

IV Sección: Literatura y cine

CUANDO LA VIDA NO ES INCREÍBLE: La gran aventura LEGO como una obra dirigida al público adulto

Juan Carlos Saravia Vargas

Universidad de Costa Rica

San Pedro, San José, Costa Rica

roberto.blancoramos@ucr.ac.cr

<https://orcid.org/0000-0002-9729-2243>

Recibido: 26 de octubre del 2022

Aceptado: 19 de enero del 2023

José Roberto Saravia Vargas

Universidad de Costa Rica

San Pedro, San José, Costa Rica

jose.saravia@ucr.ac.cr

<https://orcid.org/0000-0002-0859-1808>

RESUMEN

La gran aventura LEGO (2014) se promocionó como una película infantil debido a que se basaba en la memorable línea de juguetes de construcción LEGO, cuyas figuras se animaron con gráficos computarizados. No obstante, el análisis de los recursos humorísticos del filme, así como de su contenido temático revela que el mensaje principal de la película se dirige a un público adulto. Este artículo revisará el humor negro y la comedia física del tipo *slapstick*, las referencias al mundo corporativo, la concepción distópica de la sociedad y la historia dentro de la historia de *La gran aventura LEGO*, elementos sustantivos del filme que apelan a los adultos y no a los menores de edad.

Palabras clave: Película para niños; medio cultural; alienación social; relación padres-hijos

When Life Is not Awesome: The LEGO Movie as a Work Directed to Adult Audiences

ABSTRACT

The LEGO Movie (2014) was advertised as a children's film because it was based on the memorable LEGO construction blocks and the figures in the toy line, which were animated with CGI. However, an analysis of the humor resources and the themes of the movie reveals that the main message of the film is directed to adults. This article will look at the black humor and slapstick comedy, the references to the corporative world, the dystopian vision of society, and the story within the story in The LEGO Movie, all fundamental film elements that appeal to adults and not minor viewers.

Keywords: Childrens films; cultural environment; social alienation; parent child relationship

INTRODUCCIÓN

Escrita y dirigida por Phil Lord y Christopher Miller, *La gran aventura LEGO* (2014) es una película en donde los gráficos animados por computadora (CGI, por sus siglas en inglés) dan vida a las memorables figuras de la serie de juguetes LEGO. Su argumento sigue la historia de Emmet, un trabajador ordinario enfocado en ser un ciudadano ejemplar. Sin embargo, él descubre que, a pesar de sus enormes esfuerzos por ajustarse a herméticos parámetros sociales, su vida lo llena de insatisfacción. Entonces, por accidente, se ve envuelto en una aventura inimaginable como el héroe que debe evitar la catástrofe en el mundo donde vive. Este viaje de autodescubrimiento lo lleva a comprender que sus cualidades ordinarias son precisamente lo que lo vuelven extraordinario y así Emmet se percata de su verdadero valor como individuo.

Actores con amplias trayectorias prestaron sus voces para el filme. Entre ellos se encuentran Morgan Freeman, Chris Pratt, Elizabeth Banks, Alison Brie, Lian Neeson y Will Ferrell, además de que otros actores reconocidos aparecen representados como figuras. (O'Sullivan, 2014). Lo anterior sugiere la importancia de la película como proyecto cinematográfico, tanto a nivel de entretenimiento como a nivel artístico.

La gran aventura LEGO fue promovida como una comedia familiar y obtuvo, en general, una recepción positiva entre los críticos, quienes alabaron la realización del filme y su temática. Por supuesto, la trama del filme desarrolla temas apropiados para el público menor de edad, tales como la necesidad de ser uno mismo frente a la adversidad y el valor de la amistad y la integridad. En este sentido, y dado que los protagonistas de la película son juguetes animados por computadora, es lógico esperar que el mensaje de la misma se dirija a los niños. No obstante, cuando se analiza a profundidad *La gran aventura LEGO*, existen elementos que hacen ver que el mensaje principal de la película se dirige a los adultos y no a la niñez. Entre esas características se encuentran el tipo de humor que emplea el filme, las múltiples referencias específicas al mundo corporativo y el contexto distópico de la historia como marco contextual para otra historia que se devela hasta el final de la película animada.

RECURSOS HUMORÍSTICOS Y NIÑEZ

McIntire-Strasburg (2005) argumenta que la crítica contemporánea muestra resistencia a percibir los estudios sobre el humor como áreas legítimas del quehacer académico. Sin embargo, nota que la comedia se halla presente todas partes, desde la literatura más apreciada hasta las experiencias cotidianas y se manifiesta y trasmite de maneras diversas:

- Because of humor 's ubiquitous nature, the aspiring humor scholars also become a bit of a jack-of-all-trades. Humor is embedded in Shakespearean tragedy. It occurs as oral narrative in the form of the joke to small groups and to the larger audiences of current stand up comedy routines. It can be visual in the case of mime and slapstick. It can incorporate several media in the case of comic strips, which often incorporate the visual with written text, or it can be purely literary as it occurs in sketches, tall tales, stories, and novels. It can also be transmitted electronically by way of fax, email, or Internet site as both image and text. (McIntire-Strasburg, 2005, p. 3-4) [↴](#)

Por supuesto, la presencia tan extendida del humor convierte la tarea de estudiarlo con seriedad en una labor ardua y muy complicada, ya que las personas investigadoras deben prestar atención a factores culturales, contextos históricos, e incluso distinguir entre variantes de distribución para comprender qué hace reír al público y por qué. McIntire-Strasburg opina que la prueba de la importancia académica del humor es precisamente su omnipresencia:

- It should also be clear from the sheer size and number of difficulties facing the scholar of American humor, that my fellow scholars and I are energized rather than daunted by a challenge. We focus less on the difficulties of the field and more on what it can tell us about human nature in general and the American personality in particular. Early studies and more recent criticism are quick to point out the pervasiveness of humor in our national psyche, and the all-encompassing nature of humor in all genres and media demonstrate its critical importance. (McIntire-Strasburg, 2005, p. 5)²

Aunque el humor adulto se ha estudiado desde perspectivas teóricas diversas (los estudios, holo-culturales, la retórica y hasta las ciencias de la salud), la respuesta humorística en la literatura infantil se ha abordado con más frecuencia desde el desarrollo de la cognición y la personalidad. Por lo tanto, muchos de los estudios sobre el humor infantil se centran en aspectos pedagógicos que tienden a prescribir tipos de comedia apropiados para menores en contraposición a los tipos de recursos cómicos que consumen los adultos. Así, se espera que la comedia infantil no solo provoque risa para entretener, sino que contenga además un elemento formativo apropiado, lo que discrimina manifestaciones de humor basadas en la crueldad o tabús sociales (como el humor negro) o en la violencia física (como la comedia *slapstick*). Para Tamashiro (1979), quien utiliza el estadio de desarrollo infantil para clasificar la respuesta de los menores de edad al tipo de humor, la comedia física corresponde a la etapa impulsiva, un estado de desarrollo cognitivo muy temprano marcado por el pensamiento pre-operativo. En esta etapa, los niños y niñas responden al humor físico porque se encuentran en el proceso de dominar sus funciones corporales e impulsos y su competencia lingüística y habilidades motoras aún necesitan refinamiento. La comedia *slapstick*, no obstante, no corresponde con las expectativas adultas de humor saludable para menores y se percibe con preocupación en el contexto escolar:

