

La construcción histórica de los modelos infantiles y adolescentes a través del cine

Departamento de niños y adolescentes de APdeBA

Alejandra Alfonso, Haydée Zac, Mónica Zac, Margarita Melazzini,
Vera Finiello, Juliana Oelsner, Verónica Damonte, Carolina Zumanovsky,
Natalia Ciepelinski, Florencia Biotti, Paola Bonelli

Cuando pensamos en este trabajo, empezamos a hacer una revisión bibliográfica y vimos que no hay mucho material psicoanalítico sobre este tema ni tampoco hay mucho material publicado sobre la relación entre infancia y cine en América Latina desde la perspectiva propiamente cinematográfica.

La idea que queremos expresar aquí es la de pensar acerca de las presentaciones en las diferentes escenas de las películas. De esta manera, nos proponemos reflexionar y analizar las diversas concepciones históricas de las infancias y las adolescencias, y las diferentes narrativas y/o concepciones que se desprenden de ellas a través de las diferentes épocas.

Siguiendo el modelo de la película *Intensa-mente* (2015, Disney Pixar) en la cual, el argumento propone la existencia de varias islas de personalidades; que son diferentes ciudades, por las cuales los sentimientos transitan, se apagan o se destruyen en función de los intereses del niño. Estas situaciones se desarrollan en una topografía que pone en evidencia las distintas narrativas que tiene el niño en la búsqueda del conocimiento de sí mismo.

Nuestra propuesta, es que de la misma manera que los niños de esta película, nosotros como analistas tratemos de reflexionar transitando por algunas temáticas (islas) que elegimos, para observar qué ha cambiado o se mantiene igual a lo largo del tiempo. Plantearemos algunas preguntas atravesando la incertidumbre y desconocimiento, intentando alguna construcción y aproximación de respuestas. Sabiendo que hay más cuestiones o

niveles en los cuales no nos vamos a centrar (por ejemplo: intereses políticos y económicos de las empresas cinematográficas, etc.).

Islas temáticas:

Posicionamientos femeninos y masculinos actuales. ¿Qué sucede con la vivencia de la sexualidad y las temáticas de género? (*Cenicienta, Blancanieves, La Bella durmiente y Barbie, Frozen*)

En la sociedad moderna cuando se creó el psicoanálisis, la familia estaba considerada como la célula básica de la sociedad, por lo cual, las regulaciones que ordenaban a la familia era estar bajo la órbita de los principios de la autoridad paterna, la subordinación femenina que tenía su lugar central en la maternidad y la dependencia filial.

Ejemplo de esto encontramos en la película *La Cenicienta* (1950). A la luz de las nuevas películas, por ejemplo *Barbie* que fue filmada en 2023, vemos un movimiento que va desde el patriarcado al feminismo y las transformaciones que se reflejan en el armado identificador de los jóvenes.

Volviendo a *Cenicienta*, ella es una jovencita que se identifica al rol de la que limpia y se ocupa de la casa, se somete pasivamente a lo que se espera de ella, no se rebela y depende de un príncipe que la reconozca y le dé sentido a su vida, esperando calzar ese único zapato que la transformará en princesa. Las mujeres eran rescatadas por sus príncipes (versión de un amor idealizado de pareja al que hay que aspirar como la "media naranja" que completa).

Actualmente, la lógica patriarcal va perdiendo su hegemonía. Esto está produciendo cambios en el posicionamiento subjetivo de las mujeres, y por lo tanto, también en los hombres, especialmente en las nuevas generaciones.

En la película *Barbie*, en cambio, la protagonista es autónoma, resuelve, decide. Ken queda en un lugar menor. Barbie fluctúa entre un mundo ideal-virtual y un mundo real-físico-corporal.

Se pueden observar los efectos de este posicionamiento de los hombres ligados al poder y las mujeres ligadas a la maternidad en la disociación representada en un matriarcado (mundo barbie) o un patriarcado (mundo real), quedando en evidencia lo difícil de salirse de esa lógica heteronormativa del poder para pensar las relaciones desde una lógica del cuidado desde las diferencias.



