que las de tipo mexicanas van asociadas a historias de corrupción, violencia, violaciones, brujerías, discriminación y prostitución, entre otras temas degradantes.

Pero se debe considerar que, al llegar a una sala cinematográfica, lo anterior no es suficiente, ya que las referencias jurídicas asignan a las películas una clasificación que indica que públicos deben presenciarla.

En México, esta se indica así:

- A Apta para toda la familia
- B Apta para niños de 12 años en adelante
- B15 Para mayores de 15 años
- C Apta para adultos (18 años en adelante)

Aunque la aplicación y cumplimiento de lo anterior supone concierne a quienes administran las salas cinematográficas, también pueden ser transmitidos por una cultura de los padres a los hijos para su entretenimiento y diversión segura.

3.3 Concepto de público infantil cinematográfico

El espectador o público es quien percibe. Según el crítico e investigador de cine

Pablo Humberto Posada el público se puede definir como:

Un conjunto de personas que potencialmente representan espectadores cinematográficos, sin importar su procedencia, formación, posición social, ideología, sexo o edad. (Posada, 1994:22)

Un primer condicionante de la percepción es la edad, ya que actúa como determinantes de los intereses y necesidades de cada tipo de público.

Este mismo autor sostiene que los públicos espectadores se pueden dividir en: el público *actual* y el *virtual*. El primero se refiere a los niños que son críticos y van a ver una película dependiendo del grado de satisfacción en gusto y necesidad que esta aporte; el segundo tipo, el virtual, lo forman los niños que tienen la oportunidad para ir al cine y sin embargo, no lo hacen porque prefieren otras vías, como ver la película en casa, frente al televisor.

Los adultos prefieren aquellas cintas que muestren situaciones de una realidad que no conoce o que conociendo, es abordado bajo otro enfoque. En los jóvenes, la presentación de cintas en relación con su medio, amigos y sexo, satisface su curiosidad, su espíritu de aventura y su proyecto de vida.

En el niño, la imaginación, el descubrimiento, el juego de roles, la sublimación de los personajes y el conocimiento de todo lo que le rodea, engarza su expectación hacia las historias de la pantalla cinematográfica.

A decir de J.M. Peters (2001), los públicos infantiles actuales, ya que tienen la oportunidad de presenciar el cine, tienen dos maneras o actitudes al verlo: *activa* o *pasiva*.

Los espectadores pasivos son aquellos que miran (como su nombre lo indica) pasivamente las imágenes y no tratan de descifrarlas. Y los activos son los espectadores que penetran verdaderamente en el mundo creado por el cineasta, gracias al conocimiento del lenguaje cinematográfico (Peters, 2001:35).

En lo anterior se establece que para ser activo se requiere el conocimiento del lenguaje cinematográfico, lo que es difícil de manejar como tal en la edad de un preescolar. Pero a pesar de no contar con el conocimiento de los tecnicismos comunicativos del cine, un preescolar puede descifrar el significado del montaje, emitir un juicio sobre las escenas que llamaron su atención, establecer una preferencia de conducta relacionada con los personajes y hasta puede llegar a ser crítico al discernir sobre sus gustos con respecto al género de su preferencia. Cabe señalar que dadas las características de su edad, esta criticidad tiene que ver más con una identificación que con una reflexión como proceso del pensamiento.

3.4 Los géneros y el espectador infantil

Un elemento a considerar en el desarrollo del cine infantil contemporáneo son los géneros. Para caso de la película, H. Beristáin (2000: 91), hace referencia a la forma que tienen los realizadores de contarnos una historia que se transmitirá a un grupo, lo que hace del género cinematográfico una categoría temática de una secuencia fílmica. Representa un orden y una clasificación de la cinta, por lo que por un lado, agrupa características de sus componentes y por el otro, permite diferenciar una película de otra. De lo anterior, el espectador potencial la elige, la asume o la rechaza acorde con su marco de posibilidades.

Sin embargo, el género es volátil, no es estático. Su variabilidad es influenciada por la moda, contexto histórico y tendencias de mercadeo y publicidad. En el cine infantil actual, las películas son etiquetadas de acuerdo al tema que tratan, la escenografía, la casa productora y su tendencia, por lo que en ocasiones, es difícil que un guión se centre exclusivamente en una sólo aspiración temática. Esto ha llevado a que no sólo se hable de género, sino que surjan los subgéneros, que se entiende como la combinación de géneros dentro de una misma narración.

Entre las clasificaciones de géneros que pueden atraer al espectador infantil se encuentran las películas de animación, comedia, thriller, románticas, de fantasía y de ficción. Cabe mencionar que dentro del cine contemporáneo, la presentación de géneros ha optado por el denominado estilo *pastiche* (estrategia de superposición de diversos estilos) que ha dado lugar a los géneros narrativos híbridos y ha requerido de la acción del espectador para armar lo que se le presenta en la pantalla.

3.5 El niño en edad preescolar y como se relaciona con el cine

Aún cuando los niños de esta edad gustan de diversiones como los juegos activos, realizadas en conjunto, ver tele o ir al cine, representan grandes atracciones para hacerlas solos.

Es en este espacio de intimidad, donde las diversiones proporcionan salidas para los deseos y necesidad de los niños que no se satisfacen en el mundo real (Hurlock, E. 2000:322).

Ver películas, en casa o en el cine, es una de las actividades favoritas de los preescolares de hoy en día. Por lo que, en el mundo del entretenimiento, se puede decir que el cine se ha quedado como artículo de primera necesidad. Desde las series televisivas creadas y difundidas en la década de los noventa para los preescolares como *Rugrats*, que por su éxito fue llevada al cine, hasta la anecdótica *Plaza Sésamo*, dirigida a preescolares y nivel primaria, la especialización temática ha sido para interesar al infante.

El niño de entre 3 y 5 años se conecta a la percepción cinematográfica gracias al manejo del color, la iluminación en pantalla, el canto, el juego ejemplificado dentro de las aventuras de historietas, la representación de ambientes que le son familiares, la sonorización de la cinta, la presentación de personajes mágicos y la ejemplificación de personalidad. Por lo que, son estos elementos básicamente, los que dirigen las tendencias en la producción cinematográfica para la edad del infante preescolar (Hurlock. E, 2000:326).

Debido a que en la infancia, el niño pasa del egocentrismo, al animismo y al realismo como fases en la formación de sus conductas, es en esta edad, en donde el animismo le permite comprender que existen objetos, seres e imágenes con vida y actuación independiente a la suya.

Las formas que llaman fuertemente su atención son el cuerpo humano, el sol, los animales, la representación de juguetes (resaltando los transportes), las plantas, la casa, la representación de personas de su comunidad relacionados con oficios

(cartero, chofer, carpintero, tendero) y elementos de fondo (sombras, claros, luces, clima, distancia, contorno). Su manejo de colores es el negro y los primarios como rojo, amarillo y azul, seguido de verde y marrón.

