

LAS NUEVAS INFANCIAS. PERSONAJES FEMENINOS EN SERIES DE ANIMACIÓN INFANTILES. EL CASO DE *SIESTA Z*

Luján Ailen Martínez

Universidad de Villa María, Argentina
gopilalita@gmail.com

Resumen

En el universo contemporáneo, las nuevas tecnologías y las consecuentes nuevas dinámicas de consumo y circulación de contenidos audiovisuales han dado lugar a producciones que necesitan impactar en públicos cada vez más extensos y diversos. Este proceso, acompañado de fuertes debates de transformación social que demandan una revisión de viejas convenciones y esquemas de representación, lleva la mirada hacia las producciones infantiles que necesariamente dan cuenta de éstos cambios en el modo de comunicar y de construir la identificación de los niños y niñas en la pantalla.

La animación emerge como una posibilidad para hablar de lo real, lo real ya no como un suceso clausurado, sino en deconstrucción. Lo real como pregunta que se transforma al ritmo de los debates sociales y políticos, a la par de las preguntas que habilita el devenir histórico.

En un mundo en deconstrucción, la animación encuentra un espacio idóneo para desplegar su potencia ilimitada de darle forma a la subjetividad, de crear y/o completar la interpretación del mundo ya sea para renovarlo, cuestionarlo, desafiarlo.

Ésta ponencia apunta a observar a la protagonista de *Siesta Z*, serie animada co-producida por el estudio argentino de animación El Perro en la Luna, INCAA, Educa (Ecuador), Señal Colombia y Red Animation (Perú). *Siesta* es una niña que sufre de narcolepsia, y es durante estos trances de sueño, que se sumerge en diversas aventuras inspiradas por los libros que lee; pero Siesta es una niña muy particular, una niña traviesa, valiente e independiente, que no se abstiene de romper las reglas cuando lo cree conveniente.

Siesta no es un personaje polar, se desenvuelve en esa zona intermedia que es la real de cualquier niño, en donde los límites entre bien y mal son difusos, y la inocencia vela los peligros del mundo. Pero eso sí, este personaje no aguarda a que las cosas le pasen de largo, sino que se implica, aprende, y toma decisiones para controlar su devenir.

Palabras clave: Infancia, personajes femeninos, series, representaciones.

La animación y su capacidad para construir realidades

Actas del VI Foro Académico Internacional sobre Animación -ANIMA 2019-

Martínez, Luján Ailén: "Las nuevas infancias. personajes femeninos en series de animación infantiles. El caso de *Siesta Z.*" - Pág. 113 - 124, 2021

ISBN 978-950-33-1612-2 (E-Book)

<https://www.animafestival.com.ar/forum/home-2/actas-foro-academico/faia-foro-academico-internacional-sobre-animacion/>

Introducción

Las nuevas tecnologías no sólo han modificado el consumo de entretenimiento y la producción de información en el mundo de los adultos, sino que han impactado también en las infancias, aumentando la exposición de niños y niñas a las pantallas, a su vez múltiples (PC, televisión, tablets, celulares), y transformando los procesos de aprendizaje. Los contenidos audiovisuales se convirtieron en una parte fundamental de esas dinámicas, transmitiendo saberes y valores dominantes de la cultura. Los medios se han forjado un lugar central en la divulgación de la realidad, evidenciando, como señala Inmaculada Sánchez-Labela Martín (2011), distintos modos de comprender la idea de hombre y mujer en los mensajes que construyen, los cuales pueden alentar o eliminar el fomento de estereotipos de género clausurados. Por su carácter masivo, tienden a la homogeneización de paradigmas, que serán determinantes en la configuración de referencias en torno a la idea de género, que atravesarán a las audiencias. Ahora bien, éstas audiencias no son pasivas, sino que adquieren los códigos necesarios para darle sentido a los mensajes que reciben y otorgarles significado. Si bien éste proceso de decodificación puede conllevar una lectura crítica por parte del público adulto, implica en primera instancia, una recepción inocente en la audiencia infantil.

