

EL OSCURO MUNDO DE LOS PEQUEÑOS GUERREROS

Ernesto Portuondo

Las programaciones infantiles de las diferentes cadenas de televisión españolas, emiten simultáneamente hasta diez series de dibujos animados que responden a un mismo patrón argumental y con muy parecidos rasgos estéticos: las luchas infatigables de uno o varios héroes, protegidos y apoyados por fuerzas sobrenaturales de extraña identificación, contra poderosos enemigos perversos y destructores, también superpoderosos.

Casi todas estas series son de producción japonesa, lo que lleva aparejado invariablemente un modelo de dibujos robotiza-

do y tosco, que se repiten clónicamente, una animación brusca y deliberadamente torpe y unos fondos paisajísticos o decorativos planos y sin imaginación. Es decir, lo más barato y lo más parecido a la pantalla de un ordenador, en la que aparecen los monigotes de los vídeo-juegos. Efectivamente, es evidente la influencia en estas series del éxito de los vídeo-juegos con semejantes tramas argumentales y elementales desarrollos, basados en ir sorteando y eliminando obstáculos, sean estos inanimados, animales feroces, robots armados hasta los dientes, monstruos diabólicos o misteriosas fuerzas telúricas enviadas por el mal.

transforman en **superheroes**, ungidos por divinas fuerzas protectoras que les dotan de medios sobrenaturales para enfrentarse y derrotar a las fuerzas malignas. Encontramos también algunos ejemplos mixtos y algunos subgrupos.

Las tramas más simples y los planteamientos argumentales menos complejos suelen corresponder a las series de **luchas galácticas**, en las que todo se convierte en simple pretexto para el exhibicionismo militarista de sofisticadas armas de destrucción y en apoteosis de explosiones, estallidos, rayos y truenos como en un gigantesco vídeo-juego de "marcianitos". Es el caso de series como *Transformers*, *Zillion*, *Ultraman* o *Los guerreros del espacio*, entre las más recientes.

Lo lamentable en estos casos, aparte de su desagradable y horrisona estética, es el machaqueo constante en el exhibicionismo de la destrucción de cualquier obstáculo que se oponga a los objetivos autoproclamados como "buenos", y la afición (incluso adicción) que pretenden generar en los pequeños hacia las armas, cuanto más sofisticadas mejor.

El segundo tipo de series se aleja algo de la galaxia y se presenta en términos más huma-



Máquinas y superheroes

A grandes rasgos, podríamos clasificar estas series en dos grandes grupos: las que desarrollan un enfrentamiento de dimensiones galácticas protagonizado esencialmente por **máquinas** provistas de los más sofisticados aparatos de destrucción, y las que están protagonizadas por niños y niñas que se



Luchas con extrañas armas, referencias a fuerzas sobrenaturales, tensión y morbo son elementos centrales de las series infantiles japonesas.

nos, generalmente protagonizadas por niños y niñas (éstas, salvo en el caso de *Sailormoon*, en funciones auxiliares) que se transforman incluso físicamente en adalides guerreros de las fuerzas invencibles del bien al contacto con extrañas fuentes de energía sobrenatural, proveniente directamente de los dioses, de los planetas, o de genios divinos o diabólicos. Con frecuencia se hace referencia más o menos constante a la tradición de las "artes marciales", o a los mitos orientales que a nosotros nos resultan desconocidos. En otras ocasiones, las referencias son de la mitología clásica greco-latina e incluso en alguna (*Superphoenix*) a las tradiciones bíblicas. Estamos hablando de series como *Yaiba*, *Pigmalión*, *Power Rangers*, las ya citadas *Superphoenix* y *Sailormoon*, y las más complejas psicológica y argumentalmente *Ranma* y *Starzan*.

Fuerzas sobrenaturales

Son estas series más complicadas de analizar y juzgar, aunque en ocasiones, más peligrosas. Se muestra una trama apa-

rentemente más inocente de "aventuras", o con situaciones más cotidianas: la familia, el colegio, el gimnasio..., pero se van entremezclando, hasta ser dominantes, las interferencias de lo mágico, de lo sobrenatural, lo mitológico, que transforma a niños y niñas en guerreros implacables enfrentados a peligros de destrucción y muerte, a los que hay que responder en los mismos términos con ayudas de los dioses protectores. Aunque haría falta espacio para distinguir gran cantidad de matices entre los diferentes casos, los peligros a los que hacíamos referencia no provienen en este caso de los propios argumentos realistas o mitológicos que desarrollan (aunque algunos de ellos por orientales, sean bastante difíciles de comprender), y que hemos leído/visto en cantidad de buenos relatos literarios o cinematográficos. Lo decisivo y lo perverso suele ser el tratamiento, la forma de contarlo que coloca lo que en esos relatos mitológicos o de ciencia-ficción clásicos es secundario: el peligro, el sufrimiento, el oscuro mundo de las fuerzas diabólicas, los enfrentamientos físicos..., en un primer plano absorbente, mientras, en cambio, desaparece casi por completo el contexto que da sentido a la aventura: las razones de los trabajos de Hércules, o el destino del viaje de Ulises..., se

reducen a las luchas y enfrentamientos más físicos y desagradables.