- Many a teacher has been surprised, bewildered, sometimes even angered, by what children consider hilarious. The fall of a child whose chair is pulled from under him invariably draws an uproar from the other children. But the teacher usually does not see the incident as amusing, for a prank of this kind can hurt a child's feelings, even if he is unharmed otherwise. Moreover, the teacher may consider the laughter as unwarranted hostility toward the child and hence treat the incident as a classroom discipline problem. (Tamashiro, 1979, p. 68).³

A pesar de que la comedia *slapstick* se ha explotado en producciones infantiles con mucha frecuencia (basta con echar un vistazo a series animadas como *Tom y Jerry* o *Looney Toons* para constatar lo anterior), siempre ha sido una fuente de preocupación para la pedagogía. Esta violencia física que aparece en forma recurrente en animaciones para niños ha encendido las alarmas y expertos en psicología han discutido sobre posibles efectos adversos al exponer a infantes a este tipo de violencia, como lo ilustra la investigación de Manzo y Reyes titulada “La violencia en los dibujos animados norteamericanos y japoneses: su impacto en la agresividad infantil”:

- En base a los resultados arrojados se concluye que la violencia presentada en los dibujos animados norteamericanos y japoneses tuvo un mismo efecto sobre las características agresivas de la personalidad infantil, lo que parece indicar que el contenido de ambos tipos de animación, cuenta con un grado similar de violencia.
- Así mismo, dentro de los posibles efectos presentados se encuentran los de desinhibición, imitación, estimulación, catarsis, sensibilización y tolerancia, mencionados por algunos autores anteriormente citados. En cuanto a los tipos de agresión presentados, la agresión de tipo “A” (caracterizada por no tener justificación externa), fue la presentada con más frecuencia en los niños de la muestra, esto parece indicar que la violencia observada en las animaciones proyectadas pudo ser percibida como violencia injustificada. (Manzo & Reyes, 2009, p. 34)

En el caso del uso de la comedia *slapstick* con adultos, la situación es completamente diferente. Pien y Rothbart (1976) señalan que la apreciación de la incongruencia pura explica el estímulo humorístico tanto en adultos como en infantes:

- Adults also often laugh at slapstick humor, as when a dignified, well-dressed man slips on a banana peel. In such situations, there exists only incongruity (accompanied by the tendentious factor of aggressiveness); problem-solving and resolution are irrelevant (Pien & Rothbart, 1976, p. 971) [4](#)

Sin embargo, a diferencia de las obras dirigidas al público menor de edad, las películas destinadas a una audiencia más madura hacen uso de la violencia de acuerdo con el tono y el argumento de la obra. El público adulto, además, posee todas las herramientas cognitivas para procesar la violencia de estas producciones como humor físico y no pretenden recrearlo en la vida real. Por lo tanto, el consenso contemporáneo es que no se debería exponer a los infantes a la violencia ni siquiera cuando ésta se utilice simplemente como un recurso humorístico, ya que los estudios sugieren que, debido a la limitada capacidad de los niños y niñas para procesar este tipo de humor, se podría fomentar un ambiente de agresividad. Serafini y Coles (2015) perciben que los recursos humorísticos positivos para menores deben estar ligados a su propia realidad:

- To generate humor from riddles, magazines, sitcoms, cartoons or picture books, children mentally process information from their experiences, consider the ideas presented, and then decide which aspects of these new experiences are playful or serious. (Serafini & Coles, 2015, p. 637). [5](#)

En el contexto particular de la educación, Serafini y Coles (2015) sostienen que los libros ilustrados se clasifican en tres tipos: aquellos que tratan los problemas infantiles, los que presentan premisas absurdas y los que explotan las expectativas de los niños y niñas. Por problemas infantiles, los investigadores se refieren a experiencias desafiantes que correspondan a la etapa del desarrollo de los niños y niñas, tales como vestirse correctamente o tomar una decisión juiciosa. Las premisas absurdas corresponden a situaciones hipotéticas no factibles, como asear a un mamut mascota mientras que los recursos que explotan las expectativas de los menores involucran textos divertidos sin ilustraciones, por ejemplo. Para crear un ambiente de humor sano, las personas educadoras deben ejercitar un criterio constructivo a la hora de pensar en el humor infantil:

- A judicious use of humor enables teachers to develop a sense of immediacy in the classroom. Immediacy refers to the extent a teacher makes a personal connection with his or her students rather than being aloof or unfriendly. Increased immediacy in the classroom is associated with greater enjoyment, greater motivation, and more positive attitudes toward the teacher and the class. (Serafini & Coles, 2015, p. 638).⁶

Es bien sabido que, en una película infantil, el humor es un requisito imprescindible para mantener la atención del público quien, durante el largometraje, se distraerá sin lugar a dudas. Por lo tanto, las escenas graciosas no faltan en los productos dirigidos a los menores de edad y *La gran aventura LEGO* echa mano a múltiples recursos de comedia para conseguir mantener el interés de los niños a lo largo de los 100 minutos de la filmación, que muestra interacciones absurdas, confusiones lingüísticas e ironía situacional como secuencias humorísticas muy bien logradas. Sin embargo, dentro del repertorio cómico de la película también se encuentran algunos recursos de los listados previamente que podrían percibirse como inapropiados para un público infantil, tales como violencia física del tipo comedia *slapstick* y humor negro.

Como se mencionó con anterioridad, el contenido violento en las películas para adultos se justifica en estas obras por la trama de las mismas y la atmósfera que éstas buscan crear, permitiendo así la utilización de lenguaje soez, comedia física, humor negro y referencias escatológicas, entre otros recursos. A pesar de su carácter supuestamente infantil, *La gran aventura LEGO* muestra tanto la comedia física del tipo *slapstick* como el humor negro muy temprano: justo en la presentación inicial de la historia de la batalla del bien contra el mal, cuando el mago Vitruvius se dispone a enfrentar al malvado Señor Negocios y dice poder verlo todo, un rayo alcanza al anciano y lo deja ciego (Lord & Miller, 2014, 00:01:00-00:01:04). De igual modo, la primera escena de comedia *slapstick* se presenta con la iniciación de Emmet como el héroe, cuando éste cae por una serie de conductos subterráneos a una profundidad cada vez mayor.