Entre las producciones destinadas a la infancia, se puede ubicar en un lugar de predilección a la ficción de dibujos animados. Este formato es un espacio ideal para la transmisión de conceptos y de formas de interpretar el mundo para los más pequeños; de lo cual no se puede excluir a los estereotipos. Según Herrero (2006: 44) citado por Romero medina (2008), los estereotipos son esquemas de pensamiento que están instalados en una sociedad o cultura. Pueden funcionar positivamente cuando la diferencia que imponen sobre un grupo social particular, sirve para fomentar su inclusión en el colectivo. Los estereotipos se instalan como un conjunto de valores y convenciones, que provocan una resistencia difícil de modificar, puesto que implica una modificación de los patrones de interacción que mantienen los sujetos, y que tiene que ver con su cosmovisión del mundo.

Los estereotipos de género aparecen habitualmente en los medios, influyendo en la caracterización de los personajes tanto a nivel psicológico como físico.

La mujer ha sido representada como la figura débil y susceptible, y el hombre puesto en el lugar del sujeto fuerte, determinado y emocionalmente inaccesible. Del mismo modo, la idea sobre lo bello ha llevado al establecimiento de cánones que la asocian con el valor de la bondad, lo bueno, lo positivo, mientras que la fealdad tiene una connotación negativa. Todas éstas lecturas que atravesaron la decodificación de extensas generaciones, han contribuido a la trasposición y afianzamiento de esas construcciones en las dinámicas de relacionamiento de la vida diaria. Lo masculino se asocia con la sabiduría, con la búsqueda de aventura, con la gesta heroica; mientras que lo femenino se vincula a lo sensible, la desmesura, la compasión, la contención desde los márgenes de la acción.

A raíz de los interrogantes que fueron emergiendo en el debate social, se van cuestionando éstas ideas clausuradas sobre el deber ser, al punto de que el género en sí mismo, como concepto, se vuelve un objeto de discusión; se disocia de la identidad, se separa de la obligación y de la condena de los convencionalismos. Lentamente, éstos debates se van socializando en el colectivo, haciéndose un consecuente eco en las producciones audiovisuales contemporáneas, que deben dar cuenta de esa diversidad que atraviesa a las audiencias. A pesar del incremento de personajes que desafían las representaciones heredadas, aún son abundantes los estereotipos propios del sistema patriarcal que concibe a hombres y mujeres de forma determinante, y decodifica las dinámicas de vinculación entre los sujetos en esos términos.

El desarrollo conceptual en *Siesta Z*

“Lo salvaje femenino no sólo se puede sostener en todos los mundos, sino que sostiene todos los mundos.”

Clarissa Pinkola Estés

En cada capítulo, la serie aborda una obra de la literatura clásica, adaptándola a las lógicas de comprensión de los niños. Establece constantemente metáforas visuales en la representación de personajes y escenarios, situando

el universo dramático en espacios reconocibles para los niños, o que forman parte de su cotidianeidad. Por ejemplo, el *castillo de Drácula* es en verdad una heladera, o la familia *Sangurima* son una colonia de abejas que vive en un árbol madre, quien personifica a su vez al patriarca del clan, el abuelo *Nicasio Sangurima*. El uso de éstas metáforas, está relacionado con la esencia de las historias narradas, y las características de sus personajes. No menor es el hecho de que toda esta aventura, es en realidad un sueño de *Siesta*, factor del que ella tiene conciencia, y el cual le da cierto control sobre el devenir de las tramas originales de las obras. Todo lo que vemos, y lo que los personajes experimentan, es resultado de la percepción de *Siesta*, de su interpretación particular sobre esas historias que ha leído en sus horas de vigilia. Por lo cual, si bien el relato sigue el hilo de las obras originales, *Siesta* es libre de decidir cuando algo no le gusta, y de manifestar su opinión. Hacia el final de cada capítulo, aparece el autor de la obra escrita, con quien *Siesta* comparte una suerte de reflexión en torno a lo que acabamos de ver, ahora bien, en este encuentro se hace hincapié en esta libre voluntad que posee *Siesta*, por lo cual, como todo es un sueño y le pertenece, también le pertenece la posibilidad de alterar el curso de los acontecimientos. Los personajes literarios están atados al destino que les fue dado por el narrador, *Siesta* participa identificándose con los protagonistas, compartiendo sus emociones y deseos, pero no está limitada por este devenir. Se vuelve co-narradora del relato, una suerte de Demiurgo que opera inconscientemente sobre la diégesis, hasta que trae a la luz su libre voluntad.