En estas series resulta con frecuencia muy difícil saber realmente cuáles son los objetivos últimos de sus héroes protagonistas o de sus malvados enemigos: qué es lo que realmente pretenden las cuatro niñas-guerreras de *Sailormoon*, o de los genios andróginos o travestidos que las persiguen, qué juego extraño es el que lleva el enigmático "señor del antifaz". Nada de esto sabremos nunca, y en realidad poco importa, toda la complicada trama no es sino pretexto para el lucimiento de las espectaculares e hipnóticas secuencias en que estas niñas se transforman gritando extraños conjuros, primero en ninfas desnudas para pasar a resurgir como amazonas bélicas revestidas para el combate, entre una parafernalia musical y luminosa repleta de estallidos y explosiones de gran aparato sonoro y colorista. Similares consideraciones podríamos hacer refiriéndonos a otros ejemplos como *Power Rangers*, *Superphoenix*, *Yaiba* y otras.

Celos, envidias y rivalidades

En otros casos, como en las felizmente desaparecidas *Ranma* y *Goleadores*, o en la actualmente en emisión *Chicho Terremoto*, predominan más bien situaciones cotidianas muy reconocibles: en la familia, la casa, la escuela, el equipo de baloncesto... Las intervenciones sobrenaturales y los extraños poderes se ponen aquí al servi-

cio de historias de celos, envidias, rivalidades o venganzas de tipo doméstico: entre hijo y padre, o entre hermanos o compañeros-amigos, eso sí, cargadas frecuentemente de gran tensión y violencia contenida y, a veces, de extrañas alusiones poco comprensibles a mitos o leyendas de culturas orientales, genios semi-animales, transformismo de un sexo a otro, reencarnaciones... Estos conflictos se nos muestran sobrecargados de morbo y, con frecuencia, alusiones eróticas reprimidas o enfocadas de manera rijosa, enfermiza o poco natural.

Precisamente estas alusiones eróticas, generalmente de doble sentido, son una característica frecuente de alguna de estas series: además de las dos últimamente citadas, otras como la propia *Sailormoon* o *Niños al rescate*... En ellas, la atracción sexual aparece revestida con los atributos del pecado, algo vergonzante y reprimido pero, al mismo tiempo, con una presencia inevitable, turbadora y en ocasiones obsesiva, como en *Chicho Terremoto* y en varios episodios de *Ranma*.

No se trata de una visión lúdica, natural y enriquecedora de los sentimientos y las sensibilidades, sino todo lo contrario, algo que contribuye a "desviar" o a menospreciar las potencialidades del héroe. Una visión mezquina, rebuscada y propia de *voyeurs* adultos más que de niños o adolescentes de mirada limpia.



¡Pobre léxico!

Otra característica común de la mayoría de estas series es la pobreza de su léxico, la simpleza de sus diálogos, con frecuencia reducidos a intercambio de gritos y exclamaciones guturales. Esta pobreza no mejora gran cosa con las "morcillas" que en muchas ocasiones introducen los traductores o/y dobladores, vocablos y frases "chelis" o de jergas más o menos "macarras", lo que en muchas ocasiones empeora incluso el resultado.

No es extraño tampoco que la adicción a los superhéroes de estas series tenga su complemento en la aparición de diversos juguetes, muñequitos, cromos, calcomanías, disfraces o bisutería, que se promocionan en "spots" utilizando los nombres e imágenes de la serie, incluso colocando estos anuncios antes o después de la misma, aprovechando el éxito y el tirón de ésta, para excitar el consumo infantil.

Después de este sucinto recorrido por las características más señaladas y negativas de este tipo de series, cabe preguntarse cuál es la razón que explica la proliferación de estos productos en nuestras pantallas. La única explicación posible es lo baratas que deben estar en el mercado, y lo "fácil" que resulta a los programadores enlazarlas en ristas para su emisión indiscriminada sobre una audiencia tan indefensa y sufrida como la infantil, obligarla a tragarse estas series de tan baja calidad estética y de tan peligrosos efectos deformadores.

