



Contenidos

***Una cuestión preliminar
al análisis de contenido de los
DIBUJOS ANIMADOS***

UNA CUESTIÓN PRELIMINAR AL ANÁLISIS DE CONTENIDO DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

*El presente es el Informe de las actividades desarrolladas en el marco del **Estudio sobre Dibujos Animados** que se emiten en nuestro país, realizado durante los meses de Marzo y Abril de 2000, y destinado al **Diseño y Prueba de una Metodología de Observación y Recolección de Contenidos de programación**, para su aplicación por parte del Equipo de Evaluadores del Comité Federal de Radiodifusión (COMFER). La tarea de Evaluación de Contenidos que lleva a cabo el Analista del COMFER se centra en la búsqueda de explicaciones válidas y satisfactorias, frente a los dilemas que suele plantear la determinación del grado de **ajuste entre los mensajes que son emitidos por el medio y el encuadre normativo vigente en materia de radiodifusión**. De allí que la producción y formulación de tales explicaciones, conlleve una permanente ejercitación de la reflexión acerca de un conjunto de tópicos y problemáticas que imponen la necesidad de aplicar enfoques convergentes, en orden de considerar las **diversas lecturas a las que pueden conducir los mensajes y a su potencial impacto sociocultural**. El trabajo que aquí presentamos se centra en la observación de los dibujos animados de la programación de televisión local e incluye una propuesta para el análisis de sus contenidos. En tal sentido, resulta pertinente establecer el carácter exploratorio de la indagación, por cuanto la misma se inscribe dentro de la etapa que corresponde a la **Elaboración de Hipótesis Substantivas** acerca de los mensajes de programación y sus signos distintivos. Ello permitirá, a propósito de futuras mediciones, la articulación de una mirada centrada en el **impacto que sobre la audiencia ejercen los contenidos comunicados a través de los dibujos animados**, un objetivo que queda por fuera del alcance del presente estudio y cuyo abordaje deberá realizarse por la vía de las estrategias de **Análisis de Recepción** correspondientes. Las consideraciones que se presentan a continuación, pretenden contribuir a la reflexión sistemática del evaluador del COMFER, como asimismo, a la reflexión que articularán los distintos actores sociales (segmentos de audiencia, responsables de programación, organizaciones intermedias, etc.) que intervienen en el proceso de comunicación; conforme a la posibilidad de implementar procedimientos válidos, que proporcionen el necesario soporte conceptual para la generación de propuestas acerca de la naturaleza y el sentido de los contenidos presentes en los dibujos animados que se emiten en nuestro país. Buenos Aires, Abril de 2000.*

Guillermo Cairo

Lic. Beatriz Rotundo

Lic. Renzo Moyano

INDICE

	<i>Pág.</i>
<i>Propósito del Estudio e Ítems a Indagar</i>	<i>1</i>
<i>Metodología Implementada</i>	<i>4</i>
<i>Planteo del Problema e Hipótesis de Trabajo</i>	<i>6</i>
<i>Genealogía de los Dibujos Animados</i>	<i>12</i>
<i>Análisis de Resultados</i>	<i>14</i>
<i>Guías de Observación</i>	<i>29</i>
<i>Conclusiones</i>	<i>45</i>
<i>Tipología de los Dibujos Animados</i>	<i>49</i>
<i>Bibliografía</i>	<i>50</i>

PROPÓSITO DEL ESTUDIO E ÍTEMES A INDAGAR

La experiencia y el sentido común nos muestran que ni los contenidos que se observan en una emisión, ni el acopio de material bibliográfico son *per se* un dato suficiente en pos de definir una potencial calificación respecto de la Ley que el evaluador hace de un programa o de un segmento del mismo. Las observaciones se convierten en información significativa sólo cuando son estructuradas conceptualmente, de manera tal que -en cuanto observaciones registradas-, posibilitan identificar y clasificar los contenidos que se emiten a través del medio según aquello que se considera relevante para responder a una problemática específica: violencia, lenguaje, discriminación, sexualidad, etc.

El Informe de Investigación que resume los resultados del estudio *“Violencia” en televisión*, realizado por el **Equipo de Evaluadores del COMFER**, durante los meses de Agosto y Noviembre de 1999, opera como antecedente inmediato de la presente indagación. Ello ocurre habida cuenta que dicho estudio permitió advertir que **los dibujos animados constituyen uno de los géneros de la programación televisiva en los que la temática de la violencia, bajo sus distintas modalidades y formatos de presentación (física, verbal, psíquica, aquella que está presente en los mensajes, o bien la que se plasma mediante los recursos técnicos utilizados), registra notables niveles de difusión en los medios audiovisuales de nuestro país.** Aunque no es un objetivo el presente estudio volver sobre el tópico de la violencia, el referido antecedente brinda una base real que nos aproxima a desentrañar las razones por las que en los dibujos animados, **se identifican elementos de contenido y de formato que se ajustan a la construcción de una metodología de trabajo a implementar en la producción de Informes de Evaluación del COMFER.** En efecto, la mayoría de las infracciones consideradas en los Informes del organismo proceden de la vulneración de los límites que impone el **Artículo 17º**, que orienta los contenidos a ser emitidos dentro del denominado HPM que establece la **Ley 22.285**. **Por las características de su penetración dentro de un target preponderantemente infantil, los dibujos animados constituyen una fuente idónea en relación con los alcances que sobre este tipo de productos audiovisuales tiene la aplicación de dicho artículo de la Ley.** Asimismo, más allá del formato técnico de ficción que domina las producciones animadas, ningún otro segmento de público resulta tan permeable como la audiencia infantil, ante la influencia y el impacto que pueden suscitar los contenidos que se transmiten mediante esta modalidad de género televisivo; más aún, ninguna otra variante de programación presenta un abanico tan extenso de ofertas temáticas y de pantallas.

Los dibujos animados que se emiten en nuestro país, en los que convergen una multiplicidad de otros géneros - de los cuales las animaciones se apropian - y en los que se suele advertir una abigarrada gama de problemáticas, discursos y mensajes, poseen una heterogeneidad tal que, a través de ellos, el espectador confronta distintas variantes discursivas e imaginarios. Como ocurre con otras representaciones visuales, a través de los dibujos animados el público se halla expuesto a la presentación de diversas concepciones y miradas acerca del mundo, construidas en un momento histórico por una cultura y ello hace que en la actualidad el destinatario de este tipo de productos audiovisuales, obtenga un amplio espectro de versiones sobre la realidad que, en la mayoría de los casos, no se asocian de manera directa con la cultura de origen de la producción animada. Este hecho no deja de resultar paradójico, por cuanto **la diversidad de procedencia también confiere al género de las animaciones un cierto rasgo de universalidad de sus códigos.**

Este rasgo de universalidad se observa en la forma particular con que **los dibujos animados funden la diversidad cultural de los mensajes para ser presentados a una enorme variedad de públicos y segmentos de audiencia**, tanto infantiles como adultos, a distintas horas del día. De allí que, en el contexto de la presente investigación se adhiera a la noción de que **los dibujos animados conforman Unidades de Sentido Globales**, cuyas formas de organización son específicas y cumplen funciones sociocomunicativas que se completan en la recepción. Esta circunstancia impone al Evaluador la necesidad de poner en acto sus cualidades interpretativas, situando los contenidos observados en el **proceso de comunicación y su entorno cultural**, a efectos de implementar un **procedimiento válido para la generación de hipótesis acerca de las posibles lecturas sobre la naturaleza y los propósitos implícitos a descifrar en los mensajes.**

Desde distintos enfoques se ha sostenido que en materia de radiodifusión los programas producen la Unidad de la experiencia para el público y que los géneros crean la Diversidad, produciendo las reglas de reconocimiento y guiando las expectativas del espectador. Pero **en el caso de los dibujos animados las reglas y los límites suelen presentarse de manera abierta y en estado fluido, sujetos a las permanentes mezclas que debilitan sus habituales convenciones de género**, aquellas que terminan resultando tan lábiles como artificial y fragmentada es su aparente unidad programática. **Nuestro punto de partida es considerar a los dibujos animados como mediaciones funcionales de lo real.** Ello determina que para medir su impacto deban ser analizados como formas simbólicas y representacionales que nos hablan de los universos de sentido que construye una cultura.

La mirada acerca de cómo es el mundo y de cómo se organizan las sociedades, que proponen ciertos *Animé* (Dibujos Animados japoneses) -tales como "*Dragon Ball*" o "*Pokémon*", y aquella que promueven "*Los Simpsons*" (variante de los denominados **Cartoons de los Estados Unidos**), constituyen **formas contrapuestas del "ver"**. En un caso el punto de vista se centra en la demarcación de los **valores y roles que los sujetos ejercen dentro de un mundo regido por un orden tradicional y - en cierta medida - naturalizado**, caracterizado, en muchos casos, por aquello que desde la perspectiva europea se ha dado en llamar "culto de la violencia" presente en las animaciones orientales. En el otro caso ese ordenamiento suele estar representado dentro de un **contexto social y doméstico, intrínsecamente conflictivo y contradictorio**. Sin embargo, ambas alternativas también presentan rasgos convergentes, entre otros, aquellos que están determinados por el hecho de que sus mensajes son aprehendidos directa y emocionalmente. De allí entonces que surja la **necesidad de comprender sus contenidos desde la perspectiva de la cultura**, es decir, como productos audiovisuales que se generan, circulan y consumen en ámbitos socialmente estructurados, en mundos históricamente delimitados y en circunstancias comunicativas específicas.

Partiendo de la necesidad de desarrollar una metodología para la observación sistemática y controlada de los contenidos de programación, a fin de establecer el ajuste entre tales contenidos y la normativa vigente en materia de radiodifusión, el presente proyecto de investigación tiene como propósito inicial **diseñar un instrumento de registro de los evaluadores del COMFER que, a modo de herramienta estandarizada, posibilite la descripción de los estímulos que se transmiten a través de los programas de dibujos animados**. Tal propósito conlleva, asimismo, la finalidad de desarrollar y poner a prueba una **Guía de Observación**, una herramienta para el trabajo de recolección que satisfaga los requisitos de **validez** y de **confiabilidad** necesarios para la optimización de la tarea del evaluador.

La validez del instrumento se garantiza si mide aquello que se propone medir, pero al hablar de medición como postulado metodológico, nos encontramos frente a la definición de aquellos **procesos que han de permitir convertir conceptos abstractos en categorías e indicadores operativamente observables para el analista**. Por otra parte, la confiabilidad está asociada a la precisión o al grado de certeza que se alcanza durante dicho proceso, por ende, a la probabilidad cierta de que los resultados sean generalizables y comparables entre los distintos casos analizados, aún cuando su aplicación se realice en diversas circunstancias. De allí que el presente diseño conlleve la finalidad de **monitorear la metodología de observación** propuesta, a fin de arribar al **Sistema de Indicadores apto para el relevamiento de los mensajes emitidos a través del medio**.