El relleno de color en sus dibujos le permite la apreciación del plano, de lo opaco y de lo claro, lo que le permite apreciar en el cine, distancias, efectos especiales relacionados con emociones e intensidad tanto en la imagen como en el sonido.

En esta edad aprende el manejo de varios colores derivados (amarillo, rosa, naranja) y caracteriza estructuras asociadas a cada color. Le permite identificar personajes con colores (ejemplo: un ángel de blanco, el rojo del diablo, o el negro de malo). Presta atención a los colores que usan las personas que le rodean y los miembros de la familia, lo que le ayuda a caracterizarlos (si alguno de la familia usa uniforme y se asocia con un empleo, etc.).

Es característica de la edad, la expresión artística por medio del dibujo y la percepción visual de objetos de su ambiente o contexto. Según Deleuze, citado en Einsner (1998:79) se pueden apreciar algunos puntos del desarrollo artístico del niño relacionado con su asistencia al cine.

3.6 Aspectos de influencia del cine en el niño en edad preescolar como espectador.

Para entender la imagen, el lenguaje cinematográfico y la intencionalidad se recurre a la psicología aplicada al cine que parte de una corriente de interpretación de la escuela gestáltica denominada psicología de la percepción.

Con esto, se puede poner como premisa que el cine si puede ser entendido por el niño preescolar, pero no como actividad mental razonada y valorativa, sino como espacio de expresión artística, divertida, de esparcimiento y de aprendizaje.

El primer punto de análisis según José G. del Cerro, disponible en <http://www.filosofia.org> es que la experiencia del espectador no puede catalogarse como proceso psíquico genera.

La experiencia es única, aunque si llaman la atención las diferencias culturales, edades, sexo y rol social, que hacen que este proceso sea tan variado.

En el artículo que Del Cerro publica bajo el título *El proceso psicológico del espectador del cine*, se hace mención de lo anterior y se agrega que aunque existen diferencias, si se puede caracterizar a un espectador estándar bajo influencia psíquica de una película.

A decir de Diane Papalia (2000: 35) desde una perspectiva gestalt, la psicología del espacio perceptivo se reduce a una relación entre un elemento del ambiente y el ambiente mismo, entre el objeto y el fondo. Es una relación que corre entre un fragmento dado de la experiencia y el todo del que forma parte.

El primer aspecto de influencia es el denominado impacto psicológico de la película en un espectador que puede ser percibido como las pulsaciones del ritmo cardiaco, los cambios en la respiración, la secreción de sustancias químicas en el torrente sanguíneo (adrenalina, endorfina), la proyección, la sublimación, la imitación (consciente o inconsciente), la excitación del sistema nervioso, la manipulación y la adicción (cine manía) al género presentado hasta efectos subliminales en el sujeto.

La impresión dejada en el espectador por la composición de imágenes en movimientos sería, pues, el resultado de una combinación de elementos visuales cuya relación está regida, más por su integración en la forma de la obra que por su localización lógica o en correspondencia con la realidad. De ahí que en la percepción infantil, cuyas estructuras cognitivas se ubican como sensoriomotoras y pre operacionales, puedan conectarse al mensaje que se transmite para ellos a través de las películas.

El segundo aspecto es la percepción de formas y fondos como ícono que se vuelven significativa ante la proyección y llaman la atención del espectador.

La integración de escenas con el manejo de cuadros y la cámara, que imprime efectos especiales y de edición, que van directamente a los sentidos del espectador, a través de los estímulos nerviosos como canales de comunicación con el pique del sujeto, tocando emociones, experiencias y fantasías que se proyectan en la realización de la película y producen la sensación de placer al estar o ser parte de la historia que se muestra ahí. A esto, la psicología estructuralista lo denomina "concepto de la representación" (Sainz, 2003:37).

Otro factor de influencia es el registro mental que dejan dibujos e imágenes en donde el niño rescata una percepción general de rasgos estructurales de objetos, personas y ambientes de la película. Este rasgo es avalado por los principios de diferenciación y simplicidad de la escuela gestáltica.

3.7 Factores que influyen en el interés de los niños por el cine (antes de asistir a una sala cinematográfica)

En un artículo elaborado por Elizabeth Hurlock (2000:330) se detallan entre los factores a considerar en el interés de los niños por el cine a la edad, el sexo, la inteligencia, los logros académicos, la posición socioeconómica, la aceptación social y la personalidad.

Un estudio realizado por *Plaza Sésamo* indica que los niños de las clases medias y bajas, poseen mayor preferencia por los dibujos animados y las proyecciones en salas cinematográficas que los de clases altas. Visto como esparcimiento, los niños de las clases altas presentan otras opciones más atractivas, como viajar y realizar prácticas deportivas en clubes.

Un artículo de Patrick W. Robinson del *New York Times*, fechado el 12 de enero del 2007 señala que la audiencia infantil asiste porque representa una experiencia única y fantástica que se traduce en un reconocimiento social, al poder hacerlo y lo mantiene dentro de la estructura del comportamiento social generalizado en los sujetos de su edad. Le da un estatus y un rol. No asistir, se traduciría como un rezago social.

Según J. M. Peters (2001:84), existen otros criterios para comprender el interés de los niños por el cine y en especial, por el de dibujos animados y de ficción.

Los niños prefieren la animación y tienen una predisposición hacia el mundo fantástico que les permite vivir la historia que se muestra a través de la pantalla. El involucrarse con la historia no es un acto del intelecto a esta edad, es una fuga al ámbito de las emociones, sensaciones y espacios creativos que le permiten conocer a un héroe (a través de los personajes), ser un héroe (a través de la sustitución de los personajes por su propia historia con la imitación en su vida diaria) y desempeñar un rol de héroe, con las conductas aprendidas en la cinta.

Para J. Piaget, citado en D. Papalia (2000:229), el cine en la edad infantil representa un lugar mágico en donde sueños, deseos y aspiraciones toman forma y le permiten, mediante el simbolismo, la representación de una vida futura como adultos.

Si bien es cierto que la concurrencia al cine es explicable como fenómeno social e histórico, también existe una fuerte carga emocional en su práctica.

Según Enrique Gastón, citado en Manuel Alonso Erausquin *et al* (1995: 41) antes del cine, los niños ocupaban su tiempo entre escuela, juegos y convivencia familiar. La calle y el jardín eran los espacios destinados para el juego. Con la aparición de juguetes y aparatos para su entretenimiento, se hizo necesario el uso de espacios más amplios como los parques, las canchas, y campos abiertos. Pero la llegada de la urbanización, los autos, los ruidos, los riesgos, llevaron al infante a buscar centros de esparcimiento en lugares cubiertos y cerrados: plazas, clubes y cines. Las restricciones cada vez más exigentes de los adultos los llevó a recluirse en el entretenimiento que ofrecía la televisión y el cine. Poco a poco la magia de la pantalla capturó su atención, hasta el grado de alejarlos de toda actividad que implicara un esfuerzo físico, sustituyéndola por la pasividad de estar sentados frente a una pantalla, disfrutando de cierta comodidad y disfrutando de alimentos inculcados por la mercadotecnia asociada.