Si bien esta escena recuerda el descenso de Alicia por la madriguera del conejo, a diferencia de Alicia, el obrero se desploma sin control y se golpea múltiples veces en su aparatoso recorrido, causando un claro efecto cómico (Lord & Miller, 2014, 00:08:08-

00:08:30). El espectador se ríe porque semejante caída hubiera resultado fatal para cualquiera, pero es claro que se trata de una exageración para hacer reír, en particular porque Emmet, a pesar de sufrir hasta fracturas, eventualmente se levanta sin daño alguno frente a la “pieza de la resistencia”, lo único capaz de frustrar el plan del villano. Después de que el héroe toca la pieza y pierde el conocimiento, se despierta maniatado en un cuarto oculto, donde un policía con dos personalidades lo interroga (Lord & Miller, 2014, 00:09:08-00:10:00). La personalidad agresiva del “policia malo” permite la introducción de más escenas de violencia, ya que este irascible personaje pateo sillas, golpea mesas, destruye equipo, agrede verbalmente al prisionero y dispone la tortura de Emmet, pero el obrero escapa con la ayuda de Estilo Libre, la heroína.

El comportamiento de este villano, supuesto representante de la ley y el orden, puede ser gracioso si se mira superficialmente o desde la óptica inocente de los niños. Sin embargo, observado con más detalle y desde un punto de vista adulto, no es difícil relacionarlo con los lamentables casos de abuso de autoridad que presentan los cuerpos policiales, lo cual acentúa sus rasgos de humor negro. Más adelante, este mismo tipo de humor se usará de nuevo en una escena de tortura cuando el villano principal paraliza a los padres del policía malo delante de sus ojos para obligarlo a obedecer (Lord & Miller, 2014, 00:25:19) y Emmet volverá a caer y golpearse a medida que desciende una montaña en su viaje para encontrarse con Vitruvius (Lord & Miller, 2014, 00:18:24).

Además de estas secuencias, la película también muestra violentos enfrentamientos entre los personajes, en donde abundan los golpes, los desmembramientos de los enemigos y hasta el decapitamiento del mago Vitruvius (Lord & Miller, 2014, 01:06:54), todo enmarcado dentro de la exageración del humor negro y la comedia slapstick. Nótese que cada uno de los ejemplos anteriores, si bien ya resultan cuestionables para las audiencias infantiles, adquieren connotaciones más sombrías cuando, desde la perspectiva adulta, se relacionan a conflictos bélicos reales, lo cual acentúa su efecto de humor tabú. No es típico esperar que las audiencias más jóvenes internalicen violencia tan gráfica y que la procesen como simples recursos humorísticos. Cabe preguntarse cuántos adultos aprobarían que menores observaran escenas de ese tipo en películas que no fueran animadas, por ejemplo. El hecho de que se trate de figuras limita la violencia física, es cierto, pero no reduce el contenido de violencia simbólica de las escenas.

REFERENCIAS AL MUNDO CORPORATIVO Y DISTOPÍA

El hecho de que las escenas violentas se encuadren como comedia podría parecer indicar que *La gran aventura LEGO* está, de hecho, dirigida a los niños y no a los adultos. Después de todo, si tanto el humor tabú como el humor a base de golpes se dosifican para no ofender al público infantil, es posible argumentar que el mensaje principal del filme tiene a los menores como meta. No obstante, además del tipo de humor, existe otro elemento sustantivo en la película que es ajeno por completo a la experiencia de los niños: las constantes referencias al mundo corporativo.

Uno de los ejemplos más claros de dichas alusiones lo proveen los “micromanagers”, o “gerentes obsesivos”, como los llama la película. Se trata de un ejército de robots voladores de aspecto amenazante, capaces de acceder a cualquier sitio y que, con sus tentáculos terminados en tenazas, colocan a las figuras de LEGO en la posición deseada por el villano (Lord & Miller, 2014, 00:25:14, 01:10:33). Para una audiencia infantil, la razón de por qué estos asistentes del presidente Negocios reciben el nombre de “micromanagers/gerentes obsesivos” es probablemente desconocida. De hecho, el público de menor edad tendrá problemas para entender el significado de la palabra “obsesivo”. Sin embargo, el público adulto puede entender la referencia al mundo corporativo con completa claridad.

Los intimidantes robots constituyen una parodia de los microgerentes, también llamados “microgestores”. Barnes (2015) define la microgerencia como un estilo de administración donde se controla a una persona o a una situación al enfocarse con extrema atención en los detalles y, por lo tanto, provoca un efecto contraproducente en la motivación y la participación de los subalternos. Este dañino estilo gerencial en una organización se traduce como falta de libertad para los empleados, quienes se sienten agobiados y reducen su productividad, como señalan Ariza et al. (2020):

- La microgerencia es un fenómeno que viene creciendo y afectando el desarrollo de las empresas, disminuyendo la productividad de las mismas a causa de controles excesivos e innecesarios que conllevan a un mayor tiempo en los procesos y a la desmotivación de los actores que son fundamentales para el éxito. (Ariza et al., 2020, p. 6)

La gran aventura LEGO, al incluir los gerentes obsesivos, apela directamente a una experiencia con la cual únicamente la audiencia adulta, familiarizada con realidades corporativas, puede identificarse.

Los *micromanagers*, por otra parte, constituyen una extensión física de los ideales del presidente Negocios, quien busca un apego total a su visión de un mundo perfecto. Desde la óptica infantil, este personaje puede no representar más allá del típico villano empecinado en controlar el mundo. Sin embargo, la perspectiva adulta es capaz de percibir elementos más profundos en la actitud del villano, especialmente si se toma en cuenta la asociación del antagonista con el mundo corporativo.

El mundo empresarial se encuentra ligado de manera indivisible a la idea de la producción, ya que una empresa que no produzca (bienes o servicios) difícilmente puede subsistir. Asimismo, la producción y la generación de capital están estrechamente relacionados. Para que el sistema funcione, cada parte en la cadena productiva debe realizar su labor sin contratiempos, lo cual acelerará el incremento del capital. El presidente Negocios encarna esta visión de rigidez afianzada en una ideología capitalista. Para él, el mundo debe seguir sus reglas sin espacio para criterios contrarios o indisciplina. Su mentalidad se convierte en una réplica de la ideología del científico y matemático Charles Babbage, quien promovió la mecanización en las fábricas durante la Revolución Industrial:

- Babbage's search for mechanical means to automate labor, both manual and mental, was the logical extension of the desire to reduce and eventually eliminate from production a human factor whose presence could appear to the new industrialists only as a source of constant indiscipline, error, and menace. And this in turn was part of a wider project of industrial planning that foresaw the societywide mobilization of theoretical knowledge in the service of manufacture, overseen by a "new class of managerial analysts," such as Babbage himself, who would become "the supreme legislators of social welfare" and be rewarded with "newfangled life peerages and political power." (Dyer-Witheford, 1999, p.3) [Z](#)

El presidente Negocios encarna a la perfección las ideas de Babbage, también asociadas al capitalismo de la Revolución Industrial. El ejemplo más evidente se observa cuando le revela sus planes a su subalterno, el Policía Malo: "En todas partes las personas arruinan mis cosas, pero tengo la solución para arreglarlo. Una forma para mantener las cosas exactamente como deben ser. Para siempre." (Lord & Miller, 2014, 00:23:42-53). Su poder político y social son innegables y ambos están ligados a él, quien es la cúspide del mundo corporativo.