La construcción de un modelo descriptivo que responda a tales características instrumentales, permitiría articular una propuesta de organización del **trabajo de recolección de contenidos** para los informes de los evaluadores, a su vez extensible a otros géneros de producción audiovisual de ficción. Todo ello, a partir de la aplicación de una **orientación de carácter interdisciplinario que opere como guía de la reflexión del evaluador**. En consecuencia, el diseño se orienta por la necesidad de delimitar los contenidos que un dibujo animado transmite, en función de un conjunto de variables de interés para el observador, en el nivel de su decodificación más elemental, no aquella que presupone la lectura del impacto afectivo o cognitivo que provocaría sobre el espectador, sino aquella que se articula en base a la descripción de sus tramas, lugares, personajes y formas de representación. De allí que las dimensiones del modelo sean operacionalizadas a continuación y se exhiban a modo de ítems específicos para ser explorados en el marco del presente estudio, frente a lo cual nos proponemos:

- a) **Identificar los componentes aptos para el desarrollo de una Tipología de los Dibujos Animados que se emiten en Argentina, atendiendo a sus características simbólicas, técnicas y discursivas.**
- b) **Explorar las principales problemáticas que abordan los dibujos animados, tanto nacionales como extranjeros, mediante la descripción de su trama argumental y la semblanza de sus personajes; la identificación de los conflictos planteados; y las formas simbólicas y representacionales presentes en el mensaje (Concepciones del Mundo, Creencias, Valores y Estereotipos que tienden a exaltar).**

-
- c) **Identificar aquellos componentes de los dibujos animados que proceden de otros géneros y lenguajes mediáticos que se incorporan a este tipo de producciones (videoclip, comedia, drama, cuento fantástico, cine, etc.).**
 - d) **Explorar las estrategias de enunciación que caracterizan a los dibujos animados, en relación con:**
 - d.1) El Lenguaje verbal utilizado y sus significados**
 - d.2) Las Imágenes y sus significados**
 - d.3) El Lenguaje Sonoro utilizado y sus significados**

METODOLOGÍA IMPLEMENTADA

En este capítulo vamos a considerar el método de elaboración, registro y tratamiento de los datos que surgen de la observación de los dibujos animados que - en tanto productos comunicativos cuyo origen reside en **procesos singulares de comunicación** - constituyen el objeto de estudio de la presente investigación. En este sentido, resulta preciso considerar que esta mención relativa a las características generales de este tipo de estudio, lleva implícita la idea de que el "**contenido**" se encuentra encerrado-oculto-velado dentro de un "continente" - el dibujo animado -, y que analizando "por dentro" ese "continente", se desvela el contenido, el significado, el sentido o bien aquello que "subyace" debajo de la superficie textual de un mensaje, de modo tal que se arriba a una forma de interpretación¹.

Sin embargo, el logro de ese **sentido que permanece latente en los actos comunicativos concretos**, exige la introducción de nuevas dimensiones de análisis a fin de que el texto cobre el sentido requerido para el analista. Ello es posible en la medida que el análisis del dibujo animado incorpora las **condiciones contextuales de su producción, es decir, el proceso de comunicación en el que se inscribe y las circunstancias socioculturales de su recepción** (estructura sociodemográfica, normativa y motivacional de la recepción), que - como se adelantara oportunamente - no constituyen tópicos a relevar a través de la presente indagación y que, en consecuencia, deberán ser incorporados como objeto de análisis en futuras investigaciones. Ello hace al carácter exploratorio de la presente indagación, ya que, en razón del mismo, el actual Análisis de Contenido debe entenderse como el "**intertexto**" resultante de la **transformación del texto original** - el conjunto de dibujos animados observados -sobre el que se ha operado una transformación para interpretarlo, de acuerdo a reglas de observación y registro válidas y confiables. No con el propósito de describir la organización unívoca e invariante de la multiplicidad de expresiones narrativas que presentan las producciones animadas, sino para elaborar un modelo de segmentación de la oferta de dibujos animados por la vía del método deductivo. En este sentido, el diseño incluye la **Selección de la Comunicación que será observada** (mensajes transmitidos a través de distintos programas de dibujos animados), la **Selección de las Categorías que se utilizarán** (sistema de indicadores propuestos a través de la Guía de Observación que se pone a prueba), la **Selección de las Unidades de Análisis** (muestra de la programación de dibujos animados que conforman la oferta de televisión abierta y cerrada) y la **Selección del Procedimiento de Medida**. Todo ello en base a la necesidad de **enfocar el problema en torno a los planteos que se extraen del material de estudio** (dibujos animados), **identificar las categorías relevantes** para el futuro análisis de los procesos comunicativos (Recepción) y **probar los indicadores de medida**.

En el marco de este diseño metodológico, la presente investigación asume una modalidad de exploración transversal extensiva a producciones animadas que difieren en cuanto a su procedencia, pero cuyos contenidos se harán comparables entre sí. De allí que se implemente una estrategia de búsqueda de tipo cualitativa, consistente en la implementación de **observaciones semiestructuradas**, aplicadas a un corpus de dibujos animados representativos de la programación correspondiente al período noviembre/febrero de 1999. Tales observaciones fueron completadas en cada caso durante

¹ Ver "*Documentos*" en "*Técnicas de Investigación en Comunicación Social*". Gaitán Moya y Piñuel Raigada. Edit. Síntesis. Madrid, 1998.

el mes de marzo y abril del corriente año. Para ello se utilizó la **Guía de Observación** que se incluye en el presente Informe, herramienta de obtención de datos cuyo diseño surge de las definiciones conceptuales construidas en base al trabajo de relevamiento de fuentes bibliográficas realizado por este equipo de investigación.

La Guía de Observación es semejante a un cuestionario y hay tantos "cuestionarios" rellenos como encuestados hayan respondido a las preguntas que contiene. De modo que habrá tantas Guías de Observación completadas como unidades de análisis conformen el corpus del estudio, a saber, programas de dibujos animados observados que representan el universo de productos comunicativos relevantes de la oferta actual de programación. En efecto, se trata de un "cuestionario" que el analista se autoadministra en base a su apreciación sobre los distintos aspectos que se relevan en cada segmento o capítulo de programación observado. El registro se inicia por aquellas variables que atañen a los aspectos más generales de la producción que se observa, por ejemplo, argumento, trama, temas y problemáticas planteadas, hasta llegar a otras variables que atañen a detalles particulares, tales como los componentes de otros géneros que atraviesan los contenidos observados o bien aspectos que se relacionan con el montaje o el formato de edición. Asimismo, el debido ajuste entre la técnica de recolección -destinada a la observación y el análisis de los contenidos observados- y la metodología, es decir, el conjunto de subproductos alcanzados durante el proceso de conversión de las dimensiones temáticas incluidas en la Guía y los ítems específicos a indagar a través de la misma, requirió la adopción del **muestreo teórico sobre el universo que compone la oferta actual de dibujos animados que se emiten en el medio televisivo de nuestro país (TV Abierta y por Cable)**. Este procedimiento parte de una delimitación del universo de estudio que se ajusta a la necesidad de obtener, en el registro del dato, la adecuada dispersión de los programas de dibujos animados, teniendo en cuenta, por un lado, la franja horaria de emisión, el origen de la producción y el subtipo o género correspondiente (Animé, Dibujos Animados Nacionales, Nuevos Dibujos Animados Estadounidenses y Dibujos Animados Tradicionales); y, por otro lado, el segmento de audiencia al que se destinan tales producciones, público infantil, adolescente o adulto. Asimismo, a efectos de la elaboración de un adecuado marco muestral para la selección de casos y respondiendo a la finalidad de describir la oferta actual de producciones animadas en televisión, **durante la etapa inicial de la investigación se aplicó el relevamiento de dicha oferta de programación, por señal, emisora y franja horaria de difusión, circunstancia que permitió establecer un panorama de la programación ofertada y la situación competitiva que en ella se verifica**. En este sentido, el análisis propuesto no adscribe a una función frecuencial y de cuantificación, tanto de las unidades de análisis (programas de dibujos animados) como de los repertorios de ítems y categorías provistas por el marco teórico, el planteo del problema y los objetivos de estudio, que se han construido *a priori* y sobre los que se ha de considerar su presencia o ausencia. De allí entonces que sobre la base de la aplicación del corpus de los referidos dibujos animados, el scope de la muestra final halla quedado conformado de la siguiente manera:

OBSERVACIONES REALIZADAS

Título	Origen (1)
Beavis & Butthead	2
Caballeros del Zodiaco	1
Casa de Mutantes	2
Dragon Ball	1
Duckman	2
Futurama	2
G.I. Joe	2
Godzilla	2
Los Simpson	2
Mercano, el Marciano	4
Pinky y Cerebro	2
Pokémon	1
Popeye	3
Ranma ½	1

Ren y Stimpy	2
Robin	2
Sailor Moon	1
South Park	2
Tom y Jerry	3

(1)

Japoneses.....	1
Nuevos Cartoons EEUU.....	2
Cartoons Tradicionales.....	3
Nacionales.....	4

PLANTEO DEL PROBLEMA E HIPÓTESIS DE TRABAJO

La mirada tradicional aplicada a los contenidos de los dibujos animados ha estado orientada por la idea de que esta variante de programación constituye un género. Desde esta perspectiva, la presunta identidad genérica que permitiría emparentar e incluir dentro del mismo conjunto a la diversidad de alternativas que presenta la pantalla de las producciones animadas se fundamentaría en la singularidad de su target. En efecto, la delimitación de su público objetivo sería un rasgo común y no contingente de los dibujos animados y su especificidad estaría edificada sobre la base de la edad de sus integrantes. De ello resulta la inscripción de este tipo de producciones dentro del "género infantil". Sin embargo, dicho criterio de demarcación, más allá de reconocer los rasgos socioculturales que singularizan a los componentes de la audiencia objetivo dentro del segmento de edades correspondiente, limita las posibilidades de articular el análisis exhaustivo de sus contenidos. Ello acontece habida cuenta que **todo ensayo de realización de una taxonomía o propuesta de clasificación sobre los dibujos animados que se emiten en nuestro medio, dominado por las producciones de origen extranjero, debería contemplar la diversidad de las temáticas planteadas, por cuanto tales temáticas están por lo general dirigidas a distintos públicos, tanto infantiles como adultos.**