Con el nacimiento del cine infantil, los espacios públicos para los juegos se tornaron cada vez menos atractivos para los niños, en parte porque cada vez eran menos verdes y porque se dieron cuenta de que, el cine al entretenerlos, era sencillo, poco exigente de esfuerzo y producía un estado relajante al apreciar las proyecciones en la intimidad de la oscuridad de una sala.

En las teorías de aprendizaje social de Lev Vigosky, citadas en Valderrama y Fernández (1998: 65), se menciona que las estructuras sociales y sus roles, también han contribuido a esa concurrencia al cine. En épocas anteriores, la madre se quedaba en casa, se ocupa de los hijos y éstos pasaban mucho tiempo

bajo supervisión de un adulto, así como dentro de la convivencia con los miembros de la familia. Pero ahora, las demandas de ingreso y la fragilidad de los matrimonios, ha llevado a las madres a ser trabajadoras y en algunos casos, madres solteras, por lo que se han visto en la necesidad de ausentarse por largos periodos dando como resultado que los niños se queden en manos del entretenimiento, llámese televisión o cine.

En otro caso, relacionado con la situación familiar, se ubica el cuidado de los niños a un tercero (niñera o abuelos), que en escasas ocasiones, dedican el tiempo para instruir al infante sobre los criterios a aplicar en el momento de ser espectador de una cinta o película. Lo que los deja a merced del mensaje subliminal de productos, marcas, estilos de vida, conductas y valores que se transmiten en ella.

Otro punto a considerar en la concurrencia del niño al cine es el impacto de los medios audiovisuales a través de la industria cultural que ha logrado posicionar a las películas como parte de las necesidades infantiles.

A este respecto, el niño crece en contacto con imágenes de mercadotecnia y publicidad que constantemente le indican la moda de juguetes, ropa, comida y juegos que están a la venta y pueden ser disfrutados asociados con la experiencia placentera del cine. Las empresas trasnacionales patrocinan y asocian productos en paquetes que promueven determinado género o tipo de película, sin los cuales, los niños sienten que no han sido participes de toda la experiencia que los personajes demandan en la cinta. Aquí todo se condiciona a los indicadores de audiencia y al consumo, rasgos culturales de la generación del siglo XXI, pero que debe ser transmitido en primer lugar a los niños, para así perpetuarla.

El bombardeo publicitario hace del cine y sus productos, una necesidad primaria en la vida del niño (como comer, jugar, dormir, ir al baño) que debe ser satisfecha como parte de las obligaciones de los padres.

Según J. Wilde (2000: 75), la asistencia frecuente al cine, proporciona al niño un bagaje cultural que informa sobre los juguetes de moda, brinda herramientas de socialización al compartir el tema con otros infantes y le permite desarrollar lazos afectivos al condicionar su pertenencia a un grupo por el género de películas o la posibilidad de asistencia al cine con ellos.

Por todo esto se puede decir que la concurrencia al cine en los niños inició como opción, posteriormente se consolidó como reacción ante las estructuras sociales hasta llegar a una inducción por parte de la industria y el sistema económico global.

Cabe mencionar que la influencia del cine en la vida del infante ha sido objeto de estudio de diferentes áreas del conocimiento, entre ellas, la sociología, la antropología social, la semiótica, la lingüística, la psicología, la pedagogía, la teoría de la comunicación y la cinemática. Algunos autores (Jiménez Pulido, *et al*, 1999:38) han insistido en que no todo es manipulación, conductas negativas, hábitos violentos y de consumo, pero se han enfatizados más estos aspectos. Por otro lado, en lo educativo, se ha tratado de rescatar el impacto audiovisual que posee el cine como medio, canal y marco de referencia para la formación intelectual y moral del niño, a partir de la excitación nerviosa que se da al transcurrir la película y los efectos que causan en ellos.

El niño, como el joven y el adulto, hacen del cine una lupa que les permite recrear, interpretar e imaginar la propia realidad.

3.8 Factores que influyen en la percepción cinematográfica infantil (durante la exposición)

Según José G. del Cerro, disponible en la red en www.filosofía.org, lo que ocurre durante la exposición de la película, es lo que permite fundamentar los componentes del análisis del niño y la proyección cinematográfica. Esta acción de estar frente a la pantalla, denota atención, fijación y proyección de imágenes visuales, mentales y simbólicas. El sujeto espectador relaja su pensamiento lógico y permite pensamiento divergente ante los estímulos sonoros y visuales que se le presentan, de ahí que realice una reconstrucción del mensaje cinematográfico a partir de diferentes elementos de la película. La mente del infante y la idea del productor se conectan en el plano expresivo, ya que los otros dos (descriptivo y narrativo) poco pueden ser percibidos por la edad del preescolar.

Pese a todo esto, y a su poca capacidad de análisis como habilidad del pensamiento lógico, J. M. Peters (2001:34) describe factores que están inmersos en la percepción cinematográfica infantil, mismos que se deben considerar para entender lo que pasa en la mente del niño mientras permanece frente a la película: ambiente, situación y acción, personajes, la orientación de la película, las ideas de su realizador y de los personajes principales, contenido y secuencia.

- *Ambiente, situación y acción*, se refiere a que el niño descifra el lugar o ambiente en donde ocurre la acción: un medio rico, un problema familiar, lugar de trabajo, escenario de la naturaleza, un campamento, etc.

Aquí también se da cuenta si lo que ve corresponde a la realidad o a la fantasía, aunque no entienda los componentes de cada una y se dirija al adulto para preguntarle. Observa como se desempeña la persona en cada acción y lo

compara con los ambientes en donde se desenvuelve. Aquí se supone que el realizador presentó con toda intención aquellos espacios que no le son comunes al niño pero que sí están dentro de sus deseos de entretenimiento. Esto es lo que produce un encadenamiento del espectador al film para llevarlo a la excitación que durante 2 o 3 horas se ve reflejado a lo largo de la presentación de las imágenes.

- *Los Personajes*, pueden ser fácilmente clasificados dependiendo a la categoría que pertenezcan por los niños en edad preescolar: son jóvenes o viejos, simpáticos o antipáticos, parecidos a algún familiar; situaciones de aplicación de la psicología.

Aquí se debe señalar que los protagonistas son casi siempre jóvenes o niños. Las estrellas infantiles deben presentarse impecables, al último grito de la moda o imponiendo una tendencia en ella. La visualización del infante debe ser a idealizarlos. El protagonista resuelve la situación en compañía de unos cuantos y los estereotipos del hombre y de mujer aparecen bien definidos: si es ella, es bella e inteligente, apoyando siempre; si es él, se presenta como valeroso, resuelto y seguro.

- En cuanto a *la orientación de la película, las ideas de su realizador y de los personajes principales*, Peters menciona que los personajes se presentan como modelos a imitar. Gestos y actitudes son estereotipadas a lo largo de la historia.