Esta dificultad para cuidar las diferencias y convivir en la multiplicidad se puede observar en la película *Elementos*, en donde en una misma ciudad habitan personajes de fuego, agua, tierra y aire. La película se centra particularmente en el vínculo —en apariencia incompatible— entre Ember, una chica de fuego, y Wade, un muchacho de agua. ¿Cómo podrían acercarse sin hacer peligrar la propia existencia, la de sus orígenes, sus antepasados? El deseo de relacionarse los lleva a cuestionar los mandatos culturales y superyoiicos que pesan sobre ellos dando lugar a lo nuevo, a lo diferente. Ember y Wade buscan un lugar sin discriminación.

Modelos rígidos vs modelos fluctuantes

Observamos concepciones más rígidas o estructuradas en los modelos de las películas más antiguas (*Cenicienta*, *Blancanieves*, *La Bella Durmiente*, *Caperucita Roja*, etc) a diferencia de las más móviles o fluidas en las películas contemporáneas (*Frozen*, la remake de *La Sirenita*, *Elementos*, *Maléfica*, *Shrek*, etc.).

Las figuras idealizadas mostraban una exageración de aspectos buenos, a diferencia de las malas y persecutorias (madrastras envenenadoras, malas, etc.).

La disociación bueno/malo, etc. responde también a una lógica binaria para pensar el funcionamiento de la mente/emocionalidad. En la actualidad hay una convivencia con el paradigma de la complejidad.

En *La Sirenita* de 1989, como la actual del 2022, tienen como denominador común, el deseo de Ariel por descubrir la exogamia. En la nueva versión, la protagonista pertenece a otra etnia (ya no rubia, de ojos claros y tez blanca) y muestra también un cambio en los vínculos. En la primera versión de la película, en una parte de una canción dice “Bésala”, y en la segunda dice “Si ella quiere bésala”, en donde la mujer es un “otro sujeto” y no un objeto para ser apropiado. Esto demuestra un cambio en el paradigma patriarcal.

Si pensamos en el proceso analítico de los adolescentes con padres tan rígidos, con tanta dificultad para pensar los cambios y abrirse a la diversidad, aquí se puede ver el proceso de este papá, que logró con mucha dificultad, acompañar el deseo y la elección de su hija.

Como en otras películas, en la remake de *La Sirenita* se muestra la maldad disociada, representada en la malvada Úrsula condenada al exilio en una cueva y que se aprovecha de las almas desdichadas. Desde Meltzer podríamos pensarlo como la parte perversa y mentirosa de la personalidad.



En la película *Maléfica* se interroga acerca de los motivos que llevaron a la protagonista a ser “tan mala” ampliando la multiplicidad de emociones. (Maléfica era guardiana de su pacífico mundo, buena y de corazón puro, hasta que una traición la volvió insensible y vengativa.)

La concepción de una versión histórica única, teleológica y predeterminada a diferencia de las concepciones multiversas

La temporalidad en un tiempo lineal, ligado a Cronos, donde hay un origen o inicio que lleva a un camino evolutivo. Películas antiguas en dónde los finales eran prolijos y cerrados.

A diferencia de “finales abiertos”, dónde hay un tiempo más ligado a los acontecimientos, al devenir, poniendo en evidencia la incertidumbre, en donde puede haber diferentes versiones de mundos o universos por los cuales transitar, por lo cual también hay diferentes versiones de posibles finales.

Ejemplo de esto, es la película *Avengers: Infinity war* (Marvel- 2018) en donde los superhéroes se alían para luchar contra su enemigo Thanos que amenaza con destruir la mitad de la humanidad si logra su propósito de reunir las 5 gemas desperdigadas por diferentes mundos.

Esto también se evidencia en los cambios vertiginosos de la tecnología y los videojuegos, herramientas que los chicos usan con muchísima destreza y capacidad. Ejemplos de películas: *Buzz Lightyear, Dr. Strange, Los Avengers*, todo al mismo tiempo en el mismo lugar.

Acerca de las temáticas de las películas

Vemos que en las películas actuales se pone el foco en el autoconocimiento, la búsqueda de identidad del niño a través del levantamiento de represiones y poniéndose en contacto con los propios deseos y anhelos, a pesar de que ésta no sea una tarea fácil. “Descubrir cuál es mi deseo, conlleva muchas veces procesos de desidentificación de modelos familiares, epocales, de moda, etc.” (*Elementos, Coco, Encanto*).