Tal como señaló O. Landi (1992) los géneros constituyen "convenciones culturales" que abarcan reglas que son tomadas como indicadores de clasificación de las obras. Tales convenciones parten de un acuerdo entre el autor y el público, y obedecen a criterios múltiples. Pero suelen conformarse sobre la base de un conjunto de propiedades textuales, en particular aquellas que remiten a los contenidos temáticos de las obras (político, policial, romántico, etc.), a sus componentes retóricos (barroco, clásico, etc.) y modales (trágico, épico, declarativo, costumbrista, informativo, persuasivo, expresivo, etc.). Decíamos que, en el caso de los dibujos animados, como fuera referido, la edad de los integrantes del público opera como indicador básico de clasificación. Pero aún reconociendo que **las producciones animadas continúan ejerciendo una cierta hegemonía sobre los espacios audiovisuales que suelen elegir los niños**, durante los últimos años el magnetismo de las historias infantiles moralizantes que jalonaron los años setenta - por lo general vinculadas al modelo de los cartoons* tradicionales de origen estadounidense -, ha sido paulatinamente reemplazado, a raíz de la atracción que sobre el público generan otro tipo de producciones, asociables a **temáticas que trascienden los ámbitos de interés que han sido específicos de la audiencia infantil**. Esta idea permite orientar el análisis de los dibujos animados en tanto **mediaciones de cuestiones sociales e institucionales que son abordadas, según el caso, desde una perspectiva conservadora o bien crítica fantástica o realista**. En este punto se advierte de qué manera los dibujos animados proponen distintas miradas sobre la lógica que gobierna el desarrollo de tipos específicos de sociedad -y de los actores sociales que en ellas intervienen-, como asimismo sobre su dinámica interna; circunstancia que conlleva el problema de identificar, por la vía de la observación y del análisis puntual de las alternativas que actualmente conforman la oferta de programas, no sólo las diversas propuestas, modelos socioculturales y concepciones del mundo que aquellos viabilizan, sino, adicionalmente, la **función que cumplen sus distintos códigos de representación**, ya sea que éstos permanezcan anclados en el terreno de la ficción, de la fantasía o bien del realismo. Teniendo presente, además,

* *Caricatura.*

que dichos códigos presentan límites y fronteras conceptuales que tienden a ser cada vez más delgadas y flexibles.

Cuentos Infantiles, Mitos y Dibujos Animados

El **cuento infantil** y, junto a éste, las **narraciones míticas**, las **leyendas** y las **canciones populares**, tradicionalmente aportan a un grupo social determinado (ya sea de niños o de adultos) y bajo la forma de relato, el conjunto de creencias y valores en torno a los cuales el propio grupo se constituye como tal, en referencia a un cierto universo simbólico. Sin embargo, desde la época de la tradición narrativa oral hasta nuestros días, **a partir de las modificaciones operadas en el universo epistemológico e ideológico, se ha instaurado un cuestionamiento - y consecuente crítica - dirigido al valor formativo y educacional que usualmente se otorga a tales instancias iniciáticas, en lo que a los niños respecta.** La crítica ha surgido desde distintos flancos. Algunas de ellas se identifican con las corrientes vinculadas con la pedagogía progresista, con los movimientos sociopolíticos de orientación marxista y con ciertos grupos emergentes de movimientos feministas. Entre los motivos habitualmente esgrimidos para tildar este tipo de relato como nocivo desde la perspectiva educativa, se incluye la idea de que **reflejarían los valores de sociedades arcaicas socialmente injustas**, que aceptan como hecho incuestionable la diferencia de clases y su mantenimiento. A ello se agrega la percepción de que, por medio de tales producciones narrativas, **se transmiten conceptos asociables a la legitimidad de la nobleza de sangre y visiones de roles sexistas contrarios a la emancipación femenina.** En otros casos, el cuestionamiento se centra en que **potenciarían la explicación de los enigmas del mundo y la resolución de los conflictos mediante el recurso a fuerzas mágicas e interpretaciones animistas**, en lugar de proporcionar argumentos que favorezcan formas de razonamiento próximas al pensamiento racional y científico.

Dos argumentaciones complementarias se esgrimen a favor de los cuentos tradicionales. Conforme a la primera, estas narraciones sobrevivieron a las transformaciones históricas, por el hecho de organizarse en torno a un **sistema de creencias y de valores que expresan, simbólicamente, los núcleos esenciales a partir de los cuales resulta posible cualquier forma de organización social.** De acuerdo a la segunda, estas narraciones **generan el interés de los niños porque les proporcionan elementos que facilitan la tramitación subjetiva de los conflictos intrínsecos a las diferentes etapas del crecimiento.**

Durante los años setenta, una investigación llevada adelante por el psicoanalista Bruno Bettelheim, devolvió la importancia a los cuentos de hadas, al abordarlos desde la perspectiva del psicoanálisis infantil. Para Bettelheim, la tarea más importante y, a la vez, más difícil en la educación de un niño es aquella que se orienta a proporcionarle elementos a partir de los cuales éste pueda encontrarle un sentido a la vida. En este proceso tendiente a dotar de sentido a la existencia, tienen un rol determinante los padres y aquellos subrogados parentales que estén a cargo del cuidado del niño. Pero, conjuntamente a los valores transmitidos por esas figuras significativas, se hallan aquellos que se derivan del universo cultural al que el infante pertenece. Y, en ese sentido, **la literatura infantil tradicional resultaría ser la más dotada para la transmisión de la herencia cultural:**

“Este es precisamente el mensaje que los cuentos de hadas transmiten a los niños, de diversas maneras: que la lucha contra las serias dificultades de la vida es inevitable, es parte intrínseca de la existencia humana; pero si uno no huye, sino que se enfrenta a las privaciones inesperadas y a menudo injustas, llega a dominar todos los obstáculos alzándose, al fin, victorioso.”

Las historias infantiles tradicionales, al plantear de modo breve y conciso un problema existencial, a partir de figuras que son, a la vez, típicas y únicas, ofrecen a la imaginación de los niños los elementos simbólicos que favorecen la elaboración fantasmática de las tensiones pulsionales inconscientes. En otros términos, **los cuentos de hadas brindan al infante un escenario privilegiado sobre el que proyectar y recrear sus miedos, frustraciones y ansiedades.** De modo que, se favorece la constitución de una urdimbre de representaciones simbólicas de la que emergería una significación más o menos segura de la existencia. Entonces, **que los personajes de los cuentos de hadas escapen a la ambivalencia resulta ser solidario de la polarización que domina la mente del niño.** Al presentar el relato caracteres totalmente opuestos, se contribuye a comprender más fácilmente la diferencia entre ambos. Por su parte, según la definición aportada por Robert Graves:

"El verdadero mito se puede definir como la reducción a taquigrafía narrativa de la pantomima ritual realizada en los festivales públicos y registrada gráficamente en muchos casos en las paredes de los templos, en jarrones, sellos, tazones, espejos, cofres, escudos, tapices, etc. La quimera (cabra, animal solemne de forma compuesta que tenía cabeza de león, cuerpo de cabra y cola de serpiente) y los otros animales del calendario deben de haber figurado prominentemente en esas representaciones dramáticas que, a través de sus registros iconográficos y orales, se convirtieron en la primera autoridad o carta constitucional de las instituciones religiosas de cada tribu, clan o ciudad. Sus temas eran actos de magia arcaicos que promovían la fertilidad o la estabilidad del reino sagrado de una reina o un rey (...) y enmiendas de aquellos introducidos de acuerdo con lo que requerían las circunstancias."

Ahora bien, los mitos, tal como se presentan en su ficción, siempre apuntan más o menos, no al origen individual del hombre sino a su origen específico, es decir, a la creación del hombre, a la génesis de sus relaciones nutricias fundamentales, a la invención de los grandes recursos humanos: el fuego, la agricultura, la domesticación de los animales. **Los mitos plantean, de modo constante, la relación del hombre con una fuerza secreta, maléfica o benéfica, pero esencialmente caracterizada por lo que ella tiene de sagrado.** Los estudios psicoanalíticos sobre la sexualidad infantil, el conocimiento de las denominadas teorías infantiles de la sexualidad y el papel de éstas en la economía del desarrollo libidinal infantil, permiten establecer una analogía entre la noción de mito y las mencionadas teorías.

Las llamadas teorías infantiles, esto es, la actividad de investigación propia del niño en lo referente a la realidad sexual, responden a una necesidad distinta que la de la simple actividad intelectual. Se trata más bien de actividades no sólo de ceremonia, sino de culto, que interesan al conjunto del cuerpo, abarcando toda la actividad del sujeto y motivando todos sus temas afectivos, dirigiéndolos de acuerdo con líneas de imágenes maestras. En un escrito del año 1908, Sigmund Freud se refiere a las teorías sexuales infantiles en los siguientes términos:

"(...) Bajo el estímulo de estos sentimientos y preocupaciones comienza el niño a reflexionar sobre el primero y magno problema de la vida y se pregunta de dónde vienen los niños (...) En muchos de los enigmas que nos plantean los mitos y leyendas creemos percibir el eco de esta primera interrogación, que por su parte es, como toda investigación, un producto de la lucha del hombre con la vida, como si el pensamiento se viese planteada la labor de prevenir la repetición de un suceso tan temido (...) Estas falsas teorías sexuales, que ahora examinaremos, muestran un singularísimo carácter común. Aunque todas yerran de un modo grotesco, cada una de ellas contiene alguna parte de verdad, asemejándose en esto a aquellas teorías que calificamos de "geniales", edificadas por los adultos como tentativas de resolver los problemas universales que desafían el pensamiento humano."

Freud explica la parte de verdad integrada en las teorías sexuales infantiles por su derivación de los componentes de la pulsión sexual, activos ya en el niño, puesto que tales hipótesis no resultan ser el producto de un capricho psíquico, ni de impresiones casuales, sino de una necesidad de la constitución psicosexual. Razón por la cual resulta posible hablar de teorías sexuales infantiles típicas:

- Desconocimiento de las diferencias sexuales anatómicas y atribución de órganos genitales masculinos a las personas de ambos sexos.
- Desconocimiento de la vagina y, por tanto, concepción del parto por vía anal.
- Concepción sádica del coito.