Aunque detrás de todo esté una ideología compartida, ésta no es fácil de percibir por el infante. Sus sentidos perciben solo los signos visuales y sonoros y les da un sentido, lo que lo conduce a organizar una serie de elementos para su

significación, en donde no hay una certeza de que sea percibido como el realizador lo planteó. Aunque si es cierto que el niño todo lo que le sea referido de manera audible o audiovisual, lo toma como cierto y no lo cuestiona, el preescolar que apenas está conociendo su medio, lo toma como referente de sus futuras acciones.

Dentro de la complejidad del cine derivada del *contenido y secuencia*, está el documental de la historia real que cuenta, es decir, no es lo mismo hablar del cine infantil en los inicios de la Segunda Guerra Mundial, cuando las películas animadas y las de ficción se veían fuertemente influenciadas por el conflicto, enviando mensajes propagandísticas en relación con el conflicto bélico (como las películas de *Bambi*, *Dumbo* y *Los Tres Mosqueteros* de la factoría Disney), a hablar del cine infantil en nuestros días, enfocado a preservar el consumismo y el modo de producción capitalista.

El mundo fantástico y surrealista, transmitido en el contenido del cine infantil también apunta a la idealización del llamado modo de vida americano o *american way of life*, ya que el público infantil representa el principal foco de penetración para perpetuarla.

El cine es demasiado amplio (...) es una lupa que mira hacia el seno de una sociedad (...) y por ello exige se valoren las situaciones que en él se presentan (...) para la construcción de nuestra imagen y de nuestra realidad. (Posada, 1994:19).

Lo que presenta cada proyección para el espectador infantil debe ser analizada.

Todo lo expuesto anteriormente, puede ser percibido por el infante con edades entre los cuatro y seis años, hace referencia a la percepción morfológica y sintáctica de la película, pero existen otros componentes que el niño es capaz de percibir en relación con el lenguaje cinematográfico.

En el análisis de la percepción infantil y el lenguaje cinematográfico, J.M. Peters, (2001:67) señala que en el infante, se comprende un **proceso de siete fases identificables en las conductas del niño** frente a la exhibición de una cinta que pueden referenciar un análisis cinematográfico como objeto de estudio de este trabajo.

- El infante preescolar es capaz de establecer relaciones entre varios objetos o personajes que aparecen en imágenes separadas.

Aquí es importante que lo que se presente tenga que ver con el momento de vida del niño, tales como imágenes relacionadas con objetos de su convivencia afines a la vida familiar, los animales, las plantas, el conocimiento de su propio cuerpo y algunos hábitos de higiene. De esta forma va ligando a un personaje “a” con un personaje “b” por que quizá tenga un nexo afectivo, familiar o emocional con el niño.

- En la segunda fase, se acepta que el niño preescolar puede hacer comparaciones, reconocer causas y los efectos.

Este procedimiento de relación lo realiza de manera simple y global, no atendiendo a una búsqueda de causa- efecto razonado, sino de condición: *“para que pase b se requiere que pase a”*.

Ejemplos de este planteamiento pueden favorecer el aprendizaje de roles, conductas positivas, valores y hábitos en el infante. Así, cuando se muestra a la princesa dormida, el niño interpreta que para que esto pasara debió comer antes “algo” que le provocará el sueño, por lo que establece relación manzana-veneno-sueño, sin intentar explicar más allá. O cuando aparece en la cinta un ladrón que huye para que no lo metan ala cárcel. El espectador preescolar interpreta que si lo

meten a la cárcel es porque hizo algo malo, percibe a la cárcel como castigo de una conducta mala, no entra en el análisis de que conducta y de cuantos años, relaciona que huye por temor a recibir un castigo, relaciona mala conducta-castigo, por lo tanto, huye o corre, situación que le es familiar en su vida.

- En una tercera fase, aunque por la edad no existe una opinión razonada, el preescolar si es capaz de identificar el punto de vista en que está uno colocado.

Esto hace referencia a reconocer al bueno, al malo, el héroe, el monstruo, el niño, el padre, el viejo, lo inanimado de la historia, lo humano de la historia, etc. Lo que le permite diferenciar entre lo principal y el contexto. Y de esta manera, logra una identificación con los personajes de la historia.

- Debido a esta fase previa, aunado a su tendencia a imitar por estar en pleno proceso de moldeamiento, el niño preescolar es capaz de ponerse en lugar de un personaje como cuarta fase del proceso de percepción cinematográfica.

Puede asumir y representar ese rol ante los demás, primero como juego y si lo practica, puede convertir en hábito apropiado. Cuando se identifica con el personaje dentro de la película, esto lo lleva a olvidar que es una proyección y lo percibe como si fuera parte de su vida (lo que lo enlaza con la imaginación y el descubrimiento, necesidades de la edad) lo que traduce en un experiencia placentera, olvidando su rol de espectador.

- La relación del contenido al presentar elementos de su entorno y realidad, así como la referencia o alusión de comportamiento en la trama, que el niño ya ha experimentado, le permite prever lo que va a ocurrir.

En esta quinta fase de su percepción cinematográfica, el niño preescolar se introduce al proceso mental de secuencia o seriación, visualiza un grupo de objetos o acciones encadenadas y es capaz, mediante la observación y la retención, de identificar el faltante del conjunto. Mediante un proceso de decodificación de escenas, se le pueden pasar varias (serie completa) y luego pasar (quitando algunas) y será capaz de mencionar las que faltan o hacer referencia a ella con pregunta como ¿porqué? ó ¿dónde? Para señalar los datos que le faltan y que aunque ya llegó a un suceso futuro, no le permiten entender la seriación.

- En la fase seis, el niño es capaz de recordar lo que ha sucedido.

Se le puede ayudar con actividades de dibujo y de identificación para que ubique a los personajes, sus modos y acciones en comentarios y exposiciones que haga el mismo.

- En el manejo de relación imagen-tiempo, el espectador infantil logra franquear mentalmente un intervalo de tiempo.

Lo que supone el uso de estructuras de la memoria visual con la de largo plazo y favorece el manejo de actividades locomotoras relacionando ritmo, tiempo y ejecución.

Por lo que en todo esto se puede entender que la percepción cinematográfica infantil es un fenómeno complejo que requiere una interpretación desde la

morfología, sintaxis y lenguaje cinematográfico, visto todo como procesos internos superiores.

3.9 Efectos señalados en los niños (después de ver una película)

Según Hurlock, E. (2000:328) las influencias a las que son sometidos los niños de edad preescolar al asistir a una función son variadas y si partiéramos del hecho de que “cada cabeza es un mundo”, se podría decir que no se sabe con exactitud la reacción específica de cada niño, pero existen situaciones que se presentan de forma regular y al irse repitiendo, dan pie a que se hable de ellas como indicadores comunes de esa actividad. También se debe aclarar que existen divergentes puntos de vista para su interpretación, pero se tratará de rescatar los de mayor soporte científico.