Observamos la tendencia a mostrar personajes más humanos, en cuanto que están atravesados por la ambivalencia de los vínculos y el conflicto entre el amor y el odio. En esta línea de “bucear” en el interior, se abordan en las películas diversas problemáticas universales de los niños y adolescentes: complejo de Edipo, identidad de género. rivalidad

con padres y hermanos, exogamia, mezcla y conflicto de emociones, cambio climático, cuidado del medio ambiente, etc. Si bien se ahonda en lo intrasubjetivo, los films consideran al niño indivisible de su historia familiar y el contexto sociocultural, (acerca del cual hay alusiones a ritos, costumbres).

Reflexiones Finales

Podríamos pensar que los personajes de las películas juegan roles con los cuales los niños o adolescentes pueden identificarse, y lo podríamos equiparar a la adjudicación de personajes en el juego de los niños. Melanie Klein señala que una de las principales funciones del juego infantil es la realización de deseos a través de las fantasías (descarga de las fantasías masturbatorias), y que en su juego el niño inventa o asigna diferentes personajes (personificación), que pueden representar al superyó perseguidor o protector, al ello, al yo, la figura de la mamá gratificante, o la madre privadora, etc. y cada rol implica una realización de deseos particular. Algunos niños se identifican a veces con la parte más fuerte para dominar así su miedo a la persecución. La disociación y proyección son mecanismos fundamentales en la personificación en el juego que permite que el conflicto intrapsíquico se haga menos violento y pueda ser desplazado hacia el mundo externo en un personaje. O la escisión de partes del yo para proyectarlas en un personaje con el que el niño fácilmente se identifica porque contiene partes propias. De esta forma se expresan así las fantasías liberadas del sentimiento de culpa y ansiedad porque están alejadas de la realidad (Klein, 1929). Para poner ejemplos, en la película *La Sirenita*, su padre Tritón por momentos es una figura superyoica amenazadora y en otros momentos protectora, la Sirenita representa el ello y el cangrejo sería el yo tratando de mediar en la puja entre todos, sumada la realidad, claro.

El cine se va transformando, igual que la clínica. Algunos desafíos humanos necesarios para el desarrollo siguen ahí como estribillos clásicos que suenan, así como la canción de cuna, que se repite una y otra vez. Sin embargo otros sufren transformaciones, porque el proceso de subjetivación está dado por procesos del mundo interno que a su vez son afectados por contextos culturales. Desde este punto de vista, incluso las problemáticas clásicas necesarias para la subjetivación, toman los ropajes de época.

Nuestra disciplina se gestó en la Modernidad con la idea moderna de infancia y familia (visión del adulto modelizando al niño a crecer "tabula rasa"). Estas ideas aparecen en el cine del siglo XX y parte del siglo XXI.



Actualmente tenemos que pensar en las infancias, las familias, los psicoanálisis. Por lo cual los analistas, especialmente los que trabajamos con niños, no tenemos un único sendero.

El cine y esta transformación que en él se produce y que hoy compartimos con ustedes deviene una herramienta que puede facilitar la conversación interesante con nuestros pacientes (Meltzer decía que el análisis es la conversación más interesante del mundo) y la reflexión entre colegas que aporta los nutrientes y el oxígeno necesario a la soledad del consultorio.

Tomamos en este trabajo, entre otras ideas, el contrapunto entre las versiones clásicas de las grandes compañías en la industria del cine como Disney, Marvel, etc y las versiones actuales. También es posible pensar cuál es nuestra lectura de aquellas versiones clásicas. Es decir, es una nueva lectura y por lo tanto una nueva versión, como dice Borges en su cuento "Pierre Menard, autor del Quijote" donde propone que la lectura de las mismas líneas, en otro tiempo es una nueva escritura.

Por otro lado, el personaje de Cervantes sale al mundo, se expande psíquica y emocionalmente, vive a partir de la ficción leída en las novelas de caballería. Todo ese mundo de ficción lo transforma y va siendo quien va siendo a partir de la riqueza que la misma le aporta. ¿Podría el cine ser al vínculo analítico lo que las novelas de caballería a Quijote?