Este poder parece perderse cuando emerge la “pesadilla”, evento que *Siesta* reconoce como tal, y que implica una pérdida momentánea de control, un punto de giro que arrincona a los protagonistas contra ese destino prefijado por el autor de la obra literaria. También podría interpretarse como la pérdida de la inocencia, la pesadilla trae la tragedia inevitable, hace que *Siesta* se enfrente a la muerte, la traición, la locura, entre otros ejemplos. La fuerza a reflexionar sobre los personajes que la rodean y sobre las situaciones en las que está inmersa, la impulsa a encontrarse con sus propios sentimientos, que pueden coincidir o no con los del personaje con el que antes se identificaba. *Siesta* está creciendo, y capítulo a capítulo, enfrenta situaciones que la van llevando discretamente a delinear sus propios valores morales y éticos,

amparada por esta falta de temor, prejuicio, y condicionamiento que le otorga el universo privado de su sueño, y que la liberan también de la culpa en este proceso de aprendizaje.

La estructura de los episodios revisita a la del cuento infantil. Cargado de dramatismo y maravilla, los conflictos abordan situaciones complejas a través de analogías sencillas y atractivas que no omiten la crueldad, pero la aprovechan para arrojar una o varias moralejas en el camino. En este sentido, la atracción visual que ejerce la animación en la representación, ayuda a reducir la carga de violencia de lo planteado.

El cuento triunfa –y también educa, en un sentido profundo- cuando satisface necesidades vitales, porque ayuda al niño a vivir, porque le cuenta la vida, con tintas de maravilla, es cierto, pero remitiéndose siempre a las situaciones más crudas y elementales: estar solo, ser chiquito, sentirse desprotegido, sufrir injusticias y querer sobrevivir. (Montes, 1978, 11-12)

Como señala Hermógenes Sáinz (1987), las nuevas generaciones que vivencian el mundo fuertemente influenciados por los medios audiovisuales, se ven atravesados por un pensamiento más concreto y figurativo. La relación entre la televisión y la literatura es incuestionable, teniendo en cuenta que la primera debe parte de sus mecanismos a la segunda; pero del mismo modo que la tecnología y el auge de lo audiovisual transformó las formas de experimentar la realidad, también cabe pensar en la influencia de lo audiovisual sobre la literatura, dando lugar a narrativas que migran de lo abstracto hacia lo sensorial, de la estructura a la imprecisión, hacia el acontecimiento inacabado.

...

La estética de la serie propone conceptualmente un mundo digital. En la introducción *Siesta* se queda dormida con una Tablet en la mano, su universo de lectura se produce en un entorno digital, y este concepto se reproduce en la configuración de los distintos espacios y personajes de las historias. Si bien cada capítulo propone un diseño de arte diferente (diseño de escenografía, utilería y caracterización de personajes), la conceptualización general hace pensar en un gran videojuego que se despliega a través de distintas pantallas, en donde los personajes atraviesan espacios con obstáculos físicos como por ejemplo

en *Los viajes de Gulliver*, *El Mito de dédalo e Ícaro*, o *La vorágine*; participan de enfrentamientos cuerpo a cuerpo como en *David y Goliat*, o *La Ilíada*; o superan las circunstancias para transformarse física y psicológicamente, como en *A la costa*. Predominan los colores saturados, y el uso de destellos y fluorescencias, los cuales sirven para acentuar la caracterización de los personajes y zonas claves para la narrativa en la escenografía y utilería, por ejemplo, los caramelos gomitas fluorescentes, que aparecen cada vez que se produce un encuentro romántico entre los personajes o hay una situación de éxtasis o alegría. En este sentido, la amplitud en la paleta de color tiene mayor relevancia visual que el uso de texturas. La composición general es bidimensional, y el espacio plano, es decir que se observa una escasa perspectiva, por lo que tanto los sujetos como el espacio son visualmente traídos a primer plano.