El lenguaje infantil se puede ver modificado debido a la influencia del cine (A. Sicker, 1965). El impacto visual y una sobre excitación pueden llevar a una alteración nerviosa pasajera o prolongada, siendo fácilmente detectable con la pérdida del sueño en el infante.

El cine es un instrumento del mundo de los sueños, emociones e instintos, porque en su funcionamiento se asemeja al de la mente del espectador en estado somnoliento, pero no en todos los casos favorece al niño preescolar para relacionarlo con la proyección cinematográfica. La memoria cinematográfica que se requiere en el infante es muy similar al proceso que su mente realiza al empezar a soñar, de ahí que el manejo de las secuencias de imágenes a lo largo

de la trama, logren captar su interés y permanencia, siempre que sean presentadas bajo este formato de edición (L. Zavala, 2000:19).

Para Albert Sicker (1965:62), una película puede influir a un niño de dos formas: *lo psíquico y lo físico*.

- En *la influencia psíquica* se ubican los efectos de penetración en la mente que pueden dar como resultado comportamiento antes y durante la película. Previa a la exposición, el niño motivado por el suspenso en la espera de la función, manifiesta una excitación emotiva, apoyada en muchos casos, por el desplegado de publicidad y marketing, así como el manejo de imágenes de cortos. Durante la película, el comportamiento se compone de exaltación, manifestado con sonrojos, temblor, aplausos, actitudes de euforia y llanto (en raras ocasiones). Aunque esto no es perceptible en el 100% de los casos, en extrovertidos es fácil captar todo lo mencionado. Para los que no manifiestan esos comportamientos, es posible apreciar la plática, el moverse de su asiento, permanecer inmóviles, ya sea inclinados hacia el frente o encogidos de hombros, si llegan al aburrimiento. Y para casos de total desinterés, es probable que lleguen hasta el sueño.

- En *la influencia que desarrollan en su estado físico*, se ubican las reacciones cardíacas producidas por lo psíquico, el manejo de efectos especiales y el sonido. La exposición de la cinta por largo periodo de tiempo, puede elevar la tensión y aunado a la permanencia en un lugar cerrado, se puede llegar a náuseas, mareos, vómitos y vista borrosa, todos asociados con la falta de oxígeno en el cuerpo. Esta exposición prolongada a nivel visual puede causar irritación en los ojos.

Otro medio de influencias y efecto tanto físico como psicológico en los niños son los mensajes. Los preescolares son muy sensibles a los mensajes breves y concretos, formato muy común de manejo en el cine. La identificación con el personaje trae como consecuencia su imitación y uso de lenguaje. De tal forma que cuando salen de la proyección sienten que tienen que ser como “el” o “ella”, imitando comportamientos.

Para M. A. Erausquin *et al* (1995: 72), en esa presentación de lo bueno y lo malo como una lucha constante, se ha dado pie a la proyección de la violencia, patrón que puede ser fácilmente copiado e integrado a la vida de los niños, sin el juicio valorativo de las acciones que se imitan. Antes de la década de los 90, los filmes de animación no solían incluir la violencia, misma que fue apareciendo en la ciencia ficción como plataforma de los efectos especiales. Pero posterior a esta fecha, no solo se volvió elemento fílmico básico del género, sino que se propagó a la animación, en donde los choques, los golpes y la muerte, fueron “parodiadas” como parte de la comicidad del personaje de dibujo animado. A partir de esto se genera un debate que persiste sobre el manejo de la violencia en el cine, en las series de televisión y hasta en el manejo de imágenes de los noticieros que puedan afectar para el desarrollo de la agresividad en los infantes (Michael, 2000).

Otro efecto asociado a las exposiciones fílmicas en los niños de preescolar tienen que ver con el manejo de conflictos dentro del desarrollo de su personalidad (J. Bassa, 1997:65). La presentación de roles sociales a través de la cinta promueve pautas, valores y hábitos que el infante deberá desarrollar ante situaciones análogas que se le presente en el mundo real. Pero esto puede verse limitado cuando a lo largo de la cinematografía se presentan falta de originalidad en los

relatos, acciones triviales de los protagonistas y defensa excesiva de conductas estereotipadas. Lo que reduce el campo de experiencia visual y emocional del infante y limita sus roles en el desenvolvimiento social

Los hábitos e interpretación de reglas de convivencia también resultan afectados por los interpretados a partir de la cinematografía presentada, por lo que también se reconoce al cine como un punto de motivación:

...una película puede constituir un estímulo para que se exprese por otros medios como lo es el trabajo manual,...la apreciación estética y el uso deliberado del lenguaje en debate, discusiones o representaciones teatrales, entre otras... (J.M. Peters, 1967:85).

Para Elizabeth Hurlock (2000:321), tres son las actividades ejes del desarrollo de la infancia: *imaginación, exploración y juego*. De la práctica de estas, nace el concepto de diversión para el individuo, mismo que se asocia a la asistencia al cine. La exploración se convierte en la actividad motora eje del aprendizaje en la infancia, de los estímulos que se presenten, se incita a la imaginación y se reproducen conductas específicas susceptibles de ser codificadas en los juegos. La exploración permite al niño el manejo de ambientes reales, remotos y fantasiosos. Los ambientes demandan conductas colectivas y solitarias que dan un sentido a la imaginación, orientándola, dirigiéndola y organizándola, lo que se traducirá en el desarrollo de hábitos y actitudes ante situaciones familiares y del entorno social.

Todo lo anterior no tendrá ninguna oportunidad de realización si de inicio no se logra ubicar un enlace de interés entre el preescolar y el cine.

3.10 Percepción cinematográfica infantil

La capacidad de observación, la atención a los símbolos e imágenes, en donde el color, el tamaño y la forma son medios de asimilación perceptual y la búsqueda de ver lo que sólo la imaginación les ha mostrado, son la fuente de la curiosidad infantil que se despierta para la asistencia al espectáculo cinematográfico.

Según A. Sainz (2003: 55) en los espectadores de la edad preescolar, la imagen y el dibujo se enlazan con las etapas evolutivas del arte infantil correspondientes a la etapa del garabateo (de 2 a 4 años) y de pre esquematización (que abarca de 4 a 7 años). El manejo de colores, de cuadros, de efectos computarizados y de la tecnología virtual, ha enriquecido la experiencia emotiva del espectador infantil en el cine.

Partiendo del dibujo, ya que el público infantil lo percibe como signo de expresión, comunicación y reconocimiento, se manejan tres componentes básicos para garantizar la percepción del infante: *forma, color y significante*, elementos que avalan el interés, la atención y la lectura visual en un espectador o público. El niño, como público, no puede escapar de ello.

Pero la percepción como fenómeno que no solo involucra al sistema nervioso y los sentidos, sino que al mismo tiempo, busca el impacto de estos estímulos en conductas del sujeto, no puede reducir su análisis sólo a los factores mencionados con anterioridad y debe considerar otros indicadores en el área socio afectivo y conductual del niño.