Pensamos que el cine, los videos, youtube, los influencers, van también modelando las subjetividades de nuestros niños y adolescentes, los avatar, los skins de Fortnite por ejemplo, también van haciendo marca en la constitución de las identificaciones. Incluso los niños y adolescentes que se filman y suben sus producciones a la red, las comparten, les dan like, las viralizan, crean un mundo virtual compartido fuente de infinidad de identificaciones posibles.

Para finalizar y en base a nuestra idea inicial de plantear preguntas atravesando la incertidumbre y desconocimiento e intentar alguna construcción y aproximación de respuestas, formularemos preguntas que afectan a nuestros pacientes y a nosotros como analistas para debatir entre todos.

- ¿Cómo vemos todos estos cambios en la clínica actual?
- ¿Cuáles son las temáticas que preocupan a los chicos hoy?
- ¿Qué modelos de infancias y adolescencias están presentes?
- ¿Cuáles son los conceptos teóricos que quedan interpelados y cuáles se mantienen? ¿con qué teorías nos identificamos y con qué otras nos desidentificamos?
- ¿Cómo aprendemos a convivir entre el paradigma del binarismo y de lo múltiple?

Referencias cinematográficas

Referencias de las películas consultadas:

Cenicienta (1950). Trata de una historia de una niña que vive muy feliz con su padre viudo hasta que se casa con una madrastra que tiene dos hijas. El drama empieza cuando el padre muere, ella es colocada en el lugar de la sirvienta y es constantemente objeto de burla por su malvada madrastra y sus dos hermanastras. Aunque ella es maltratada y humillada, mantiene la esperanza a través de sus sueños y es fiel a la idea de que algún día sus deseos de felicidad se harán realidad. Cuando su malvada madrastra y sus dos malvadas hermanastras le impiden ir al baile, su corazón es destrozado y se siente sola. Sin embargo, su hada madrina aparece y le devuelve la esperanza mediante la magia pudiendo ir al baile, luego pierde el zapato y el príncipe la busca para convertirla en princesa.

Los personajes que aparecen son muy muy bondadosos a tal punto que los animales también los quieren o malvados, crueles, despóticos, egoístas.

Sólo por medio de la magia del hada madrina, (¿representaría a su objeto interno madre?) puede salir del encierro.

Existe una sola medida del pie para un zapato...

En el cuento de Cenicienta la degradación y el desprecio ocupan el protagonismo. No olvidemos que el nombre de nuestra heroína fue dado a partir de la palabra "cenizas", ya que Cenicienta pasaba la mayor parte del tiempo embadurnada de cenizas y suciedad, asimismo, fue víctima de terribles maltratos por parte de una despiadada madrastra y unas crueles hermanastras (Bettelheim, 2013). Cenicienta tiene un fuerte vínculo edípico con su padre, el que evoca.

Intensa-mente o Inside out (Del revés) (Disney-Pixar - 2015). "Las cinco emociones deben trabajar horas extra cuando una joven se muda a una nueva ciudad".

Se centra en qué es lo que pasa dentro de la cabeza de un niño. Hay influencia de las neurociencias. Los recuerdos, pensamientos, memoria, sueños, etc., tienen una topografía. Los sentimientos operan juntos en el cuartel general (tristeza, alegría, temor, desagrado, furia). Muestra la lucha entre sentimientos y también la convivencia entre ellos. La "alegría" quiere mantener a raya a la "tristeza", pero esta se escurre a pesar de que la quieren controlar. El personaje "Alegría" se propone arreglar el desajuste de emociones.

Hay aspectos de la personalidad que en la película los llaman "islas de personalidad"; que se apagan o destruyen, según los intereses del niño. La búsqueda de identidad y el autoconocimiento son dos temas que están de base en la película.

La película muestra la importancia de darle su lugar a la tristeza y a cada sentimiento. Escuchar a la tristeza y escuchar al niño con las cosas que le pasan y siente. El peligro es "no sentir nada".

Con el pasaje de la niña a la pubertad se construyen nuevas islas de personalidad para componer una "consola expandida" para controlar a los sentimientos desde el cuartel general: ej. isla de la moda, de los romances vampirescos, de bandas de música, etc.

Termina la película con el mensaje que es mejor que todos los sentimientos juntos manejen la consola, y no cada uno por su lado se podría pensar desde un punto de vista kleiniano como pasaje de la disociación a la integración.