Ha de observarse que lo que se llama mito, sea éste religioso o folklórico, se presenta como un relato que muestra ciertas constancias que resultan ajenas a la invención subjetiva. En su conjunto, el mito tiene un carácter ficcional, pero esta ficción presenta una estabilidad que sugiere la noción de una estructura. Por otra parte, esa ficción mantiene un particular vínculo con la verdad, que no puede separarse del mito. En este caso, verdad y ficción tienen una misma estructura. Estando más cerca de la estructura que de cualquier contenido, el mito vuelve a reproducirse y a aplicarse nuevamente sobre todo tipo de datos, con la eficacia ambigua que lo caracteriza. **La categoría mítica brinda un**

cierto tipo de verdad que puede entenderse como una relación del hombre con los temas de la vida y la muerte, la existencia y la no-existencia, especialmente el nacimiento. A idénticos temas se consagra la actividad mítica del infante. En resumen, la evolución libidinal infantil que concluye con la disolución del complejo de Edipo implica una especie de progreso de lo imaginario a lo simbólico, que constituye una organización de lo imaginario como mito o que, al menos, va en la dirección de una construcción mítica verdadera, en tanto entidad dadora de sentido.

En la narración mitológica tradicional, el héroe mítico está representado por un personaje, de origen divino o humano, que permanece fijado en sus características eternas y en su vicisitud irreversible. El destino determina su accionar y lo conduce inexorablemente hacia un desenlace trágico. El mito no excluye la posibilidad de que exista detrás del personaje, además de un conjunto de características, una historia, pero esa historia está definida por un desarrollo determinado y constituye la fisonomía del personaje de forma definitiva.

Con lo anterior, podemos establecer una primera y transitoria **escisión entre el héroe mítico y aquel que surge en el ámbito de la tradición romántica de la novela**. De lo que se trata, en este caso, es de una narración en la que el interés del lector está puesto en lo imprevisible de los acontecimientos que van a suceder. Los avatares que implican al personaje central no han sucedido antes de la narración, se desarrollan durante la misma y, convencionalmente, el propio autor ignora lo que va a suceder.

No obstante, autores como Claude Lévi-Strauss, quien realizó investigaciones sobre la estructura de los mitos de los pueblos sin escritura, afirman **la inseparabilidad del estudio del mito y del cuento**, dada la continuidad de contenidos y de formas y su copresencia en muchas culturas extraeuropeas. Afirmando asimismo, la inseparabilidad de las funciones de los atributos, como caras de la misma unidad o mitema (un personaje, rey o pastor, águila o búho, cuenta para el mismo sistema de oposiciones que lo sitúa frente a los otros, y por tanto el léxico del cuento no es externo a su estructura). Finalmente, indica la necesidad de estudiar ese léxico, tanto en la dirección sintagmática, es decir, en la sucesión narrativa de las funciones, como en la dirección paradigmática, esto es, en un inventario de las variantes de cada función. Podemos todavía introducir otro tipo de héroe de peculiares características: el protagonista de los cómics. Para el semiólogo italiano Umberto Eco, **los cómics constituyen un ejemplo de mitificación en la producción de los mass media**. Entendiendo a la "mitificación" *"(...) como simbolización inconsciente, como identificación del objeto con una suma de finalidades no siempre racionalizables, como proyección en la imagen de tendencias, aspiraciones y temores, emergidos particularmente en un individuo, en una comunidad, en todo período histórico."*

El personaje central del cómic, cuyo paradigma es "Superman", debe ser ubicado en un plano de frontera entre el mito y la novela. Puesto que, por un lado, debe ser un arquetipo, suma y compendio de determinadas aspiraciones colectivas. Debiendo, por tanto, inmovilizarse en una fijeza emblemática que lo haga fácilmente reconocible (punto de toque con el héroe mítico clásico). Por otro lado, a raíz de su comercialización en el ámbito de una producción "novelesca", debe estar sometido a un desarrollo que es característico del personaje de novela. Ello conduce el análisis hacia la problemática de la temporalidad y el consumo en ella implícito. Para cualquier persona, obrar significa consumirse. Cada gesto realizado se inscribe en un registro temporal que introduce la dimensión de la muerte. **La muerte, por cierto, es ajena al personaje del mito clásico, cuya condición de inconsumible resulta ser constitutiva de la parábola mítica**, por el hecho de haber sido él ya consumado en alguna acción ejemplar.

De modo que, es condición de existencia del héroe del cómic el ser inconsumible, escapando a la coordenada temporal y, al mismo tiempo consumirse, según los modos existenciales cotidianos inherentes a la trama narrativa en la que se sustenta la historia.

Al llegar a este punto, queda la tarea de introducir y caracterizar dentro de la constelación arriba planteada, a los dibujos animados: sus personajes, historias, recursos discursivos, universos de sentido, etc.

Pensamos que las producciones animadas abrevan, con similitudes y diferencias, en las fuentes citadas. Aunque se intentará esbozar sus aspectos distintivos en función de su inserción en el medio televisivo, medio en el que el poder de la imagen se erige como el nuevo paradigma de referencia cultural universal. De modo que **los mensajes audiovisuales sustituyen, cada vez más, a los viejos relatos ejemplificadores, mediante los cuales se establecía la excelencia ética y moral que toda la comunidad debería imitar.** El discurso televisivo compromete a la imagen como función-signo. Un signo que, si bien en una primera mirada puede presentársenos como analógico, participa, según las características de la constitución subjetiva, de la arbitrariedad del significante lingüístico. En pos de plantear el lugar que el registro escópico ocupa en el universo discursivo y comprender la arbitrariedad del signo icónico, es pertinente atender al papel que la experiencia visual tiene en la constitución del sujeto en lo imaginario, a punto de partida de la identificación primaria. Según la referencia freudiana, el yo es ante todo una superficie corporal o, más rigurosamente, la proyección de esa superficie. El yo se forma por identificación y su constitución implica “un nuevo acto psíquico”.

La “cría humana”, antes de la palabra, se diferencia del chimpancé de igual edad, en que la primera reconoce su imagen en el espejo como propia. No sólo la reconoce sino que la asume jubilosamente y se dedica a animarla con sus movimientos. La clave de este hecho es la prematurización del nacimiento (“fetalización”), el hecho de que la cría del hombre no tiene, al nacer, desarrollado el sistema nervioso de forma completa. Existiendo una ventaja de la parte superior del neuroeje respecto del resto, pues no hay mielinización de los haces piramidales, con la consecuente incoordinación de los movimientos. En resumen: cuando llega a mielinizarse la corteza cerebral y pueden ya reconocerse imágenes, aún no pueden coordinarse los movimientos de los miembros.

Habrà, por tanto, una tensión entre la imagen unida del espejo y la impotencia motora. Si se pudiera aislar ese instante lógico, encontraríamos que allí el niño siente su cuerpo fragmentado por oposición a la imagen, cosa que no sucedía previamente. Esto implica una **rivalidad con la imagen**, una tensión agresiva con ella. Y esta rivalidad es vivida como amenaza de fragmentación determinada por el poder de fascinación que tiene la imagen (“fantasías de fragmentación corporal”), cuya lógica se encuentra en una ley: anticipación-insuficiencia. De este modo, la indefensión vuelca al niño hacia una anticipación: ante la fragmentación que se le impone desde un punto de vista del desarrollo de su sistema nervioso, se precipita a transformarse en esa imagen.

Se habla aquí de precipitación en un doble sentido: en el de prisa, pero también en el sentido químico (precipitación de cristales). Recordando que Freud comparó al yo con un cristal que se rompe en las líneas por las que se unió previamente. Desde este ángulo, **se puede definir la identificación como la transformación que se produce en un sujeto cuando asume una imagen como propia.**

Esa asunción de una imagen como propia no se da porque sí, requiere de lo que se denomina “la matriz simbólica en la que el yo se precipita”, puesto que no se trata tanto de verse en un espejo, como del hecho de que el ver esa imagen esté sostenido por la mirada del Otro, del primer Otro que es la madre. Entonces, definiéndola de un modo más ajustado, la matriz simbólica es el deseo de la madre, la castración de la madre que le da al hijo su lugar de falo imaginario. Lo que quiere decir que el falo imaginario es la imagen con la que el sujeto se identifica. La imagen del hijo como falo es la pantalla en la que la madre engaña su deseo y, con el mismo gesto, engaña al hijo. Pero, fundamentalmente, “ser el falo” es la consecuencia de tener una primera posición, un lugar en el lenguaje aunque todavía no se hable. Con esto se alude a que lo imaginario siempre aparece localizado en algún lugar y a que es el significante el que otorga lugares. La identificación formadora del yo se denomina identificación narcisista, por cuanto supone negar a la propia imagen como “otro” (semejante) para pasar a ser uno esa imagen. El yo implica desconocimiento, es un lugar de desconocimiento en el que el sujeto se aliena, se enajena, transformándose en ese otro que es su

imagen. La referencia a la constitución primaria del sujeto en lo imaginario da cuenta del inextricable vínculo entre el registro simbólico y el imaginario.

Tal como indicamos más arriba, **los medios audiovisuales tienden cada vez más a relevar a los relatos tradicionales en el proceso de socialización.** Según algunos estudiosos del tema esto conllevaría un **doble factor de pérdida** (de hecho implícita ya en el pasaje del cuento de la tradición oral al libro de cuentos) **de la función mediadora del relator**, por una parte. Por la otra, el **pasaje de valores universales de simbolización a valores de consumo** (sea como desprendimiento directo de la narración animada, sea como desprendimiento indirecto de los anuncios publicitarios que la acompañan), privilegiando éstos en el proceso de socialización, lo cual implicaría otro factor de empobrecimiento respecto de las narraciones iniciáticas tradicionales.

Luego, **la permutación del cuento por las historias televisivas permite pensar en una transmutación de las posibilidades de la construcción fantasmática para el sujeto infantil.** Tal como lo sostiene Bettelheim, **el mundo fantasmático del cuento tradicional integra todos los aspectos problemáticos del mundo real y ofrece a los niños la oportunidad de proyectar en él todos sus más profundos temores, lo que establece una funcionalidad positiva al miedo surgido del relato.** Autores como Marina D'Amato, socióloga de nacionalidad italiana, afirman que **las historias televisivas proponen al niño otro género de miedo. Miedo éste que crearía angustia por situar al pequeño frente a circunstancias y personajes que le son ofrecidos como modelos para imitar y no como instancias simbólicas sobre las que proyectarse.** Pensamos, no obstante, que no se trata de plantear la oposición del lenguaje literario al lenguaje televisivo, sino de la consideración del papel que la comunicación mediática juega en la sociedad de nuestros días.