Para ello se debe partir de la premisa inicial que el niño de esta edad gusta de mirar en el filme temas relacionados con la familia o con el ambiente que le es familiar, se debe garantizar la presencia de animales (león, ratón, conejo, caballo,

entre otros), protagónicos de su edad, el manejo de colores, lenguaje simple y corto, considerando que los fondos musicales deben ser vocales o instrumentales, solo asociados a la expresión de emoción o intensidad en el manejo de la escena que se quiere enfatizar.

El cine, más allá de satisfacer necesidades del espectador, los requisitos del realizador y las utilidades para el productor, también tiene un campo axiológico que está determinado por las diferentes relaciones que establece con un grupo de sujetos dentro de un momento histórico y de una sociedad determinada, transmite valores que forman parte de los aprendizajes para los infantes, tales como apreciación de estereotipos, conductas a imitar traducidos en hábitos y pautas de relaciones sociales en los grupos que se desenvuelven.

Después de considerar al cine, como medio de diversión, que hace converger las actividades ejes de la conducta infantil, con E. Hurlock (2000: 322), se pueden reconocer los siguientes beneficios de la exposición cinematográfica:

- Toda diversión es fuente de conocimiento
- La diversión proporciona salida a deseos y necesidades emocionales
- Una imagen como diversión permite observar reacciones en las personas
- Una diversión favorece la atención, concentración y el razonamiento
- La identificación con personajes permite un discernimiento
- Como medio de comunicación masivo, permite conocer papeles y roles
- La animación permite analogías de modelos de comportamiento

- Las historias suelen dar a conocer interacciones positivas entre los personajes
- Historias, cuentos o películas sirven de espejo para resolver conflictos, misterios y superar miedos con la ayuda de un héroe.
- El medio del cine maneja, imagen, sonido, vocabulario y acción, todos como modelos a seguir por el espectador, por lo que puede ser manejado didácticamente.
- El cine y la diversión favorecen la conducta prosocial (acciones sociales morales)

CONCLUSIONES

Una vez concluido este estudio, derivado de la investigación documental sobre la influencia del cine en los niños de edad preescolar, ha de reconocerse que desde la perspectiva teórica el objeto de estudio en cuestión puede ser abordado por el campo de la psicología del desarrollo como elemento modelador en la *infancia temprana* y con dimensión cognitiva, por ser un estímulo en los procesos intelectuales previos a la escolaridad. La recolección de datos también permite valorar el impacto visual, social y emocional de la concurrencia al cine del infante, llegando así a los factores mediáticos de influencia como medio masivo en un lenguaje iconográfico y auditivo que convergen en la estructura de un film, lo que lo lleva a ser clasificado como un género específico de preferencia para esta edad del espectador ubicada entre los 3 y 5 años.

Como se vio a lo largo de la historia del cine, la imagen ha sido el principal canal de codificación de mensajes. Tras una larga evolución que llevó del cómic a lo virtual, pasando por la animación como proceso básico en la creación de las caricaturas, que se constituyeron en el mejor producto del cine

infantil, hoy en día, sigue divirtiéndolo, creando mundos fantásticos y desarrollando aspectos de la personalidad de un preescolar.

La influencia del cine aquí presentada puede rescatarse en los siguientes puntos centrales de análisis: el cine es esparcimiento y diversión, proyecta un mundo interior del infante, se convierte en representación real y mental de objetos, el preescolar interpreta el lenguaje iconográfico, como una relación con su mundo de expresión y la emotividad. De igual forma, el cine mantiene una relación con el subconsciente y con la psique del infante, ya que el nexo del lenguaje simbólico es propio de la edad, se relaciona con sus habilidades básicas intelectuales y funge como agente de socialización en relación con las pautas de conductas del infante. Así también, se ve al cine como espacio de formación en relación a su proceso educativo.

A manera de esparcimiento y diversión, se señaló a lo largo de la investigación que, el juego es la actividad principal de los niños, y el cine aparece como representación de ellos. El manejo de necesidades, emociones, roles y personajes, le permite interactuar, definir acciones y aprender hábitos. Aunque en el aspecto negativo, hoy el cine es foro de tendencias de las estructuras políticas y económicas dominantes ya que el cine para niños tiene un trasfondo de consumo, de modas y de relaciones de poder que la industria cinematográfica crea y reproduce como parte de su propia supervivencia.

Se pudo comprender que el niño satisface a través de una película su necesidad de observación, de descubrimiento y de exploración de su propio mundo de fantasía que ve reflejado en los contenidos de las películas y del actuar de los personajes. En el momento de su asistencia al cine, le permite

interactuar en la cinta como si ese mundo le fuera propio, gracias a la magia de la animación o de la ficción.

El cine le permite al preescolar un esparcimiento colectivo, ya que no es una actividad aislada, sino que se realiza en la compañía de familia o amigos, dentro del mismo grupo espectador, observa, imita y aprende las manifestaciones de las emociones que se dan en la sala de proyección.

A través de esta investigación también se pudo constatar que el cine proyecta un mundo interior del infante, se convierte en representación real y mental de objetos. Piaget concluyó que antes de los seis años, los niños no tienen apreciación alguna de la vida mental, no distinguen entre entidades mentales como los sueños, los pensamientos y las cosas físicas, pero si establecen relaciones psicológicas.

La mente no es el cerebro, es la suma de estados mentales o representaciones mentales. Por medio de los estados mentales como las creencias y los deseos se media la actividad del niño con su mundo. Esto aporta una relación psicológica con su realidad, lo que establece una conexión indirecta. En esta edad, él puede establecer conexiones directas con un árbol (física o material) pero indirecta cuando lo aprecia a través del icono de la película.

Las características propias de la edad preescolar, permiten al niño, crear el mundo que se le presenta en el cine. Para Piaget, el niño piensa que árboles, rocas, sol, luna, están vivos. Atribuye conciencia a las cosas que actúan en la manera en que ellos lo hacen, no sigue leyes físicas ni a la razón.

La imagen del cine en las categorías de animación y de ficción, hace que el niño piense que sus pensamientos y sueños son parte del mundo físico, porque

los sumerge en un mundo de fantasía creado por el ambiente en la que se proyecta.

La identificación de los objetos a lo largo de la película, permite a los niños en edad preescolar, comparar sus características con los del mundo que lo rodea y poco a poco, le favorecen en la representación a detalle de los mismos. También suele asociar ambientes, personajes y herramientas características de los oficios y profesiones, ayudando así, en la identificación de objetos dentro de sus prácticas de vida social. Muchos de los contenidos de películas para esta edad, rescatan los hábitos de higiene y salud apoyados en el uso de algunos objetos específicos.

De igual forma la investigación documental llevó a concluir que el lenguaje iconográfico se interpreta como una relación con el mundo de expresión y la emotividad del preescolar. Por encontrarse en una edad en donde la lectura y el manejo de símbolos, letras y números no son de su dominio, el lenguaje y la expresión a través de la imagen se ubica como el centro de la comunicación entre el adulto y el infante.