Avengers: Infinity war (Marvel - 2018). Película de superhéroes muy popular entre niños y adolescentes (Hombre araña, Hulk, Thor, Capitán América, Iron man, etc)

Los superhéroes se alían para luchar contra su enemigo Thanos que amenaza con destruir la mitad de la humanidad si logra su propósito de reunir las 5 gemas desperdigadas por diferentes mundos. Cada gema controla un aspecto de la existencia: tiempo, poder, espacio, realidad, alma, mente. Al igual que en "Intensamente" aparece el afán por el control. A su vez se quiere controlar y mantener la maldad de Thanos a raya con el propósito de salvar a la humanidad. Podría pensarse como una problemática del niño y del adolescente: el control de sus deseos e impulsos y del objeto, para que no ocurra una catástrofe.

En diferentes momentos de la película aparecen partes disociadas que hay que reunir, o hay que evitar que se unan para proteger al mundo de la destrucción. Podríamos pensarlas como diferentes partes de la mente disociadas. La unión de las partes para formar una unidad es más poderosa que los elementos aislados: las gemas del universo, los poderes de los superhéroes todos juntos, los lejanos mundos, etc. La disociación vuelve a aparecer en el personaje de Hulk, en el que las dos personalidades están fuera del control una de la otra.

Los superhéroes se alían dejando sus diferencias de lado y tolerándolas para combatir al enemigo, transformándose en un grupo de trabajo.

Hay un subgrupo que son los "guardianes de la galaxia", formado por un grupo heterogéneo de personas, animales y extraterrestres, que habitan en una nave espacial. Si bien son amigos, funcionan como una familia y en ese reducto que funciona como un hogar,



surgen problemáticas propias de la vida en familia: un personaje con conductas adolescentes de desconexión de la realidad a través de los videojuegos, con habilidades latentes que no se muestran hasta llegado el momento oportuno. Otro personaje desea ocupar el lugar del capitán de la nave y tomar el comando. En otra escena alguien “espía” el beso que se da el capitán de la nave y su novia (escena primaria).

Un hombre araña “jovencito” encarna la inocencia y la inconsciencia del adolescente que se lleva el mundo por delante. Están representados en cada uno de los personajes distintos aspectos de la personalidad del niño (Meltzer) con los cuales los niños se pueden identificar.

Se ve en toda la película la ambivalencia de los vínculos entre hermanos, padres e hijos, etc. y el tema de la diversidad dentro de los grupos, que aparece en la convivencia tolerante entre seres de distintas galaxias.

Si bien es ficción, la preocupación por la destrucción del mundo es real en los adolescentes de hoy, ya que es una posibilidad no muy lejana, que se vislumbra en las catástrofes ambientales y las guerras. En la película está el mensaje de que es un “deber” proteger al mundo.

Coco (Disney Pixar -2017). Además del tema de los ritos, Incluye el tema de recuperar la memoria para construir la propia identidad. Se trata de levantar represiones y secretos familiares. Apunta a que el niño siga su corazón y sus deseos, pero además es un niño entramado en una familia, en una historia familiar e inmerso en una cultura, que lo determinan. Hay una búsqueda del origen para encontrar respuestas a las preguntas del presente, que pueden tener una base en el pasado transgeneracional mítico de su familia. Aparece la ambivalencia de sentimientos con los seres queridos. Resalta el valor de la unión familiar.

Maléfica (Disney - 2014). Precuela de la Bella durmiente. Las precuelas, tan de moda hoy en día, nos llevan al pasado, al origen, para poder entender el presente. Resulta que tiempo atrás Maléfica era guardiana de su pacífico mundo, buena y de corazón puro, hasta que una traición la volvió insensible y vengativa. La película muestra los sentimientos amorosos dormidos o escindidos que afloran en Maléfica. Apunta a ponerse en el lugar del otro, comprender que los sentimientos de rabia en uno mismo y en el otro pueden tener una razón, y poder tolerarlos. Esto permite humanizarla, pero también genera sentimientos ambivalentes.