Otro aspecto sustantivo que debe considerarse en el filme, también relacionado con el presidente Negocios como la manifestación física de los férreos ideales corporativos según la mentalidad de Babbage, es el de la oposición que enfrenta el líder. Para Babbage, el aspecto humano involucraba amenazas, desaciertos e indisciplina (Dyer-Witheford, 1999, p.3). En la película, el mayor obstáculo para que el presidente Negocios alcance sus objetivos de control absoluto lo representan los "maestros constructores". Dichos individuos, gracias a su talento y creatividad, pueden crear todo tipo de estructuras con los distintos bloques de LEGO.

Los "maestros constructores" se convierten, dentro del universo de la obra cinematográfica, en el aspecto humano que Babbage deseaba suprimir de los sistemas productivos. Las personas de menor edad difícilmente alcanzarán a visualizar la posible "amenaza" que implicarían los individuos con talento para crear en un mundo donde se requiere obediencia y un total apego a las normas establecidas por la autoridad. Sin embargo, muchos adultos podrán identificar los esfuerzos de un sistema que, al percibir esta fuerza creadora como una amenaza potencial, trata de mantenerla bajo control. También serán capaces de relacionar dichos esfuerzos con las condiciones sociopolíticas impulsadas por el neoliberalismo en la economía, artes y en la educación. Por ejemplo, en un afán de imponer las reglas de oferta y demanda del mercado a la educación, saberes esenciales para una sociedad, como las humanidades y las artes, quedan relegadas a un segundo plano en las casas de estudios superiores porque se consideran "improductivas", "recalcitrantes", "obsoletas" o "innecesarias" y, por ende, se les limita el flujo presupuestario o se cierran las carreras relacionadas con dichas áreas.

Emmet, el protagonista, encarna estas dos tendencias contrapuestas. En el gigantesco mundo ideal del presidente Negocios, él no es nadie aunque se esfuerce diariamente por seguir las reglas del sistema productivo. No obstante, una vez que se une a la rebelión de

los “maestros constructores”, incluso sus errores y creaciones en apariencia más inútiles terminan revelando su valor y utilidad, como es el caso de su sofá de dos pisos. Lo que el presidente Negocios, en su esquema de productividad, llamó “literalmente la idea más tonta” se convierte en el medio de supervivencia y escape de los “maestros constructores”. (Lord & Miller, 2014, 00:49:36; 00:51:55-00:52:30). El esfuerzo creativo de Emmet, si bien no resulta productivo en el rígido sistema social del filme, se convierte en un elemento altamente valioso para los que se oponen al villano y significa la supervivencia del conocimiento creador ante una ofensiva generalizada para eliminarlo de la sociedad.

Además, el nombre del antagonista ejemplifica el contenido para los adultos en el filme. Dado que el villano principal de la película se llama señor Negocios, quien luego pasa a ser el igualmente maligno presidente Negocios y maneja a todos a su antojo a través de la corporación Octan, es claro que la trama apunta hacia una realidad que se acerca más bien a los adultos. Aquí se nota la estricta jerarquía del mundo laboral que oprime a los individuos, la normalización del sacrificio de los trabajadores para alcanzar metas corporativas y la infelicidad que resulta del abandono de los sueños personales para satisfacer las necesidades de una empresa, todas experiencias adultas, alejadas del contexto infantil. La observación anterior resulta vital, pues la teoría sobre la literatura infantil a menudo apunta al hecho de que las obras para la niñez deben situarse en el conjunto de experiencias la audiencia infantil. (Huck, 1964, p. 467).

En este punto es preciso revisar con más detalle el uso de Octan en la película animada. Octan es originalmente una marca ficticia que aparecía en los juguetes LEGO. Se trata de una gasolinera con un símbolo que recuerda a la representación del Tao (yin yang). Sin embargo, en *La gran aventura LEGO*, constituye una mega-corporación que no solo produce prácticamente todos los bienes de consumo, sino que también le dicta a los individuos qué consumir y cómo vivir mediante comerciales, programas de televisión, anuncios y hasta manuales para ser el ciudadano modelo.

Octan concatena perfectamente las dos metáforas esenciales de la visión distópica del futuro que describían Dunn y Erlich (1981), a saber, la colmena y la máquina: “We argue that much twentieth century dystopian literature, reflecting this new world picture, embodies two symbols for individual human helplessness and triviality: the beehive and the machine” (Dunn & Erlich, 1981, p. 46) ⁸. La máquina se refiere a un sistema de opresión en donde el propósito de la existencia humana se reduce a formar parte de una estructura que, en principio, se concibe como beneficiosa y, por tanto, se justifica la supresión de la individualidad en favor de una colectividad abstracta. La máquina debe funcionar sin fallar, por lo que cada persona debe ejecutar sus tareas con total precisión, lo cual habla de control opresivo. Quien falta a sus deberes por omisión o fatiga es castigado, mientras que quien lo hace por voluntad propia se vuelve un rebelde y es proscrito, ya que su peligrosidad es intolerable y puede poner en riesgo al sistema.

En *La gran aventura LEGO*, Octan ha reducido las vidas de los habitantes a la más completa sumisión a través del discurso empresarial de que, para que la vida tenga

sentido, la persona debe ejecutar tareas que beneficien primordialmente a la empresa. Así, las interacciones sociales y laborales, la economía y hasta los ratos de esparcimiento se encuentran bajo la regulación del presidente Negocios, quien demanda la más completa perfección. De esta forma, Octan se convierte en la máquina absoluta donde el significado de la existencia se limita a funcionar como un engranaje en perfecta sincronía dentro de lo socialmente aceptable que, por cierto, también es estipulado por la corporación.

En su análisis de la novela *We*, de Yevgeny Zamyatin, Dunn y Erlich (1981) argumentan que máxima reducción de un estado totalitario lleva a la imposición de la máquina sobre el nivel de lo orgánico, a lo cual los investigadores denotan como la colmena, un entorno que crea una pseudo-realidad donde los individuos, programados y carentes de imaginación, no son conscientes de su falta de libertad:

- Zamyatin has pushed to its logical conclusion the idea of a bee-hive state (reductio ad finem). Bees, after all, are not trapped in the hive. The workers fly about freely, but they always return to the hive if they can. They are programmed to do so. All bees are genetically programmed to perform the tasks necessary for the survival of the greater organism, the hive. Organism and mechanism – Zamyatin uses the terms interchangeably ... And he has suggested the ultimate solution to the problem of human freedom: eliminate it by programming people as exactly as bees, or by getting rid of anything that makes us free and spontaneous. To Zamyatin this means eliminating the imagination. (Dunn & Erlich, 1981, p. 49-50).⁹

Por supuesto, es posible notar un traslape entre el concepto de la máquina y el de la colmena, en particular en lo concerniente a la instrumentalización del individuo para alcanzar un supuesto bienestar comunal.