El cine como medio de expresión visual favorece la comunicación de su mundo interior, con lo subjetivo e irreal que pueda parecer a un adulto. A través de sus trazos, dibujos o manualidades, se puede percibir el desarrollo motriz, socio afectivo, de lenguaje y cognitivo que se está gestando hacia la interioridad del niño.

La expresión artística y gráfica en los niños de preescolar pasa por etapas. Al inicio su expresión es meramente una actividad motora y reflejo de la imagen que se le presenta, pero a medida que la realiza con cierta regularidad, va desarrollando prerrequisitos para la lectura, escritura y representación

simbólica de objetos, personas y medio. Con esta referencia, es que en una etapa de mayor desarrollo, el cine se vuelve medio de comunicación interpersonal para el niño en edad preescolar (voluntario o involuntario), de sus intereses, deseos, necesidades y concepciones del mundo que le rodea.

Como parte de este proceso, ante la exposición de un preescolar frente un filme, se pueden captar ansiedades, miedos y temores, mismos que pudieran obstaculizar el desarrollo sano del infante si no se detectaran y trabajaran para corregirlo. Por eso es que de ser posible percibirlo en el cine como sentido de expresión de su mundo interno, puede ser manejado para favorecer la formación de hábitos y conductas mentalmente sanas.

El cine mantiene una relación con el subconsciente, con la psique del infante, debido a que el nexo del lenguaje simbólico es propio de la edad. Ya se mencionó que el niño es fuertemente impactado por el sonido y la imagen que se le presenta a lo largo de una película. De manera inmediata genera reacciones físicas y psicológicas detectables por el adulto, pero lejos de ser emociones de momento como pasaría en la gran mayoría de los adultos, el niño suele retener como experiencia en su inconsciente y recurrir a ella ante estímulos semejantes. Aquí se ha planteado que si la selección del filme es adecuada, se puede manipular esta facilidad de respuesta de manera positiva, favoreciendo la exposición a contenidos que favorezcan hábitos y conductas positivas.

En la edad preescolar, la percepción y moldeamiento ante estímulos es fácilmente manejada por el infante. Las dimensiones de la pantalla cinematográfica le permiten "vivir" una situación determinada que posteriormente atraerá a su mente como referencia de conducta.

Los alcances dentro de la psicología del niño, poco a poco le ayudarán en una discriminación entre lo real y lo subjetivo, en un espacio en donde sus sueños son el eje del entretenimiento. Pero mientras se expone al film, suele relacionarlo con idealización, imitaciones, ambientes, personas y objetos, que en su vida diaria podrá integrar como proyecciones o patrones a seguir, mismas que se traducirán en acciones concretas en su vida escolar o de juventud, que aunque él no perciba así, son el resultado de arquetipos del inconsciente colectivo manejado en alguna película o programa de televisión.

El cine mantiene una estrecha relación con las habilidades básicas intelectuales de los niños en edad preescolar. Debido a que el preescolar con edades entre los tres y cinco años, aún no percibe sus propios procesos de pensamiento, la actividad intelectual se refiere a nociones de sus capacidades para el manejo de la información que se le presenta.

Las etapas sensorio-motoras y preoperacional de las que hablaba Piaget le permiten al niño trabajar sobre la percepción, sensación, discriminación y asociación. Estas funciones se ven fuertemente favorecidas con la exposición a carteles, anuncios, programas de televisión y fundamentalmente de películas exhibidas en las salas cinematográficas. El mundo de la imagen acerca al niño a categorías como espacio, movimiento, temporalidad y volumen, que de otra forma, seguirían siendo muy abstractas para su conocimiento. Poco a poco, y a partir de todo esto, empieza el desarrollo de tres capacidades que son requisito en sus habilidades intelectuales para la edad escolar. Estas son la capacidad de identificación, ordenación y seriación. Los puntos anteriores pueden servir de ejes para hacer con un preescolar, una aproximación al análisis comparativo de una película, destacando para esos fines el que tiene que ver con el plano

de la construcción del filme y el plano del desarrollo intelectual. El cuestionamiento, el dibujo y la dramatización serán las herramientas que deban complementarlo.

El cine funge como agente de socialización en relación con las pautas de conductas del infante. Los hábitos, los arquetipos y los valores que son afines al entorno social se ven enfatizados. La película proporciona al infante datos de situaciones que vivirá como joven o adulto. Esta anticipación a los hechos, imprime un sentido de prevención como marco referencial para la conducta. De ahí que muchos niños expresen “yo voy a ser como (héroe) cuando sea grande” o “hay que hacer lo que hizo (protagónico) en la película”. Su primer espacio de reproducción de las pautas adquiridas tiene un margen de comportamiento fantasioso, pero a medida que observan su entorno, las van adaptando a su realidad, hasta convertirlas en conductas aproximadas a la realidad que reproducen, en primer estancia, en sus roles de juegos, posteriormente en sus roles familiares, hasta llegar, clarificadas, a sus roles dentro de la comunidad escolar o social.

El cine como espacio de formación en los preescolares, en relación con su proceso educativo. Derivado de este estudio, se buscó hacer del cine un medio didáctico para el aprendizaje o la formación en saberes del alumno mexicano. El primer espacio de realización de este proyecto que data de la creación de las escuelas de cinematografía, fue el espacio de los horarios escolares, aunque en Europa, la propuesta se hizo de actividad extraescolar. Hoy en día se defiende el manejo de las películas para enfatizar temas de debate, de análisis, de comprensión de realidades a las que los alumnos no pueden acceder de forma directa o voluntaria y también se busca en el contenido, el

manejo de datos que puedan ser complemento de todas las demás referencias que se manejan en el currículo formal o en el aula.

Con todo lo expuesto, es que se pudo apreciar que existen diferentes ámbitos de influencia del cine de animación o ficción en la vida del infante de edades entre los 3 y 5 años. Se pudo entender que aunque existen limitantes en cuanto al manejo de códigos escritos, si en el cine el trabajo se presenta con frases cortas, sencillas y bien definidas, el niño logra entender el mensaje que se proyecta. El manejo de sus mensajes es de carácter visual y lingüístico, pero en ello se sientan las bases para la *lectoescritura* y el manejo del cálculo.

La apreciación del filme vinculada con los niños en edad preescolar, se ve íntimamente ligada con la expresión de emociones, de arte y de sus estructuras psíquicas. La vinculación de los contenidos del filme con dibujos, trabajos de manualidades, entrevistas dirigidas, aplicación de test, la asistencia a cine club y la imitación de personajes a través de la caracterización, se constituyen en experiencias reales que impactan la personalidad del niño.

Quedó claro que los alcances se dan en la medida en que un adulto selecciona, manipula y dirige el análisis de experiencias que los niños tienen al presenciar una película.

La principal limitante del material presentado fue, sin duda, el manejo del grado de subjetividad. Este trabajo permitió conocer sobre la educación cinematográfica y su relación formativa con los niños de edad preescolar, a medida que se realizaba, las referencias bibliográficas expusieron la historia del cine, como se dio la asignación de los géneros, hasta llegar a los estilos que marcan las modas en las salas cinematográficas y conocer el mundo de

manipulación que apunta al consumo, la industria y la transferencia de valores de un mundo globalizado con un enfoque de la vida hollywoodense.