La Sirenita_(Disney). La Sirenita de 1989, como la actual del 2022, tienen como denominador común, el deseo de Ariel por descubrir la exogamia. Esta adolescente que es puro deseo, como su pelo, rojo pasión, tiene muchas ganas de descubrir la sexualidad. Ella está ahogada bajo las aguas del reino de Tritón, su papá, buscando todo el tiempo, como salir de ahí y de las leyes que él impone, y encontrar aire libre como salida a la exogamia edípica. La manera que encuentra de hacerlo es haciendo una negociación con Úrsula, la bruja del mar, de entregar su voz, a cambio de piernas, para convertirse en humana. Sin embargo, Ariel muda no logra conquistar al príncipe a pesar de sus encantos, porque él buscaba “esa voz” que lo enamoró al igual que en Cenicienta es un único zapato: ideal de amor fijo y único.

Otro punto importante a tener en cuenta, es que en la nueva versión, la protagonista pertenece a otra etnia (ya no rubia, de ojos claros y tez blanca) y muestra un cambio en el vínculo entre hombres y mujeres. En la primera versión de la película, en una parte de una canción dice “Bésala”, y en la segunda dice “Si ella quiere bésala”, en donde la mujer es un “otro sujeto” y no un objeto para ser apropiado. Esto demuestra un cambio en el paradigma patriarcal.

Si pensamos en el proceso analítico de los adolescentes con padres tan rígidos, con tanta dificultad de abrir las puertas para ir a jugar, aquí se puede ver el proceso de este papa, que logro con mucha dificultad, acompañar el deseo y la elección de su hija.

Como en otras películas, en la remake de la Sirenita se muestra la maldad disociada, representada en la malvada Úrsula condenada al exilio en una cueva y que se aprovecha de las almas desdichadas. Desde Meltzer podríamos pensarlo como la parte perversa y mentirosa de la personalidad. Se aborda sutilmente el tema de “diversidad” cultural e intrafamiliar mostrando las hermanas sirenas, todas diferentes étnicamente. Se hace referencia al descuido de los humanos al medio ambiente, que con los naufragios destruyen los corales del fondo marino. En ambas películas de la Sirenita la quita de la voz, también nos hace pensar en la imposibilidad de decir lo que pasa por dentro, y la importancia de un otro que capte lo metacomunicado, cuestión que nos interpela como psicoanalistas. Si bien se enfatiza la importancia de seguir los propios deseos y no los mandatos familiares, surge en la Sirenita 2 la pregunta que se hace el confundido príncipe “¿pero yo qué quiero?”. Otra de las problemáticas con las que tenemos que lidiar los psicoanalistas.

Observamos que muchas remakes de películas están hechas con actores reales o computarizados). También en las remakes actuales hay guiños a la audiencia incluyendo ritmos musicales de moda o mencionando cafeterías populares en el mundo, también vemos la subversión de los valores: el personaje chiquito es poderoso, el bello príncipe o el



hada madrina son personajes malvados, un ogro es bondadoso (Shrek) o un monstruo amigable (Monsters Inc.).

Desde el punto de vista psicoanalítico podemos decir que seguimos pensando la constitución psíquica del ser humano en el proceso de subjetivación descrito por Freud y los analistas que fueron desarrollando el psicoanálisis de niños a lo largo de los años y los aportes del psicoanálisis vincular, también debemos considerar los aportes de la cultura de época, en el caso de este trabajo la influencia del cine y la consecuente modificación de los cuentos clásicos de niños o de las historias para adolescentes.

Así decía Freud (1908), En "El creador literario y el fantaseo":

No olviden ustedes que la insistencia, acaso sorprendente, sobre el recuerdo infantil en la vida del poeta deriva en última instancia de la premisa según la cual la creación poética, como el sueño diurno, es continuación y sustituto de los antiguos juegos del niño. (p. 134)

¿Podríamos pensar que la producción cinematográfica incide en el juego de los niños y a la vez es como proceso creativo sustituto de los antiguos juegos de los creadores?

REFERENCIAS

- Freud, S. (1986). El creador literario y el fantaseo. En *Obras Completas* (Vol. 9). Amorrortu. (Trabajo original publicado 1908)
- Klein, M. (1971). La personificación en el juego de los niños. En *Principios del análisis infantil*. Hormé. (Trabajo original publicado 1929)
- Meltzer, D. (1974). *Estados sexuales de la mente*. Kargieman. (Trabajo original publicado 1967)
- Moreno, J. (2010). *Ser Humano: la inconsistencia, los vínculos, la crianza*. Letra Viva.