La Televisión y el Malestar en la Cultura

La televisión, como medio masivo de comunicación ha de ser encuadrada dentro de la problemática del malestar social, del malestar en la cultura y sus consecuencias: la angustia y la violencia. Conforme a la concepción freudiana, la sociedad no existe sino a partir del momento en que hay un acto fundador, es decir, una alianza basada en un derecho. Indicando que los cimientos de las masas están basados en la identificación simbólica. En efecto, hay, por una parte, un lazo identificatorio al líder, al jefe, al padre (en tanto figura simbólica) y, por otra, un lazo entre los individuos mismos. Es justamente porque todos los individuos de una masa tienen cada uno ese lazo al padre, que se encuentran ligados entre ellos y esto evita la problemática de las masas. Toda cultura conlleva un malestar. La forma que este malestar adquiere en el marco de la cultura globalizada se vincula, fundamentalmente, con el hecho de que lo simbólico contemporáneo está cada vez más en continuidad con lo imaginario. Concomitantemente, los individuos se parecen cada vez más unos a otros y sus demandas están cada vez más organizadas por las leyes del mercado.

La injerencia de la TV en este proceso de proliferación imaginaria resulta evidente. En líneas generales, las actitudes y valores predominantes en los programas, así como en el particular universo de los discursos publicitarios, se identifican con la competitividad y el individualismo, el recurso a la violencia como medio para resolver conflictos, la estimulación del consumo y de la adquisición de cosas como forma de satisfacer los deseos. Se propicia de ese modo una identificación al semejante con los efectos de agresividad que de ella emergen. Los medios de comunicación resultan ser uno de los principales agentes de socialización de nuestra época. Si bien la televisión no tiene como objetivo prioritario educar, de hecho lo hace. Y lo hace mediante la transmisión de determinados valores fundamentales para integrar y dotar de sentido a las informaciones recibidas, así como para construir la propia identidad en relación con el marco social en que se vive.

George Gebner y su equipo de investigadores de la Escuela de Comunicación de Annenber, Universidad de Pennsylvania, consideran, a partir de estudios desarrollados desde 1970 sobre efectos de la televisión, que este medio es "una poderosa fuerza cultural". Introduciendo el término "inculturación" para ilustrar el principal aspecto de dicha fuerza: *"... el cultivo de la estabilidad, la armonía social y la aceptación del status quo (...) actuando como un agente socializante y como una autoridad que controla, mientras muestra cómo funciona la sociedad y propaga su sistema de valores"* (Merrill Lee, Friedlander 1992). M. Alonso, L. Matilla y M. Vázquez sostienen que **el problema del**

proceso de inculturación promovido por la televisión esta dado por la agresividad y potencia con que no solo transmite, sino impone sus marcos culturales. Y realizan, en este sentido, un interesante planteo, según el cual el niño de la era pre-electrónica, aunque no gozaba de ninguno de los derechos formales que hoy se le concede a partir de los "Derechos del Niño", tenía mayores facilidades para escapar de la tutela autoritaria del padre y del maestro, mayores aún que las que actualmente detenta en relación con el *"control inexorable y determinante ejercido sin expresa coacción (¡he ahí la raíz del auténtico poder!) por el televisor"*.

Se pretende con estas reflexiones desvincularnos de las aseveraciones apodícticas tanto en pro o en contra de la televisión como agente de socialización. Ese papel, de hecho, lo tiene. Por ende, el desafío que se impone a los distintos sectores vinculados con las producciones televisivas destinadas a la audiencia infantil es el de generar, a partir de lo sintomático implícito en algunos de sus contenidos, elementos que faciliten la integración de los niños a la cultura. De un modo tal que ello no implique su alienación en valores ideales de consumo ajenos a sus propios anhelos subjetivos y culturales. Y sabemos, con Foucault, que los desarrollos tecnológicos conllevan determinadas concepciones del saber y determinados intereses de poder. Por tanto, **no es el medio tecnológico en sí el que desvirtúa la función formativa de las producciones infantiles, sino la ideología que las sustenta. Puesto que, en definitiva, ni las tecnologías son neutras ni sus usos, inocentes.**

GENEALOGÍA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

Lo Duca en su obra *"Le Dessin Animé"*², que data de 1957, ha considerado como verdaderos antepasados del dibujo animado aquellos espectáculos que proporcionaba la Linterna Mágica en el siglo XVIII. Con sus diapositivas de planos móviles - conforme al principio del dibujo animado actual -, los movimientos se limitaban a uno o dos cambios (telas que se movían, molino de viento que giraba sus aspas, una mano que se desplazaba rozando las líneas de un retrato que se deformaban y engendraban una serie de caricaturas, etc.). Las sombras chinescas, desde Séraphin (1870) a Caran d'Ache (1895), pertenecen también a la serie de las obras precursoras de la producción animada tal como la entendemos en nuestros días. En el siglo XIX, casi todas las investigaciones sobre este movimiento están relacionadas con el dibujo animado, pues la fotografía sólo fue empleada más tarde. Asimismo, el fenaquistiscopio es otro de sus predecesores, al igual que - luego- lo fue el praxinoscopio de Reynaud - y sus "Pantomimas Luminosas".

Fue precisamente Emile Reynaud (1844/1918) quien realizó para su teatro óptico - al que le faltaba solamente el proyector cinematográfico -, dibujos animados durante la antesala de la cinematografía y desde el 1892 hasta 1900 su espectáculo tuvo más éxito que las "experiencias" iniciales del cine. Sin embargo, con el auge de la fotografía, corre el riesgo de desaparecer. Con Emile Cohl, el dibujo animado regresa de modo más perfeccionado, de allí que sea considerado como el mentor de las animaciones modernas. Nacido en París en 1857, Cohl vivió las experiencias del sitio de 1871 y de la Comuna. Su primer dibujo animado, *Fantasmagorie*, poseía una longitud de treinta y seis metros (un minuto y cincuenta y siete segundos de proyección) y fue proyectado en el Teatro de Gymnase en 1908. Su segunda película fue *Le Cauchemar du Fantoche*, también de 1908 y de ochenta metros de longitud.

Desde 1908 hasta 1918, Cohl realizó cerca de cien dibujos animados, más de la mitad de ellos en América. La técnica de las primeras películas estaba reducida al mínimo, sin embargo, aunque algunas de ellas presentaban un cierto esquematismo, otras, las mejores en virtud de su creatividad, han sido comparadas con las animaciones de la postguerra. La idea de Emile Cohl fue el comienzo de un arte al que llegó, no obstante los limitados medios de la época (no existía el color ni el sonido en las producciones), hasta los límites de la comicidad y la estética.

² Lo Duka: "El Dibujo Animado" (1957).

En 1911 MaCay producía películas de cuatro mil a diez mil imágenes que ya hacían prever su *The Sinking of the Lusitania* (1918), de veinticinco mil imágenes, y fue este esfuerzo el que preparó el suceso de los dibujos animados en la época de los largo metrajes de Disney, Fleischer y Grimault. En 1914 Earl Hurd perfeccionó el dibujo animado introduciendo el uso de hojas transparentes o "cells", que permitía superponer a un fondo fijo las partes en movimiento (action). Hurd produjo una serie de dibujos animados denominada *Bobby Brump*, antes de asociarse a Bray en 1917. Su sistema fue perfeccionado por Raoul Barré - de la casa Edison - y por Bill Nolan, quien introdujo el fondo móvil o "travelling", hacia 1916. Desde la perspectiva de la técnica, la animación consiste en una serie de dibujos cada uno de los cuales representa un instante del movimiento de un cuerpo. Estos dibujos proyectados sobre la pantalla reproducen el movimiento, aparentando dar vida al ser u objeto en cuestión. El artista ejecuta a mano una serie de dibujos que no difieren entre sí, excepto por las sucesivas posiciones de la parte del dibujo que en la proyección deberá parecer animada. La cámara está colocada a distancia conveniente en un soporte, sobre el cual se puede deslizar, de manera que el eje óptico sea vertical y quede encima del dibujo colocado horizontalmente sobre una mesa. Durante la proyección la sucesión de las imágenes en la pantalla se hace en un ritmo habitual de veinticuatro por segundo.

Asimismo, se aplica una escala de decrecimiento destinada a resolver los problemas de la perspectiva, a través de los complejos movimientos que dan la ilusión del desplazamiento. Dicha escala puede ser usada para calcular correctamente las dimensiones de los objetos que se mueven. Ello implica otorgar a la técnica del dibujo animado una base matemática rigurosa, ya que de la precisión de los diagramas y de los gráficos, depende el efecto que se obtiene en la pantalla. En este sentido, cabe puntualizar que Disney ha sido el exponente máximo del automatismo en la técnica.

Otro aspecto a considerar es el desplazamiento o *travelling*, efecto que produce acercando o alejando la cámara a medida que se pone a foco el objetivo - de acuerdo a las diferentes distancias -, o bien ejecutando sucesivos *cells*. Asimismo, para el *travelling* lateral, se dibuja un fondo continuo sobre una banda de papel resistente que, a cada imagen filmada, se desplaza lateralmente en forma regular. Y en el caso de un *travelling* de gran duración, se reproduce al final de la banda el mismo dibujo del comienzo y se los une. En consecuencia, el mismo paisaje se renueva varias veces sobre la pantalla. Después de Hurd, hasta el advenimiento del color y del sonido, la técnica del dibujo animado no produjo nada nuevo, pero evolucionó desde el esquema vago al grafismo fino y ágil, un soporte ideal para los ilógicos movimientos impuestos a los personajes de dos dimensiones. Al final de 1917 Bray produjo el primer dibujo en colores y en 1931, Ted Eshbaugh, realiza el primer dibujo animado en "multicolor" que se recuerda cuyo nombre es *Goofy Goat*. En Europa el dibujo animado no alcanza durante estos años la potencia industrial de las animaciones americanas. Excepto los viejos films publicitarios alemanes y las animaciones rusas, no hubo una producción continuada en este continente.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

El dibujo animado norteamericano en sus inicios tuvo como protagonistas a dos gatos, "*Felix, the Cat*" y "*Krazy Kat*". El primero fue ideado por Pat Sullivan y el segundo por Ben Harrison y Manny Gould. Pero en las tiras que conformaron estas producciones ya hace su aparición el ratón denominado *Mortimer* de Walt Disney. A posteriori, *Mortimer* se convierte en el *Mickey Mouse* que hoy conocemos y, a partir de esta experiencia, surgen, por un lado, los ya clásicos *Mickey Mouse Cartoons* y, por otro, las *Silly Symphonies*. El primer *Mickey* aparece en el film *Steamboat Willie* de 1928, al que siguieron *Plane Crazy* y *Galloping Gaucho*. Asimismo, *The Skeleton Dance* constituye la primera *Silly Symphony* que data de 1929. Los primeros *Mickey* en blanco y negro tenían un dibujo a veces elemental. En ellos, **a través de sus personajes animales la animación recreaba una abigarrada una gama de raros temas cómicos**. Una sola vez *Mickey* tuvo éxito al rodearse de personajes de carne y hueso en *Mickey's Gala* (1933), animación en la que desfilaron caricaturizadas todas las estrellas de Hollywood de la época.