La principal diferencia entre ambos conceptos radica en que, mientras que la máquina parece ejercer una opresión más directa y visible, en la colmena, las personas actúan voluntariamente debido a que han sido programadas para este fin. La gran aventura LEGO, además de los elementos mencionados con anterioridad, propone un recurso para programar a los habitantes: la canción que ha estado en la posición más alta de popularidad por varias semanas consecutivas, titulada “Todo es increíble”. El coro de esta canción se repite en la película y dice lo siguiente:

- Todo es increíble,
todo es genial si en equipo tu vas,
todo es increíble
si en nuestro sueño está. (Lord & Miller, 2014, 00:04:50-00:06:38).

Sumada al pegajoso ritmo, la letra enfatiza que el sueño es un constructo colectivo y que el trabajo en equipo constituye el factor decisivo para que la vida sea increíble.

La ambigüedad que trasmite el adjetivo usado en la canción no es trivial, ya que se abre la puerta para múltiples interpretaciones positivas: la vida será gratificante, llenará al individuo de plenitud y propósito, lo cual traerá el sueño de la felicidad. Esta es la idea que

constantemente resuena en los oídos de las personas que sirven a la colmena, una distracción musical agradable mientras los individuos, como lo ilustra Emmet, repiten los patrones sociales programados. Todos salen a la calle con una sonrisa exigida, comparten cumplidos entre sí siguiendo un manual, compran café a precios elevados porque así está establecido y respetan las normas con el fin de mantener el orden y la ilusión de la perfecta convivencia. Octan, la empresa todopoderosa y omnipresente, se puede asociar al panóptico, un elemento frecuente en las distopías:

- El paso de los tiempos ha provocado que nos sumerjamos en una sociedad disciplinaria, que controla el comportamiento de sus miembros mediante la imposición de la vigilancia. Así, el poder busca actuar a través de la vigilancia, el control y la corrección del comportamiento de la ciudadanía.
- El panoptismo se basa, según la teoría del panóptico de Michel Foucault, en ser capaz de imponer conductas al conjunto de la población a partir de la idea de que estamos siendo vigilados. Se busca generalizar un comportamiento típico dentro de unos rangos considerados normales, castigándose las desviaciones o premiándose el buen comportamiento. (Castillero Mimenza, 2021).

Con todo, la película muestra en forma brillante que la colmena es un sistema solapadamente opresivo porque, mientras todos los obreros trabajan en sincronía con la canción, se eleva un cartel con la figura del presidente Negocios al tiempo que se escucha la frase “Te estoy vigilando”(Lord & Miller, 2014, 00:06:15-00:06:23) y cámaras enfocan a la población en una innegable referencia Orwelliana al panoptismo.

Para Dunn y Erlich, la máquina y la colmena constituyen metáforas de la deplorable condición humana en las distopías, en donde la convivencia se reduce a una sociedad de insectos que repudia la originalidad, pues ésta es una expresión individual y, por lo tanto, se convierte en un acto de rebeldía. Tanto la máquina como la colmena, lejos de representar la perfección de la sociedad, simbolizan el control que somete al ser humano y lo deja indefenso y sin propósitos personales, por lo que producen un efecto deshumanizante:

- The hive or machine is the essential condition of human life. To resist the hive or machine is to rebel against the entire social system, and, as often as not, the protagonist is crushed, destroyed, or rendered trivial. In such works, the hive or machine becomes the symbol for the things in human social life that can render us helpless, insignificant, unhuman. This, we believe, is why so many recent dystopian or generally pessimistic works stress images of containment and restricted movement, and why allusions to insect societies are frequent. And this, we believe, is why so many recent works, dystopian and pessimistic, have a central scene in which the protagonist is imprisoned, or bound, or allowed to walk free only on the condition of perpetual surveillance or control. (Dunn & Erlich, 1981, p. 49)¹⁰.

LA HISTORIA DENTRO DE LA HISTORIA

Es bastante obvio que una sociedad colmena donde cada individuo cede su voluntad al omnipotente control del presidente Negocios no es lo que podría esperarse como la temática apropiada en una película para niños. Curiosamente, esta trama es en realidad el envoltorio para la verdadera temática de *La gran aventura LEGO*, la cual se devela sorpresivamente al final, cuando Emmet se sacrifica y se arroja de la Torre Octan para desconectar la máquina que electrocutaría todos los miembros de la resistencia (Lord & Miller, 2014, 01:12:38) y cae en un abismo insondable.

La gran aventura LEGO es una narrativa anidada, un tipo narrativo al que Ryan (1986) define como más que una historia dentro de otra:

- By embedded narratives, I do not simply mean the acts of narration explicitly represented in a story (as studied for instance by Bal or Chambers), but more generally, any story-like representation produced in the mind of a character and reproduced in the mind of the reader. (Ryan, 1983, p. 320) ¹¹

Es claro que la percepción de Ryan implica una compleja red de elementos que funcionan como vínculos entre dos sistemas narrativos: uno que afecta el mundo de los personajes y su interacción entre sí y otro que afecta la interacción de los personajes y quien percibe la narración como tal. Para ella, de esta relación entre los sistemas narrativos nace el suspenso, que mantiene el interés en el acto lector.

La propuesta de Ryan, no obstante, requiere de una persona lectora (o espectadora) altamente competente para poder apreciar y aprovechar la riqueza de la complejidad narrativa. Por sus capacidades en desarrollo, un público infantil no podría percibir todas estas interacciones, dejando el acto lector en su etapa más superficial y a merced del suspenso que se genera no de dichas interacciones, sino del rápido ritmo del filme.

Por su parte, al observar las novelas contemporáneas para jóvenes, Trites (1993) argumenta que, en la literatura infantil, las historias anidadas constituyen un claro rechazo de la estructura de poder de la narrativa patriarcal. Son, entonces, una manifestación del discurso materno:

- Moreover, rather than relying on the linear plot that is considered conventional for children's literature and that evokes the hierarchical logic Carol Gilligan associates with masculine decision-making, the maternal embedded narrative evokes the awareness of interpersonal connections that Gilligan associates with feminine decision-making. The story-within-the-story establishes a web-like structure from within which a story-teller communicates about the importance of community. The structural pattern of the nested narrative represents the interconnectedness of narratives, while the thematic content of the story emphasizes the interconnectedness of relationships. (Trites, 1993, p. 165) ¹²

Para la investigadora, la literatura femenina y la literatura infantil han sufrido históricamente por el mismo tipo de estrangulamiento patriarcal y anidar historias provee una salida para narrar desde una posición que socave las bases de estructuras sociales opresivas.