Contrario a lo que se pudiera pensar, el cine puede ser constructivo para los preescolares, siempre que se utilice un método, un objetivo y un género propio para la edad.

A través de este trabajo, quedó claro que el cine es un arte que conjunta el resultado de la fusión de varios componentes (culturales, artísticos, políticos e ideológicos) y de igual forma, su uso tiene varios ámbitos de influencia en la vida del niño que suelen ir desde cosas intangibles como su estructura psicológica (psique) hasta sus habilidades intelectuales, pasando por el desarrollo de hábitos, valores y conductas socio afectivas.

REFERENCIAS

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

BARBIERI, Daniele (1998). **Las lenguas del cómic**. Paidós Ibérica, Barcelona.

BASSA, Joan y FREIXAS, Ramón. (1997): **El cine de ciencia ficción**. Paidós Ibérica S. A. España.

BERISTAIN, Humberto y ZAVALA, Lauro (2000) **Permanencia Voluntaria**. Universidad Veracruzana- Lumen, México.

DELEUZE (1994) **La imagen en movimiento**. Paidós Ibérica, España.

DIAZ G. Rogelio y BIANCHI, Raúl. (1998): **Investigación formativa de Plaza Sésamo**. Trillas, México.

ERAUSQUIN, Manuel A. (1995): **Teleniños públicos/ Teleniños privados**. Ediciones de la Torre, España.

GESSELL y Otros. (1997): **El niño de 1 a 5 años**. Paidós, España-México.

HURLOCK, Elizabeth (2000): **Desarrollo del niño**. McGraw-Hill/Interamericana de México, S. A. de C. V. México.

JIMENEZ PULIDO, Jesús. (1999): **El cine como medio educativo**. 7ª ed., Laberinto, España.

LOTMAN M. Yuri (1997): **Estética y semiótica del cine**. Editorial G. Gill, S.A. Barcelona.

MICHAEL, Manuel (2000): **Una nueva cultura de la imagen**. Ensayos sobre cine y televisión. UAM-UNAM, México.

MUSSEN, CONGER y otros. (1990): **Aspectos esenciales del desarrollo de la personalidad del niño**. Trillas, México.

PAPALIA E. Diane y WENDKOS Olds, Sally. (2000): **Psicología**, 2ª. Ed. Mc Graw Hill, México.

PETERS, J.M. (2001) **La educación cinematográfica**, UNESCO. Artículos comentados en antología del mismo nombre.

PIAGET, Jean. (1976): **El lenguaje y el pensamiento del niño**. Traducción. Ediciones Guadalupe, Buenos Aires.

POSADA, Pablo H. (1994): **Apreciación de cine**. Ed. Alabama Mexicana. México, D.F.

REYES Rosalía. Y COBOS, Fernando. (1995): **Introducción al conocimiento artístico (del cine a la televisión)**. Colección de culturas y estéticas contemporáneas. UNAM, México.

SAINZ, Aureliano. (2003): **El arte infantil**. Eneida, Madrid, España.

SICKER, Albert. (1965): **El cine en la vida psíquica del niño**. Traducción de J. Jorge Thomas. 2ª ed., Kapelusz, Buenos Aires, Argentina.

VALDERRAMA Y FDEZ, Jorge (1998) **El niño en edad preescolar y los efectos de la pantalla**. Trabajo para obtener grado de técnico superior en preescolar. Morata, Madrid, España.

WILDE ASTINGTON, Janet (2000): **El descubrimiento infantil de la mente**. Morata, S.L. Madrid, España.

ZAVALA, Lauro. (1990): **Material Inflamable: cine**. Revista UNAM, No. 16 de la Colección FOCO. UNAM-UAM, México.

REFERENCIAS ELECTRÓNICAS.

Alonso Ismael. **El gigante de hierro**. Disponible en red en <http://www.labutaca.net/films/colabora/elgigant.htm>

Arriaga producciones. **La última mirada.** En red disponible en <http://www.fabricadesueños.pctv.com.mx>

Azaretto Ricardo. **Animaciones superlativas para toda la familia.** Disponible en red en <http://fotograma.com/notas/reviews/415.shtml>

Cotera, Liset. **Pantalla chica.** Disponible en red en: <http://www.etcetera.com.mx/pag90ne58.asp>

Gómez del Cerro, José. **El proceso psicológico del espectador del cine.** En red, disponible en <http://www.filosofia.org/hem/dep/cnc/1956059.htm>

Ojeda del Valle, Mayra. **Infancia y salud.** En red, disponible en <http://www.oei.org.com/celep/celep4.html>

Robinson Patrick W. Artículo de New York Times **La gran audiencia infantil.** Disponible en red en <http://www.seleccionesreader.org/articulos.mx>

s/a **Charles Chaplin.** Disponible en red en: <http://www.biografiasyvidas.com/monografia/chaplin>

s/a **Cinemanía. Tendencias de los géneros en México.** En Internet, disponible en <http://www.cnm.rtv.org.mx>.

s/a **Cinemascope.** Disponible en red en <http://es.wikipedia.org/wiki/Cinemascope>

s/a **Críticas. Peter Pan.** Disponible en red en: <http://www.decine21.com/Peliculas/Peter-Pan--1953-4477.asp?id=4477>

s/a **El expreso polar.** Disponible en red en: <http://oswaldolilly.blogcindario.com/2005/09/00948-el-expreso-polar.html>).

s/a **Ficción.** Disponible en red en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Ficci%C3%B3n>

s/a **Georges Méliés.** Disponible en red en http://es.wikipedia.org/wiki/Georges_M%C3%A9li%C3%A9s

s/a **Historia de la animación.** Disponible en red en: http://www.mipunto.com/temas/1er_trimestre04/historia_animacion.html

s/a **La Bella Durmiente (1959).** Disponible en red en: [http://es.wikipedia.org/wiki/La_bella_durmiente_\(1959\)](http://es.wikipedia.org/wiki/La_bella_durmiente_(1959))

s/a **Los seis signos de la luz.** Disponible en red en: <http://es.movies.yahoo.com/los-seis-signos-de-la-luz/index-3361831.html>

s/a **Robocop boCop**. Disponible en red en http://es.wikipedia.org/wiki/RoboCop_boCop

s/a **Solo en casa (Home Alone)**. Disponible en red en: http://es.wikipedia.org/wiki/Home_Alone

s/a **Superman**. Disponible en red en <http://es.wikipedia.org/wiki/Superman>

s/a **Tron**. Disponible en red en: <http://www.cinefantastico.com/nexus7/cine/peliculas/tron.htm>

s/a **Walt Disney**. Disponible en red en: <http://www.exordio.com/1939-1945/civilis/cine/disney.html>).

s/a **Walt Disney. El imperio Disney**. Disponible en red en: http://es.wikipedia.org/wiki/Walt_Disney#El_Imperio_Disney