Durante este período inicial, Disney realiza diversos intentos de asignar algún compañero de aventuras a *Mickey*. Sin embargo, tales figuras secundarias no logran sostenerse en la continuidad de las producciones animadas. Recién en 1934, la incorporación de un pato tacaño llamado *Donald Duck*, posibilita la emergencia de un personaje que, trascendiendo la popularidad de su antecesor, cobra peso por cuenta propia y da lugar a la realización de una nueva saga de dibujos animados. Con el correr del tiempo, la escena animada de los Estados Unidos se fue poblando de nuevas figuras. En 1940, apareció por primera vez en la pantalla un conejo de dientes prominentes que, portando una zanahoria, hacía una breve parada mientras miraba con indiferencia y aplomo a un cazador armado con un rifle y le preguntaba: "¿Qué hay de nuevo, viejo!". Es el debut oficial de *Bugs Bunny* en el cine. Creado por Tex Avery de la Warner Brothers, el característico conejo había tenido una esporádica participación en *Porky's Hunt* (1938).

La célebre expresión del conejo de Brooklyn ilustra a la perfección uno de los principios en los que se basa buena parte del anarquismo y de la violencia de los dibujos animados de Hollywood. La calma frente a los torbellinos de acción propios de esa clase de cine actúan como elementos de sorpresa y de contraste. El recurso a la calma por parte de *Bugs Bunny* tiene su correlato en el rostro de "póker" del que se valía el actor Buster Keaton para enfrentarse al torbellino del mundo que lo rodeaba. Asimismo, durante este período se introduce el principio de los personajes antagónicos, concebidos desde el inicio, en función uno del otro. *Tom y Jerry* constituyen un paradigma de esta idea, desde que aparecen en *Puss Gets the Boot* de 1941, un corto de dibujos animados de la MGM, producido por Rudolph Ising (cuyo personaje anterior Little Cheeser, puede considerarse como un precursor de Jerry) y dirigido conjuntamente por William Hanna y Joseph Barbera. Aunque en esa primera película *Tom* se llamaba todavía *Jasper* y *Jerry* aún no tenía un nombre propio que lo identifique, ya estaban claramente establecidas las reglas y condiciones esenciales de su relación conflictiva. A *Tom* le da órdenes una estereotipada criada negra, vista siempre desde el punto de vista del gato y el ratón y nunca por encima de su delantal. Tales mandatos consisten casi siempre en cazar a *Jerry*, circunstancia cuyo desenlace es el castigo que se infringe a *Tom* por no cumplir su cometido.

A posteriori, otro exponente de aquella idea de discontinuidad que, en los párrafos anteriores, vincula la calma de los personajes ante las situaciones límites, es *Road Runner*. Mientras que de *Tom y Jerry* o *Bugs Bunny* y *Elmer* puede decirse que son personajes antagónicos de similar importancia, el *Corre Caminos* aparece a modo de fuerza impersonal del universo destinada a tentar, someter a prueba, esquivar y derrotar al Coyote. Los repetidos gags y percances del *Coyote* y del *Corre Caminos* están, casi siempre, contemplados desde el punto de vista del primero. *Daffy*, *Speedy González* y *El Gato Silvestre*, también parecen sostener los códigos que los hacen enfrentar situaciones catastróficas con el mismo aplomo.

Durante el mismo período en que Avery - el creador que mayor influencia tuvo sobre este tipo de animaciones -, Walter Lantz crea el *Pájaro Loco* para la Universal. Se trataba de un pájaro carpintero con un penetrante canto de triunfo compuesto por cinco notas musicales. La mayoría de las veces este personaje oficiaba como desencadenante de gags antes que como un personaje cómico por derecho propio. Lo mismo puede decirse de la *Pink Panther*. El surgimiento de la *Pantera Rosa* se vincula con el mundo cinematográfico. Sus cortos son menos violentos en relación con las animaciones de los años cuarenta, aunque al sumergirse en alguna investigación para satisfacer su curiosidad o demostrar su valor, este personaje se ve de cuando en cuando lesionado. Sin embargo, las peores catástrofes están reservadas al personaje de dibujos animados de *Clouseau*.

Los Dibujos Animados Actuales

Las producciones que dominan la escena de los dibujos animados que se presencian en la Argentina corresponden a dos tipos: las series importadas de los Estados Unidos y del Japón. Desde el punto de vista de su estructura narrativa, las primeras han sido usualmente caracterizadas, fundamentalmente, por la rapidez en el ritmo de cambio de los planos. Este efecto de edición ha dado lugar a la generación de una vasta serie de hipótesis, acerca del poder de atracción que dicha

modalidad técnica de exhibición de las imágenes ejercería sobre el espectador. De allí que, desde esta perspectiva, la atención del espectador sería construida mediante un procedimiento de lectura automática e independientemente del tipo de contenidos comunicados, es decir, aún cuando aquello que se observa no es interpretado y comprendido en su sentido global.

Los dibujos animados estadounidenses clásicos o cartoons tradicionales, poseían un soporte conceptual que les confería un rasgo característico, dado por una cierta previsibilidad respecto de sus contenidos. La mayoría de estas producciones tendían a difundir y exaltar distintos aspectos vinculados con el denominado *american way of life*, por ende, con un conjunto de valores de pertenencia a la sociedad industrial que se edifica en plena era del consumo masivo y del equipamiento, en particular, de bienes durables; y con la reproducción del marco de interacciones domésticas que se consolidan en el **contexto socio político de la postguerra**. En el ya célebre trabajo *"Para leer al Pato Donald"* (1972), Dorfman y Mattelart señalan que la magia de Disney había consistido en mostrar en sus creaciones el lado alegre de la vida, al punto de que sus principales íconos alcanzaron el estatuto de reserva cultural del hombre contemporáneo. Esta corriente de pensamiento que se vincula a la crítica sociológica, se centra en la idea de que **la mirada del mundo propuesta por este tipo de producciones tiende a proyectar una imagen ideal de la infancia, alejada de las asperezas y de los conflictos cotidianos.**

Estos autores han destacado el hecho de que los niños han sido gestados por un "género" y una "literatura" infantiles, cuyas historias han estado construidas dentro de un marco de **interacciones caracterizadas por la ausencia de progenitores, por el predominio del género masculino a despecho del femenino, por la presencia de "parejas de solitarios" que participan de clanes familiares en los que aún continúa reinando la prohibición de la tribu de casarse entre sí, por el rechazo de la imagen de la infancia sexualizada, por quitar toda raíz que pudiera atar a los personajes a un origen terrenal y por los rasgos de autoritarismo y verticalidad que atraviesan las estructuras de relaciones entre los personajes.** Según Dorfman y Mattelart, el mundo de Disney recrearía, pondría en acto, **el mito de la movilidad social de los sistemas de economía post-industrial de occidente**, dando relevancia a los conceptos de *self made man* y *american dream of life*. De acuerdo a esta idea, los personajes de este universo de fantasía se encontrarían inmersos en escenarios de consumo, de ocio y de entretenimiento, lejos de las necesidades materiales, de las contradicciones del trabajo y del impacto ecológico que surge de la tercera revolución industrial. Las animaciones norteamericanas tradicionales presentan un cierto tipo de **relaciones intersubjetivas basadas en la rígida delimitación de los roles dentro de la familia**, cuyos componentes celulares responden al estándar de las funciones que ejercen, por un lado, la madre tradicional cuya función es la de ama de casa; y, por otro, el padre jefe de hogar, cuyo rol adscribe al modelo que en el marco de la literatura económica anglosajona se ha denominado *breadwinner system*. Este grupo de dibujos animados tradicionales se caracteriza por el **elevado número de cuadros por secuencia, por la variedad que exhibe su gama cromática y por la riqueza que se expresa en su propuesta musical**, todo ello dentro de un contexto en el cual **los personajes suelen estar investidos de ductilidad motriz y gestual**. Asimismo, se trata de producciones en las que se observa un especial hincapié situado en el plano de la animación, circunstancia que, en algunos casos, se presenta en desmedro de la trama narrativa o del **desarrollo argumental**, el cual **exhibe un signo repetitivo y cierta orfandad de estímulos tendientes al forjamiento de espíritu crítico en el espectador.**

Los Simpsons, un Lenguaje de Fin de Siglo

Con la aparición y extensión masiva de *"Los Simpsons"* se modifican las reglas de la animación estadounidense. Es importante señalar que en esta etapa los argumentos cobran más fuerza respecto de la sofisticación técnica aplicada en el proceso de la animación y que **las historias tienden desplazar del escenario del discurso a la ficción, a la aventura y al cuento fantástico.** *"Los Simpsons"* constituyen una **metáfora mordaz y desencantada de los años noventa y su universalidad se sustenta en la habilidad para encarnar los variados infortunios que padece la clase media, en el contexto de las experiencias de la vida doméstica cotidiana.** A ello se suma el hecho de que por la

vía de su lógica narrativa plana y de su lenguaje despojado de complejidades, esta pieza de animación llega a alcanzar un grado de desarrollo estético y conceptual original.

El mundo que se construye en rededor de "Los Simpsons" no es un cosmos impreciso ni un mundo anclado en los soportes de la mitología, de la tradición o bien de las ideas que se construyen acerca de las sociedades tecnológica del futuro, tal como acontece en ciertos dibujos animados de origen japonés. Por el contrario, articula un paisaje que se edifica sobre el universo de lo real y habitado por gente real, cuyos cuerpos han sido construidos históricamente en el marco del proceso de personalización y de individualización contemporáneo. En efecto, a través de "Los Simpsons" se advierte un universo de definiciones en las que las mentes de occidente han dejado de crear. En la era de la crisis de los grandes relatos, sus personajes han relegado la creencia en las utopías, en las epopeyas sociales, políticas o ecológicas, en el sueño americano de inserción de su descendencia dentro de las estructuras rígidas y selectivas de la trayectoria académica y en las bondades del desarrollo tecnológico.