Lo anterior es lo que ocurre precisamente cuando Emmet cae al profundo abismo, con la salvedad de que el mensaje principal, al desconstruir un modelo de paternidad opresivo, se dirige principalmente a los espectadores adultos. El sacrificio de Emmet rompe la narrativa lineal y, en ese momento, la película introduce un entorno y una realidad diferentes: Emmet recobra el conocimiento en un sótano y se percata de que él es solamente un juguete dentro de una maqueta. Un niño llamado Finn, a escondidas, ha estado jugando con los muñecos y bloques de construcción y toda la aventura de Emmet ha sido producto del juego del niño. El padre de Finn construyó la enorme maqueta en el sótano como pasatiempo, por lo que ha dedicado gran parte de sus horas libres para diseñar la ciudad de bloques y ha colocado advertencias por todas partes para evitar que su hijo juegue con sus creaciones.

El niño, por supuesto, es incapaz de comprender por qué, en lugar de invitarlo a participar en la construcción que para él es un juego, su padre prefiere mantenerlo alejado y le prohíbe tocar las figuras. Cuando el padre entra y lo sorprende divirtiéndose con la maqueta, el adulto percibe el juego como un desastre y entonces la identidad del presidente Negocios se revela: el villano que quiere paralizar a todos los juguetes en posiciones perfectas es en realidad el padre de Finn, quien, con su obsesión por mantener la maqueta impecable, no se ha dado cuenta de todo el tiempo que ha invertido construyendo un mundo inútil lejos de su familia. Esta revelación de que el padre ha desperdiciado recursos y tiempo que podrían haber generado un vínculo afectivo con su hijo es claramente un mensaje dirigido a los adultos, no a los niños.

Desde la pedagogía se ha enfatizado repetidamente la importancia de que los niños utilicen bloques de construcción para estimular su desarrollo motor, cognitivo y social. Por ejemplo, en el estudio conducido por Pirrone et al. (2014), se muestra cómo el uso activo de bloques de LEGO favoreció el razonamiento matemático y no verbal de los infantes:

- Findings from this study suggest that building block play (BBP) has a statistically significant effect on students' performance in mathematics and nonverbal reasoning, confirming our hypothesis about the possibility to increase the numerical intelligence and nonverbal reasoning through active play with LEGO blocks ... The children's significant shift toward higher achievement on the CPM test, suggests that playing with LEGO blocks improves mathematics skills such as logical thinking, reasoning, attention, visual spatial ability, understanding three-dimensionality, and perceptual and discriminative skills and thinking. (Pirrone et al., 2014, p. 5). [13](#)

Cuando el padre de Finn observa que el supuesto desastre en su maqueta es una magnífica expresión de la creatividad de su hijo, quien ha movido piezas a la perfección para construir espacios diversos, se percata de su error: la creatividad de Finn ha sido estimulada al jugar con los bloques y figuras (Lord & Miller, 2014, 01:27:25), por lo que anima a su hijo para que prosiga jugando la historia de Emmet al preguntarle: “Si el tal constructor le dijera algo al presidente Negocios, ¿qué le diría? (Lord & Miller, 2014, 01:28:47-01:29:02).

Galda (1982) reporta que animar a los menores a actuar las historias constituye un excelente recurso pedagógico para mejorar su retención de narrativas y favorecer la creación de vínculos afectivos, lo cual es consistente con lo siguiente que se aprecia en La gran aventura LEGO: la interacción une a Finn con su padre, quien lo abraza (Lord & Miller, 2014, 01:30:25) y ambos continúan jugando juntos con las figuras (Lord & Miller, 2014, 01:32:10).

Un aspecto que no debe pasarse por alto es la gran importancia del momento en que se revela la segunda historia: precisamente al final de la película. Por supuesto, el uso de las dos historias concatenadas puede atribuirse a una escogencia estética basada en la intertextualidad. Después de todo, la intertextualidad brinda distintas capas de significado al filme como un texto y le confiere un efecto estético mayor: “intertextuality comprises devices by which a text signals how its very structure of meaning depends on both its similarity to and its difference from certain other texts or text types”. (Reed, 1989, p. 304) ¹⁴.

En otras palabras, el efecto del giro en el argumento causa sorpresa a la audiencia y le proporciona a la película una opinión más favorable por parte de las audiencias, pues rompe con la simplicidad de un argumento lineal. En este sentido, generar el efecto de sorpresa al final resulta altamente beneficioso para todo filme. Sin embargo, además de lo antes mencionado, el hecho de que la segunda historia sea develada en los últimos minutos de la película es otro indicador de que la obra cinematográfica está orientada al público adulto.

Aunque para algunos el momento en que se revela la segunda historia pueda parecer fortuito o hasta trivial, representa otra evidencia de que La gran aventura LEGO está dirigida a los mayores de edad debido al llamado “efecto de recencia”:

- The recency effect is the tendency to remember the most recently presented information best. For example, if you are trying to memorize a list of items, the recency effect means you are more likely to recall the items from the list that you studied last. This is one component of the serial position effect, a phenomenon in which the position of items on a list influences how well those items are recalled. (Cherry, 2021) ¹⁵

Si la segunda historia se mira tomando en cuenta el “efecto de recencia”, resulta pertinente cuestionarse por el segmento en la audiencia que recordará mayoritariamente el mensaje del nuevo hilo narrativo recién presentado. Al mostrar el impacto que las acciones del padre producen en su hijo, se puede inferir que el mensaje principal del filme, el que se busca resaltar en la memoria de la audiencia (colocándolo al final para que pueda recordarse con mayor facilidad) es para los adultos.

La obra cinematográfica, como un texto, establece su último diálogo con el público mayor de edad, no con los niños. En este sentido, el momento en el que se devela la segunda historia no responde al azar o a un criterio puramente argumental, sino que se halla ligado íntimamente con los objetivos e intenciones de la película misma como un texto.

CONCLUSIONES

La gran aventura LEGO parece, en la superficie, una película infantil debido a que se basa en una línea de juguetes mundialmente conocida. No obstante, al profundizar en los elementos humorísticos y temáticos del filme, se puede descubrir que el tipo de humor empleado dista bastante de lo que convencionalmente se esperaría de una obra destinada a los menores de edad. De igual modo, las múltiples referencias al mundo empresarial escapan la comprensión de los niños, que verán sin entender en realidad el punto medular de la trama. La historia dentro de la historia añade una capa de dificultad interpretativa para los niños quienes, de repente, encuentran que las figuras de LEGO animadas por computadora se sustituyen por actores reales en una narrativa diferente a la que se estaba desarrollando.

Para los adultos, sin embargo, las referencias al mundo corporativo son fáciles de reconocer, pues forman parte de su experiencia laboral cotidiana. Ellos podrán identificar al presidente Negocios en su lugar de trabajo y, en más de una ocasión, han de haber enfrentado a algún amenazador “micromanager”, por lo que comprenden a la perfección esa parte de la trama. El final de la película, no obstante, provee la más clara evidencia de que el mensaje se dirige a adultos. Cuando el padre de Finn reconoce que su pasatiempo lo ha distanciado física y emocionalmente de su hijo, pone en práctica estrategias pedagógicas, tales como la narración y el trabajo colaborativo para acercarse nuevamente al niño y compartir con él mediante el juego.