En general, el diseño podría guardar una relación de influencia con los videojuegos de la década de los '80 e inicios de los '90, volviéndose en algunos casos explícita, como por ejemplo en el episodio de *La emancipada*, en donde puede apreciarse una barra de puntaje en la parte superior de la pantalla, cuando Rosaura y su padre tienen un enfrentamiento; y que trae a la memoria las pantallas de los juegos de *Mortal Kombat*, populares en las máquinas arcade de la época. No es menor señalar que, en distintos aspectos del devenir cultural, nos encontramos atravesando una suerte de reavivamiento de las tendencias en moda y música propias del fin del período mencionado, identificado por la prominencia de colores estridentes, fluorescencias, sonidos sintetizados, y el importantísimo ingreso de las computadoras y del universo digital en la vida doméstica y laboral.

A lo señalado se le suma un diseño de sonido que reafirma la propuesta estética general a través de distintos sonidos evocativos, que funcionan como leitmotivs a lo largo de la serie.

El encuentro con los personajes

“Cubre la memoria de tu cara con la máscara de la que serás y asusta a la niña que fuiste.”

Alejandra Pizarnik

Siesta está representada en alineación con una identidad de género no-binaria. Su vestimenta es simple: pantalones azules, remera negra y un gorro rojo que nunca se quita. Su cabello es marrón oscuro y crespo, su mirada es muy expresiva, es desafiante, valiente, y al mismo tiempo tierna y compasiva. Es una niña curiosa, una niña que se guía por su instinto y sus deseos. A *Siesta* la emociona la posibilidad de perseguir y experimentar aventuras, de descubrir nuevos universos. Transita su infancia cargada de entusiasmo, ávida de vida, y plena de creatividad para la supervivencia en la adversidad.

Como se mencionó, *Siesta* comparte las emociones del o la protagonista de la historia que se encuentra en desarrollo, lo que equivale a que comparte sus intereses, y a que siente las mismas atracciones que ellos en relación al amor, le atraen hombres y mujeres por igual, en tanto éstos son el objeto de deseo de los protagonistas. *Siesta* defiende sin prejuicios las pasiones de aquellos con quienes se identifica, en tanto éstas no entorpezcan la búsqueda y experiencia de aventuras, a las que considera más relevantes que el amor en sí.

En esta línea, los personajes masculinos exhiben una clara vulnerabilidad, lo cual *Siesta* defiende frente al prejuicio de otros personajes, como en el caso de *Los Sangurimas*, en donde *Ventura* llora por el infortunio de su hija y su padre lo critica porque ‘los hombres no lloran’, a lo que *Siesta* responde que ‘llorar es para todos’. Los personajes masculinos presentados llevan al cuestionamiento del estereotipo del varón fuerte, dominante e independiente; proponiendo una versión humanizada, en donde sensibilizarse, dudar y temer son factores que trascienden el género.

La representación de *Siesta* usualmente se mantiene constante, con variaciones que mantienen su gorro característico, como su adaptación

en fantasma, o la aparición de colas y orejas que la acercan a los demás personajes, según las circunstancias del episodio. Por otro lado, los demás personajes, aparecen adaptados al entorno que plantea cada capítulo, como por ejemplo los personajes de *Las mil y una noches* que están interpretados como pasteles y dulces, en un mundo de repostería. Una excepción son aquellos personajes que se repiten, como por ejemplo el del *Rey Minos*, que aparece en dos historias diferentes, pero su representación no varía.