Ello no sólo se advierte a través del lenguaje, de los textos y de las historias. También se desprende **del trazo del dibujo, de la deformidad de sus líneas, de los escenarios de fondo, de la sensación de profundidad que modela la perspectiva y de la recurrente apelación a los planos medios y a los primeros planos, preponderantemente seriales y cinematográficos, para acrecentar una sensación de realismo.** A través de estos componentes se exhibe un conjunto de elementos constitutivos de **una mirada fatalista sobre la sociedad.** De hecho, mediante este fatalismo se impugna al sujeto del desarrollo industrial y al sentido de los actos individuales. Al mismo tiempo, hay aquí presente una sutil denuncia del sistema que atraviesa dichos actos.

Hay implícito en dicho planteo una mirada que se relaciona con aquello que Gilles Lipovetsky denominó **"conmoción de la sociedad, de las costumbres, del individuo contemporáneo de la era del consumo masivo"**, planteo que se enmarca en un proceso de emergencia de un modo de socialización e individualización inédito, en tanto **ruptura respecto del universo construido durante la Modernidad, de erosión de las identidades sociales, de abandono político e ideológico y de desestabilización de las personalidades,** ahora gobernadas por la lógica que rige a las sociedades democráticas contemporáneas, a saber: el "proceso de personalización". De algún modo, el permanente tráfico de situaciones y comportamientos ordinarios con los que el espectador se identifica, alcanza el punto de hacer que las contradicciones de sus protagonistas no generen la condena sino la aceptación del público. Los episodios de la serie recrean historias vinculadas con una familia que habita una ciudad media de los Estados Unidos, conformada por Homero, el padre, Marge, la madre, y sus tres hijos, Bart, Lisa y Maggie. Todos ellos, habitantes de la localidad de Springfield.

Homero, calvo y obeso, de treinta y seis años de edad, trabaja en una planta nuclear con un salario de trescientos ochenta y dos dólares a la semana. Le gustan las donuts, mirar la televisión y la cerveza "Duff". Su esposa, Marge, tiene treinta y cuatro años, mantiene a la familia unida mediante la permanente ejecución de actos de conciliación que alternan fuerza con cariño, mientras que sus momentos de ocio se orientan a la actuación y al ejercicio de las artes plásticas. En tanto que, Bart, el mayor de los hijos, tiene diez años y cursa cuarto grado, es adicto a los productos de la línea "Krusty" y, en un capítulo vende su alma al diablo por cinco dólares. Lisa, la mayor entre las hijas, tiene ocho años y cursa segundo grado. Desarrolló tempranas dotes artísticas que, combinadas con sus ideales de mejorar el mundo, hacen de su existencia dentro del núcleo familiar, una experiencia permanentemente atravesada por el conflicto. Mientras que Maggie, la menor, gatea, se tropieza y constantemente muestra su dependencia del chupete.

De los análisis aplicados a la serie y a sus personajes se desprende **un hábito crítico sobre las instituciones de control, y sobre las sociedades democráticas y no democráticas en que aquellas operan desde los años cincuenta.** En un sentido profundo, se trata de la idea de que **en dichos espacios institucionales tradicionales reina o puede reinar el autoritarismo que, sobre los sujetos comunes y desposeídos de atributos, ejercen quienes detentan el Poder y el Saber.** En efecto, hay implícito en el lenguaje de "Los Simpsons" un cuestionamiento de la arrogancia de la Razón y de la racionalidad presente en las instituciones, como asimismo del universo en que dicha racionalidad

adquiere sentido y atraviesa los cuerpos mediante los rituales de interacción de la vida cotidiana. En este contexto, el concepto de sujeto que promueve la serie adscribe a la idea de que el hombre medio norteamericano constituye una construcción socio histórica. De ello resulta una clave para la reformulación de los análisis sobre la desviación y sobre un conjunto de problemáticas relacionadas con la discriminación, la pobreza, la enfermedad, el medio ambiente, vivienda, etc.

Dentro de este espacio reflexivo y crítico, **los personajes carecen del heroísmo y de la moral que caracterizaba a las fábulas edificantes de las animaciones que los antecedieron, aquellas que estaban dirigidas al público infantil.** En cambio, esos personajes conforman los elementos básicos de un cierto nihilismo encarnado en una familia nuclear que impugna la institución familiar y motoriza el ataque contra las convenciones, recomendaciones y mandatos que organizan la comunidad.

La **mirada antiépica sobre la sociedad** que promovieron "*Los Simpsons*" ha dado lugar a la generación de otras variantes discursivas que hacen del escepticismo su soporte conceptual. En efecto, a posteriori de "*Los Simpsons*" florecieron nuevas producciones, tales como "*Ren & Stimpy*", "*Beavis and Butthead*", "*Casa de Mutantes*", "*Pinky y Cerebro*", "*Duckman*", "*Robin*" y "*South Park*", reveladoras de nuevos esquemas de transmisión de los mensajes, sustentados en la burla dirigida al cartoon tradicional. A través de sus personajes estas animaciones viabilizan un repertorio de propuestas argumentales que **desafían la idea de que hay una sola manera de ver y hacer las cosas, un cierto cuestionamiento del americanismo que conlleva la reflexión crítica sobre el estilo de vida de los Estados Unidos y una modalidad de articulación del sarcasmo descarnado, que prueba puntería sobre los clichés de la sociedad de la opulencia y del consumo masivo.** Ello ocurre, por ejemplo, con la pareja de perro y gato que conforman "*Ren & Stimpy*", con los oníricos ámbitos que recrean y con los psicodélicos paisajes que escenifican sus interacciones. De allí que se advierta una idea de sutil desprecio por el universo real que los rodea. Pero también se observa en la personalidad sombría y desquiciada del pato "*Duckman*", en su añoranza del pasado y en las referencias sobre la sexualidad que tales añoranzas conllevan.

Animé, el retorno al relato fantástico

Mediante el concepto de *Animé* se designa a la clase de producciones que conforman el **grupo de animaciones provenientes del Japón.** Un aspecto importante a la hora de desentrañar su naturaleza, es que **la fuente de estos dibujos animados se halla en el Manga, término que define al cómic nipón cuya aparición se remonta al siglo XI.** El *Manga* primitivo evolucionó hasta alcanzar el formato de "*Ukiyo-e*", primero que estuvo destinado a la lectura de historias que poseían elementos narrativos realistas y humorísticos, cuya evolución posterior introdujo componentes del cuento erótico, a través del tipo de producciones que se conocieron con el nombre de "*Shunga*". **El uso de técnicas electrónicas para la animación confiere un riguroso esquematismo en el movimiento de las figuras del Animé.** Ello se hace especialmente visible a propósito de los personajes humanos, los que suelen presentar matices gestuales que se reducen a un repertorio limitado, como consecuencia de la disminución del número de cuadros que se incluyen por frecuencia.

En efecto, la caracterización física de los personajes se dispone de manera circunscripta a un esquema gráfico básico y, entre los rasgos específicos de dicha disposición, destaca la presencia de rostros, tanto masculinos como femeninos, con **ojos que suelen reflejar distintos contrastes de luces y que se exhiben de manera desproporcionada en relación con el contexto facial.** Este aspecto de formato hace que el rasgo inherente a la expresividad que puede desarrollar la animación, quede encerrado en el estrecho marco de los movimientos rígidos y de las muecas repetitivas, de las cabelleras moldeadas en estilos y colores variados, es decir, de un conjunto de elementos que conllevan una cierta **poética surrealista.**

Otra particularidad de las producciones japonesas es el **papel que ejercen los sentimientos en el devenir de los protagonistas de la historia.** Ello se aprecia en cada uno de los episodios y escenarios que usualmente refieren a la geografía oriental o bien a la existencia de planetas ideales. En efecto, esta "topografía" que construye el animé presenta **corolarios teñidos de moralejas, no siempre felices, de hecho, los "buenos" no siempre ganan y el héroe no siempre es un héroe "hermoso".** De

allí que sea bastante común observar en este tipo de producciones, aquellas **transmutaciones que son inherentes a la conversión de los "buenos" en "malos" y viceversa.**

Por otro lado, las experiencias vinculadas con la angustia y con el sufrimiento suelen presentarse en el discurrir de los personajes principales y están permanentemente atravesadas por los "paralelismos" temporales. En efecto, las historias mezclan hechos del pasado con acciones del presente y nociones del futuro, y el nudo temático de cada serie no se infiere con sencillez de los primeros capítulos, de allí la presencia de personajes cuyo pasado usualmente se da a conocer durante el transcurso de la serie y que posee una función determinante sobre los epilogos. En este sentido, la especificidad de las producciones japonesas se sustenta en la presencia de personajes y desarrollos argumentales que pretenden generar una cierta identificación, no momentánea sino permanente, a través de la construcción de historias que suelen extenderse a lo largo de varios episodios y que, en algunos casos, llegan a conformar los componentes de una saga. La duración de las series suele oscilar entre los diez y los doscientos capítulos y muchos de ellos incluyen más de una versión, por ejemplo, para niños y para adultos.

En este contexto es usual advertir que **el perfil de los personajes protagónicos se construye en el marco de su evolución a lo largo del tiempo**, circunstancia que permite al espectador aplicar el seguimiento de la serie y la consecución de las distintas etapas que conforman los **ciclos vitales** de sus protagonistas, así como las **estabilidades y transformaciones** que presenta este proceso, por ejemplo, aquellas que se corresponden con el pasaje que se experimenta desde la niñez a la pubertad, desde la pubertad a la adolescencia, o bien, desde la adolescencia a la adultez.

En orden de lo manifestado en el párrafo anterior, **las producciones japonesas de los últimos años recuperarían una función característica del relato tradicional.** No obstante, a diferencia de las animaciones norteamericanas, el *Anime* -y la industria que se erige en su rededor-, rebasan el límite de la caricatura y no restringen su difusión al medio televisivo. Por el contrario, el *Animé* se ha desarrollado hasta alcanzar un lugar central en el ámbito de la cinematografía japonesa.