La relación de la película con el lado negativo del mundo corporativo constituye un aspecto de especial importancia. Mientras el público infantil solamente mira un villano que, como la gran mayoría, busca controlar el mundo, la óptica adulta detecta aspectos más profundos en las motivaciones del antagonista. El presidente Negocios es, sin duda, una condensación de la ideología de Charles Babbage para mecanizar las fábricas. Del mismo modo, el antagonista refleja la estrecha relación de la opresión corporativa hacia los empleados y la búsqueda de sistemas de producción perfectos que conlleven a una generación de capital ininterrumpida. Esta asociación entre el mundo empresarial, sus objetivos capitalistas y sus métodos opresivos tendientes a la mecanización sugiere que la obra cinematográfica no se halla exclusivamente dirigida a la niñez.

La dicotomía entre lo productivo o “útil” y lo creativo o “inútil” también se convierte en un aspecto que enmarca la obra cinematográfica como una para el público adulto. El personaje principal, poco eficiente e inútil en el mundo corporativo, demuestra que incluso los desaciertos, cuando surgen de la creatividad, pueden ser valiosos. En este sentido, el filme aporta una crítica indirecta a las políticas neoliberales que atacan el arte y las humanidades en la sociedad por considerarlas “poco productivas” según las reglas del mercado.

La película toca temas muy importantes sobre el desarrollo saludable de los niños, tales como la perseverancia, la autoconfianza, la amistad y la integridad, pero lo hace apelando a la conciencia de los adultos, a quienes presenta como los modelos de los niños a pesar de las dificultades. Aunque es posible afirmar que existe un interés mercantilista en el filme (vincular el afecto padre-hijo a la adquisición de juguetes LEGO), el mensaje de que los pasatiempos de los padres no deben absorber esos momentos de calidad que son tan necesarios en la niñez se trasmite en forma clara y precisa. Recitando la letra de la canción en la película, la vida adulta puede no ser increíble, pero tampoco tiene necesariamente que convertirse en una realidad distópica.

Finalmente, el “efecto de recencia”, que explica por qué es más fácil recordar la información expuesta al final de una lista, también sugiere que el filme se halla dirigido al público mayor de edad. La segunda historia se revela en los últimos minutos de la película y el mensaje de la misma es exclusivamente para los adultos. Por lo tanto, es posible inferir que, como un texto, el filme persigue que el público adulto recuerde el mensaje de esta segunda historia: las acciones del padre inciden directamente en el desarrollo de sus hijos.

Tomando en cuenta todos los aspectos anteriores, resulta acertado afirmar que *La gran aventura LEGO*, aunque parezca una película exclusivamente infantil debido al uso de los populares juguetes como personajes centrales, en realidad, por sus recursos humorísticos, referencias al mundo corporativo y su mensaje final, se halla dirigida al público adulto.

NOTAS

1. Debido a la naturaleza omnipresente del humor, quienes aspiren a investigarlo deben convertirse un poco en personas de todos los oficios. El humor se inserta en las tragedias de Shakespeare. Se da en la narrativa oral como chistes para grupos pequeños y para audiencias mayores en las rutinas de comedia en vivo. Puede ser visual en el caso del mimo y la comedia slapstick. Puede incorporar medios diversos en el caso de las tiras cómicas, que a menudo incluyen lo visual y el texto, o puede ser completamente literaria, como en los ejercicios dramáticos, las historias exageradas, los cuentos y las novelas. Se puede transmitir en forma electrónica mediante el fax, email, o los sitios de Internet conjugando imagen y texto. (McIntire-Strasburg, 2005, p. 3-4)

2. Debería estar claro al considerarse el enorme tamaño y las múltiples dificultades que enfrentan quienes investigan el humor en Estados Unidos que mis colegas y yo no nos desanimamos por los retos, sino que los asumimos con energía. Nos enfocamos menos en las dificultades del campo y más en lo que podemos aprender de la naturaleza humana en general y de la personalidad estadounidense en particular. Los estudios pioneros y la crítica más reciente apuntan pronto a la omnipresencia del humor en la psique nacional. La englobante naturaleza del humor en todos los géneros y medios demuestran su importancia para la crítica. (McIntire-Strasburg, 2005, p. 5)
3. Muchas personas educadoras se han sorprendido, confundido, e incluso enojado por lo que los niños y las niñas consideran gracioso. La caída de alguien a quien le quitan la silla invariablemente provoca la risa estruendosa del resto de la clase. Pero la persona docente normalmente no percibe el incidente como algo entretenido, ya que quien fue víctima de la broma puede sentirse mal, sin importar la ausencia de daño físico. También puede considerar la risa como una señal de hostilidad injustificada hacia la víctima y, por tanto, tratar el incidente como un problema de disciplina en la clase. (Tamashiro, 1979, p. 68).
4. Los adultos a menudo se ríen del humor slapstick, como cuando una persona muy flemática y bien vestida se resbala en una cáscara de banano. En dichas situaciones, solo existe la incongruencia (junto con el factor tendiente a la agresividad); la resolución de problemas y la conclusión son irrelevantes. (Pien & Rothbart, 1976, p. 971)
5. Para generar humor de acertijos, revistas, series de comedia, dibujos animados, o libros ilustrados, los infantes procesan mentalmente información de sus experiencias, consideran las ideas que se presentan y luego deciden cuáles aspectos de esas nuevas experiencias son lúdicos o serios. (Serafini & Coles, 2015, p. 637).
6. Un uso juicioso del humor le permite a la persona docente desarrollar un sentido de proximidad en el salón de clase. La proximidad se refiere al grado mediante el cual quien educa establece una conexión personal con sus estudiantes en lugar de verse como una figura inalcanzable o poco amigable. Mayor proximidad en la clase se asocia con más disfrute, motivación y actitudes más positivas hacia la persona educadora y la clase. (Serafini & Coles, 2015, p. 638)
7. La meta de Babbage de automatizar la labor, tanto manual como mental, respondía a la extensión lógica del deseo por reducir y eliminar eventualmente de la producción un factor humano cuya presencia no significaría a los nuevos industrialistas nada más que una fuente de indisciplina constante, errores y amenazas. Esto, a su vez, era parte de un proyecto más amplio de planeamiento industrial que anticipaba una movilización en toda la sociedad del

conocimiento teórico para el servicio de la manufactura, dirigido por una “nueva clase de analistas de gerencia”, como el propio Babbage, quienes se convertirían en “los legisladores supremos del bienestar social” y serían recompensados con “noblezas de vida novedosas y poder político”. (Dyer-Witthford, 1999, p.3)