En cuanto a los otros personajes femeninos de la serie, sus rasgos aparecen amplificados a través del maquillaje, las curvas del cuerpo, el peinado, la vestimenta o los adornos, en contraposición a la representación de *Siesta*, sencilla y despojada. Ésta percepción, se puede corresponder en primera instancia, a la interpretación que *Siesta* hace de ellos, siendo siempre una niña pequeña en relación a los otros personajes, y que se vincula con la presencia de ciertos estereotipos en el colectivo infantil. En segundo lugar, marca también una diferencia de niveles en la diégesis, en donde *Siesta* interactúa con el entorno, pero se distingue claramente de él. Un ejemplo que vale la pena citar es el de las princesas, *Siesta* deja en claro en la canción de introducción a la serie que las princesas no le gustan, por lo que cuando aparecen son representadas como figuras frágiles, temerosas y/o vulnerables a los deseos ajenos. Físicamente, se personifican con adornos, cabello largo o recogido en llamativos peinados, y largos vestidos, lo cual sugiere desde el inicio una desventaja para salir de la seguridad de su entorno a explorar el mundo o enfrentarse a los antagonistas. Un caso opuesto es el de *La Tigra*, muy lejos de ser una princesa, *la Tigra* es una mujer feroz, valiente y autónoma. Su representación evoca la imagen de un felino doméstico, o hasta la de un yagüareté, también conocido como el tigre americano. Lleva pantalones cortos, botas, una musculosa que resalta sus curvas y pechos, una pañoleta, y una espada en la cadera. Durante todo el episodio, *Siesta* se muestra fascinada por el coraje y la independencia de *la Tigra*.

La paleta de color es siempre saturada, llena de contrastes, fluorescencias y expresividad. El color se usa como parte de la caracterización, para resaltar rasgos esenciales de los personajes y de su identidad, del mismo modo que la propuesta general de diseño que vincula conceptualmente, a los personajes

con el entorno. Por ejemplo, en el episodio de *Drácula*, que como se mencionó transcurre en un castillo-heladera; el diseño de los personajes guarda una referencia al helado. *Lucy*, la amiga de *Nina*, inicialmente es una mujer voluptuosa de color rosa, con un vestido inspirado en un cono de helado de cuádruple sabor (blanco, verde, rosa con puntitos como una frutilla, y violeta), lleva el cabello violeta recogido en un rodete (o bocha de helado), adornado con una cereza y una oblea. Tras ser poseída por el *Conde Drácula*, le crecen dientes blancos afilados, su piel se vuelve de color turquesa, sus ojos rosas y rojos, en el centro de su pecho aparece un hueco violeta, que podría interpretarse como el vacío del alma, la pérdida de voluntad.

Conclusiones

Siesta interpela esos roles femeninos que las tramas heredan de las obras literarias, escritas en contextos y épocas diferentes. En este sentido, su actitud es de provocación, incita a los personajes a reaccionar, los incentiva a tomar el control de sus acciones y su destino. Se vuelve en algún punto, la voz de la conciencia que infunde coraje para perseguir el propio deseo. Algunos ejemplos pueden ser el episodio de *Romeo y Julieta*, en donde *Siesta* alienta a *Julieta* a diseñar un plan para casarse con su amor; o *La emancipada*, en donde incentiva a *Rosaura* a enfrentarse a la opresión de su padre. Esta misma motivación ejerce sobre los personajes masculinos con los que se identifica durante la trama. Esta característica de convertirse en una suerte de apéndice de los protagonistas, (llegando a referirse a esa unión en una primera persona del plural, en el desarrollo de acciones que competen al personaje en cuestión), no la priva de ponerle fin a la identificación cuando sus motivos/deseos no coinciden con los del personaje. Un caso llamativo es el de *Hamlet*, episodio durante el cual ella ayuda a Hamlet a asesinar al rey para quedarse con la corona, pero luego sufre a su vez la traición de él, por lo que debe aliarse con los que eran sus enemigos para obtener venganza. Es llamativa la aparición de personajes femeninos que, como en el caso de *Ada Corishant* en el episodio *Sandokán el tigre de la Malasia*, o *Margarita* en *Fausto*, no parecen tener control pleno de sus vidas, sino que están sujetas a las pulsiones de un destino impuesto. En este marco, *Siesta* representa una figura contrastante,

una figura que se encuentra del otro lado, en el centro de la acción que disipa o causa estas tensiones. Lo mencionado trae a la conciencia la libertad con la que *Siesta* está operando este universo que, más allá de la influencia literaria, le pertenece; puesto que la trama está sujeta a su interpretación, y ésta no puede dar como resultado otra cosa que una actualización de los textos bajo los códigos que *Siesta* conoce y que le permiten decodificar los mensajes de cierto modo. La instalación o ruptura de los estereotipos se dan hacia afuera de ella misma, de acuerdo a los niveles de identificación que construye con los distintos personajes. Es interesante concluir en que estos mecanismos operan en dos niveles dentro de la diégesis, por un lado, está *Siesta*, una figura infantil que propone una visión no sexualizada de su ser niña, y que propone una identidad no clausurada, móvil, neutral, que le da autonomía para desplegar su infancia sin los prejuicios sesgados del mundo adulto. Y en un segundo nivel, se encuentra el espacio onírico y los personajes que recrea con su imaginación para compartir en primera persona sus aventuras, el cual paradójicamente está delineado en torno a los estándares y juicios de la niña.

Siesta rompe con el estereotipo para finalmente, evidenciar la presencia de éstos en el mundo social de los niños y de los adultos. Lo concreto es que parecíamos no poder liberarnos de ellos, porque son necesarios para el desarrollo de los mecanismos de identificación, pero podemos al menos, preocuparnos por instalar en el universo infantil, representaciones que den cuenta de las transformaciones y preguntas que atraviesan a los colectivos, y/o que no oculten su carácter parcial, su ser una posibilidad de interpretación en donde lo que importa es el respeto a las sensibilidades y la libertad de ese descubrimiento individual.

Bibliografía

GARCÍA CERREJÓN, A. (2018). Infancia y dibujos animados. La transmisión de modelos de identidad de género. Extraído el 14 de septiembre de 2019, de idus.us.es/xmlui/handle/11441/81904.

GARCÍA HERNÁNDEZ, A. y HERNÁNDEZ GARCÍA REBOLLO, E. (2018). "Infancia

es destino”, en *Revista Latinoamericana sobre cuerpos, emociones y sociedad*; N° 27, 50-61.

LÓPEZ LAVADO, A. (2015). La Dirección de Arte en el Cine Contemporáneo. Extraído el 22 de Junio de 2018, de <http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/6318>

MÉNDIZ NOGUERO, A. (2018). “La representación del menor en la publicidad infantil. De la inocencia a la sexualización”, en *Revista Methaodos*, N° 6, 125-137. Extraído el 5 de septiembre de 2019, de <https://www.methaodos.org/revista-methaodos/index.php/methaodos/article/viewFile/231/357>

MONTES, G. (1978). *Nota preliminar. El cuento infantil*. Buenos Aires, Argentina: Centro Editor de América Latina. (pp. 7-13)

ROMERO MEDINA, A. (2008). Estereotipos raciales, identidad y subjetividad. *Revista Pedagogía y Saberes*, N° 29, 43-49. Extraído el 5 de septiembre de 2019, de <http://revistas.pedagogica.edu.co/index.php/PYS/article/view/6923>

SÁINZ, H (1987): *Televisión y Literatura*. Extraído el 24 de Junio de 2019, de <http://revistas.uned.es/index.php/ALDABA/article/view/19635>

SÁNCHEZ-LABELLA MARTÍN, I (2011): “Estereotipias femeninas en las series de animación actuales”, *Revista Admira*, N° 3, 104-130. Extraído el 29 de Marzo de 2019, de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/41500>

Audiovisual

Antolini, M.; Dardano, N.; Mignogna, S.; Salem, F. (Directores) (2016). *Siesta Z* [Serie televisiva]. Coproducción Colombia-Ecuador-Argentina: El Perro en la Luna, Canal Educa, Señal Colombia, Autoridad Nacional de Televisión [ANTV], Presidencia de la Nación Argentina, Ministerio de Educación de la Nación, Paka-Paka, Instituto Nacional de Cine y Artes Audiovisuales.