8. “Sostenemos que mucha de la literatura distópica del siglo veinte, que refleja esta imagen del mundo, encarna dos símbolos para la impotencia y trivialidad humana individual: la colmena y la máquina”.
9. Zamyatin ha llevado la idea de un estado colmena a su conclusión lógica (reductio adfinem). Las abejas, después de todo, no están atrapadas en la colmena. Las obreras vuelan con libertad, pero siempre regresan si pueden, pues están programadas para hacerlo. Todas las abejas están programadas genéticamente para ejecutar las tareas necesarias para el organismo mayor, la colmena. El organismo y el mecanismo –Zamyatin intercambia ambos términos... Además, él sugiere la última solución al problema de la libertad humana: eliminar a la gente programándola exactamente como las abejas o deshaciéndose de todo lo que nos haga libres y espontáneos. Para él lo anterior significa eliminar la imaginación.
10. La colmena o la máquina es la condición esencial de la vida humana. Rebelarse a ella es hacerlo contra todo el sistema social y, muy a menudo, el protagonista es reducido, destruido o trivializado. En dichas obras, la colmena o la máquina se convierte en el símbolo de las cosas en la vida social humana que nos vuelven impotentes, insignificantes y deshumanizados. Esto, creemos, es la razón de por qué tantas obras distópicas o generalmente pesimistas hacen hincapié en imágenes de contención y un movimiento restringido, y por qué las alusiones a las sociedades de insectos son frecuentes. Esto, creemos, explica por qué tantas obras distópicas y pesimistas recientes contienen una escena central en la que el protagonista es encarcelado o amarrado, o se le permite andar libremente con la condición de que se le controle y vigile de forma perpetua.
11. Por narrativas anidadas, no solo me refiero a los actos de narración explícitamente representados en una historia (estudiados por Bal o Chambers), pero, de manera más general, a cualquier representación con forma de historia que se produce en la mente de un personaje y se reproduce en la mente de quien lee. (Ryan, 1983, p. 320).
12. Además, en lugar de apoyarse en el argumento lineal que se considera convencional en la literatura infantil y que evoca la lógica jerárquica que Carol Gilligan asocia al proceso de toma de decisión masculino, la narrativa maternal anidada evoca la conciencia de las conexiones interpersonales que Gilligan asocia con la toma de decisión femenina. La historia dentro de la historia

establece una estructura de red desde la cual la figura narradora comunica la importancia de la comunidad. El patrón estructural de la narrativa anidada representa la interconexión de las narrativas, mientras que el contenido temático de la historia enfatiza la interconexión de las relaciones. (Trites, 1993, p. 165)

13. Los resultados del estudio sugieren que el juego con bloques de armar (BBP, por sus siglas en inglés) posee un efecto significativo estadísticamente en el rendimiento de los estudiantes en matemáticas o en el razonamiento no verbal, lo que confirma nuestra hipótesis sobre la posibilidad de incrementar la inteligencia numérica y el razonamiento no verbal a través del juego activo con bloques LEGO... La orientación significativa de los niños hacia rendimientos más altos en el test CPM sugiere que jugar con los bloques mejora las habilidades matemáticas tales como el pensamiento lógico, el razonamiento, la atención, la habilidad visual espacial, la comprensión de la tridimensionalidad y las habilidades y pensamiento para la percepción y la discriminación.
14. “La intertextualidad abarca los medios por los que un texto señala cómo su propia estructura de significado depende tanto en su similitud como en su diferencia de otros textos o tipos de textos”. (Reed, 1989, p. 304)
15. El efecto de recencia es la tendencia a recordar mejor la información presentada más recientemente. Por ejemplo, si se está tratando de memorizar una lista de ítems, el efecto de recencia implica que será más probable recordar los ítems de la lista que se estudiaron al final. Este es uno de los componentes del efecto de la posición en serie, un fenómeno en el cual la posición de los ítems en una lista influye en que tan bien dichos ítems se recuerdan. (Cherry, 2021)

REFERENCIAS

- Arisa, A., Rey, L., Sabogal, M., Sánchez, R., & Sosa, N. (2020). Estudio de la microgerencia en la dirección de proyectos presente en la cultura organizacional. [Investigación sin publicar]. Universidad Ean.
- Barnes, L. (2015, marzo 31). Damaging Effects of Micromanagement. *PA TIMES* Online: <https://patimes.org/damaging-effects-micromanagement/>
- Castillero Mimenza, O. (2021). La teoría del panóptico de Michel Foucault. *Psicología y Mente*. Consultado en enero de 2022. <https://psicologiymente.com/social/teoria-panoptico-michel-foucault>
- Cherry, K. (2021, junio 19). The recency effect in psychology. Very Well Mind. Verywellmind.com. Consultado en diciembre de 2020. <https://www.verywellmind.com/the-recency-effect-4685058>
- Dunn, T. P., & Erlich, R. D. (1981). A vision of dystopia: Beehives and mechanization. *The Journal of General Education*, 33(1), 45–57. <http://www.jstor.org/stable/27796838>

- Dyer-Witheford, N. (1999). *Cyber-Marx: Cycles and Circuits of Struggle in High- Technology Capitalism*. University of Illinois Press.
- Galda, L. (1982). Playing about a Story: Its Impact on Comprehension. *The Reading Teacher*, 36(1), 52–55. <http://www.jstor.org/stable/20198156>
- Huck, C. S. (1964, mayo) Children's literature –Defined. *Elementary English*. Vol 41, (5), 467-470.
- Lord, P. & Miller, C. (Directores). (2014). *La gran aventura LEGO* [Filme]. Warner Bros. Pictures.
- Manzo, M. y Reyes, E. (2009). La violencia en los dibujos animados norteamericanos y japoneses: su impacto en la agresividad infantil. *Alternativas en Psicología*, 14(20), 26-34. http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-339X2009000100003&lng=pt&tlng=es
- McIntire-Strasburg, J. (2005). Introduction: Humor is Serious Business. *Studies in American Humor*, 13, 3–10. <http://www.jstor.org/stable/42573476>
- O'Sullivan, M.(February 6, 2014). The Lego Movie review: Toy-themed adventure celebrates creativity. *The Washington Post*. Retrieved on November 2, 2021.
- Pien, D., & Rothbart, M. K. (1976). Incongruity and Resolution in Children's Humor: A Reexamination. *Child Development*, 47(4), 966–971. <https://doi.org/10.2307/1128432>
- Pirrone, C., Amata, C., Cerniglia, S., & Di Nuovo, S. (2014). Playing with Building Block: a Way to Improve Numerical Intelligence and Nonverbal Reasoning. *ScienceDirect*, 1-6.
- Reed, I. (1989). Destabilizing frames for story. *Short Story Theory at a Crossroads*. Eds. Susan Lohafer and Jo Ellen Clarey. Louisiana UP.
- Ryan, M.-L. (1986). Embedded Narratives and Tellability. *Style*, 20(3), 319–340. <http://www.jstor.org/stable/42945611>
- Serafini, F., & Coles, R. (2015). Humor in children's picture books. *The Reading Teacher*, 68(8), 636–638. <http://www.jstor.org/stable/24574775>
- Tamashiro, R. T. (1979). Children's Humor: A Developmental View. *The Elementary School Journal*, 80(2), 69–75. <http://www.jstor.org/stable/1001282>
- Trites, R.S. (1993). Nesting: Embedded Narrative as Maternal Discourse in Children's Novels. *Children's Literature Association Quarterly* 18(4), 165-170.