A diferencia del dibujo animado tradicional, el Animé abarca una extensa gama de segmentos de edad que trascienden a la población infantil. Ello se advierte a través de su oferta de propuestas que permite identificar una alternativa temática para cada tipo de público. En este sentido, vale destacar que al atravesar distintas audiencias, **se definiría más exactamente como un formato específico de relato y de construcción de historias, que incorpora elementos estéticos de otros géneros, tales como la literatura, la cinematografía y el cómic.**

Hacia fines de los años setenta se produce la más fuerte irrupción en el mercado mundial de las producciones animadas de origen japonés y, en cierta medida, cabe hipotetizar que estos dibujos son un desprendimiento de dicha cultura. De allí que **temáticas tales como la violencia o la sexualidad impongan su sello a la mayoría de las tramas argumentales, circunstancia que confiere cierta distinción a las producciones animadas provenientes de Japón, en razón del rol discursivo que cumplen.**

El caso de la violencia resulta paradigmático, pues no se presenta a modo de simple y directa expresión de situaciones conflictivas, por el contrario, cumple una función narrativa determinante, en cuyo marco los héroes, usualmente presentados como niños-jóvenes, no recurren a la agresión únicamente para enfrentarse a los enemigos malvados. Por el contrario, el héroe suele sugerir de continuo estados mentales que lo predispondrían a la consecución de acciones violentas. De allí que esta inclinación "natural" por la lucha sería aquello que determinaría su intervención en enfrentamientos verbales y combates físicos, incluso convirtiendo en rivales a sus propios amigos. En algunas producciones de esta índole, tales como *"Dragon Ball"* o *"Los Caballeros del Zodíaco"*, la guerra es presentada como un objetivo valioso *per sé*, es decir, como un **medio legítimo y deseable para expresar y confirmar la excelencia del sujeto.** Con ello se advierte una particular concepción del hombre que pareciera estar sustentada en una cierta deificación de la muerte y de la resistencia ante el dolor físico ineludible que conlleva toda contienda.

Pero dentro de esta concepción, subsidiaria de una especie de **misticismo de la guerra**, destaca el intento de articular un **relato naturalizado de la historia**. En efecto, los argumentos por lo general adscriben a una **modalidad narrativa supra histórica basada en aspectos discursivos de continuidad antes que de génesis**. De acuerdo con esta apreciación, vale puntualizar que **dentro de las sociedades secularizadas que suelen constituir los paisajes de las animaciones japonesas, las categorías científicas usualmente están cargadas de definiciones místicas y religiosas**. Nociones tales como las de espacio, tiempo, causalidad, movimiento, energía, etc., gozan de un status apriorístico.

Pero ese componente de continuidad también está presente en la **concepción evolucionista de la historia** que detentan los *Animé* más difundidos en nuestro medio: entre otros, "*Pokémon*" o el mencionado "*Dragon Ball*". Aún reconociendo que se trata de producciones de distinto alcance, habida cuenta que están destinadas a segmentos de público diferentes, **la idea del progreso constante suele impregnar el espíritu de los relatos**.

En efecto, algunos de los planteos implícitos en este tipo de animaciones resultan funcionales a los análisis "darwinistas" de la historia y a la función determinante que - en dichos análisis- ejerce el concepto de "supervivencia del más apto". Darwin admitió el esfuerzo progresivo de las variaciones individuales, de modo tal que existiría un individuo y un contexto real que permite desarrollar la capacidad de variar y de transformarse, una idea que tiende a afirmar el carácter de continuidad de la naturaleza.

Esa idea de **evolución permanente** está presente en el marco de las complejas relaciones de poder que se reproducen, a través de sus distintas sagas, en la serie "*Dragon Ball*". Aquí el pasaje de una a otra saga se encuentra determinado por el cambio de sus personajes centrales, aquellos que mutan hacia estados de poder superior. Pero una noción similar es la que se advierte en el cuestionamiento implícito de la moral cristiana y occidental que caracteriza las tramas de la serie "*Ranma 1/2*" (en este caso la evolución se expresa en relación con temas inherentes a la sexualidad que se desarrolla dentro de intrincadas relaciones comunitarias que se apoyan en lo tradicional); como así también ocurre, en la formulación de hipótesis acerca del progreso constante del género humano y de la abigarrada constelación de personajes no humanos, que exhibe "*Pokémon*".

El *Animé* promueve la difusión de un **discurso binario**, una separación binaria de las relaciones sociales que se construyen en el marco de las dicotomías que establecen los pares antitéticos Bien/Mal, Verdad/Ficción, Orden/Caos, Mando/Obediencia, presentes en las diferencias jerárquicas que separan a unas especies de individuos de otras. Sin embargo se advierte la presencia de **una trama de relaciones sociales anclada en formas de organización precontractuales**. La noción de "contrato" ha sido desarrollada por los teóricos clásicos, a modo de ensayo de explicación acerca de la naturaleza de las organizaciones sociales y de los Estados Representativos Democráticos, es decir, de la conformación de espacios institucionales destinados a regular los comportamientos individuales y establecer el imperativo de un orden basado en el consenso de los actores sociales. Tal idea aparecería sustentada por la hipótesis de que en las épocas previas a la conformación de los poderes políticos modernos, los hombres se hallaban en un estado de guerra permanente de unos contra otros y de anarquía. De acuerdo con esta construcción analítica fundadora, en el camino que conduce a un fin determinado, a un anhelo, a una pasión, a un deseo, los hombres tenderían a sojuzgarse y a aniquilarse mutuamente. De allí entonces, que en el momento histórico previo a la constitución de la Ley, el recurso de la fuerza se imponga por sobre el de la persuasión, y esto explicaría la génesis de los distintos tipos de actos de conquista. En este sentido, existe un punto de contacto que vincula los distintos animé con un tipo de **relato dentro del cual la constitución de la Ley usualmente está asociada al alcance de poderes extraordinarios**.

La filosofía clásica de la Modernidad adscribió a la idea de la existencia de un cosmos ordenado y totalizador que incluía al sujeto. Esta idea se contrapuso a las nociones propuestas por la tradición filosófica presocrática, basada en un concepto que adscribe al caos y no al orden. Al vacío, al sin sentido, a la ciega contingencia e indeterminación. Sólo a través de la filosofía platónica, a posteriori se introduce la noción que vincula la existencia humana a un "deber ser", por tanto, con un Orden

y una Justicia, y vale precisar que, en su definición del Bien, Platón postula la existencia de un orden universal, de una moral y de una legalidad.

Desde el punto de vista de las concepciones implícitas en la narración, **los *Animé* presentarían aquello que O. Calabrese (1987) ha llamado rasgos de inestabilidad, polidimensionalidad y mutabilidad**, en correspondencia con la liquidación de ciertas formas de universalidad y racionalidad que son sustituidas por formas de racionalidad más adecuadas a lo contemporáneo. Ello acercaría la estética de las animaciones japonesas a la definición que este autor realiza del neo-barroco, concepto que refiere a la diversidad de las formas, a la anarquía de los trazos y a la coexistencia de distintos lenguajes dentro del mismo producto artístico. De allí que al caracterizar a los dibujos animados japoneses, se adhiera a que **este tipo de producciones presentan rasgos conexos a la idea que rechaza el principio de homogeneidad que impone toda clasificación por géneros**. Otro aspecto destacado dentro de las producciones que analizamos es su **sujeción a una cierta "estética de la repetición"**, tal como se presenta en las distintas manifestaciones del arte popular. Vale recordar que lo repetitivo o serial fue considerado tradicionalmente como el punto opuesto a lo original y artístico y que, desde esta mirada, la obra de arte -o bien el discurso que se construye sobre ella-, conllevaría un status "artístico" en tanto producto irrepetible e indecible. En este sentido, **el *Animé* ha llevado al punto máximo la profusión de las formas de representación serial**. En este contexto, produce universos poblados por monstruos, que se emplean para simbolizar, no tanto lo sobrenatural, sino lo fantástico maravilloso que depende de la rareza y de la causalidad de su génesis en la naturaleza, es decir, de la oculta y misteriosa teleología de su forma. En el *Animé*, los cíclopes, los centauros, los pokémons, etc., están **sujetos a transformaciones recurrentes, pero dotados de estructuras perennes. Aquí se presenta una modalidad de morfología que conlleva la presencia de una forma estable, que en el tiempo realiza un recorrido evolutivo que la lleva a sufrir perturbaciones**. De allí entonces que, usualmente, las mutaciones se instalen en el devenir de una serie de estados diversos, que por la fuerza de la evolución y el determinismo, lleva a que los unos sean causantes de los otros, los que a su vez serían efectos.

Beavis & Buttthead

Los personajes centrales de esta animación, perteneciente a la clase de los nuevos cartoons estadounidenses, son dos adolescentes de dieciséis años, cuyo principal interés se centra en observar programas de televisión, en especial, aquellos videoclips que dan lugar a la articulación de la crítica sobre este tipo de propuestas características del lenguaje audiovisual contemporáneo. Cabría afirmar que ambos personajes suelen emplear su tiempo en "no hacer nada" y que sus conductas por lo general presentan un cierto vaciamiento respecto del sentido del "buen gusto" y de las normas de urbanidad de la sociedad norteamericana de la que forman parte. En efecto, las tramas por lo general hacen eje en las dificultades que los personajes manifiestan en relación con la comprensión del mundo. Ello acontece a través de la reproducción de situaciones domésticas que señalan al espectador - en clave humorística - la inadaptación de los jóvenes estadounidenses (en especial, los adolescentes que conforman el núcleo central dentro de su audiencia) frente a una serie de preceptos que son socialmente aceptados.

Desde la perspectiva de estos adolescentes - que en apariencia presentan escasas dotes intelectuales -, las tramas argumentales suelen esbozar un conjunto de temáticas cuyo tratamiento ofrece al espectador una mirada no sistematizada sobre tópicos tales como la sexualidad, la violencia o la educación pública, y una mirada crítica acerca de la relación entre los medios de comunicación masivos - y sus efectos potenciales- y el público que los consume. Asimismo, vale destacar que uno de los componentes que prevalecen en el orden de los pensamientos y de las acciones de ambos personajes, es la permanente referencia a cuestiones vinculadas con el deseo sexual en la adolescencia.

En una de las historias esta pareja de jóvenes decide, luego de observar una publicidad de televisión, vender su sangre a un centro médico de la ciudad. Una vez que ambos ingresan a dicho establecimiento, una enfermera los asiste y a través de elementos para realizar la extracción. Pero hete aquí que la mujer recibe un llamado telefónico de su marido y olvida a los jóvenes pacientes, de modo que al regresar descubre que las bolsas contenedoras de sangre desbordan. Esta circunstancia

motiva que los muchachos se retiren, cargando los recipientes de sangre sobre sus espaldas. Retornan a su morada, vuelven a mirar televisión, mientras se transfieren el líquido nuevamente a su cuerpo. En ese preciso instante, se emite la publicidad de un film denominado "Baño se sangre", a partir de lo cual se observa a Beavis tomar su bolsa y romperla, estrellándola sobre el cuerpo de su compañero y provocando un literal "baño de sangre". Los episodios de la serie suelen articular escenas que retratan el microcosmos de ambos jóvenes, en cierta medida ajenos a los espacios de socialización. De allí que su entorno adolezca de personajes que representen las funciones parentales directas, tanto materna como paterna, y que ese microuniverso existencial que se edifica en sus permanentes andanzas, presente una cierta orfandad respecto de las figuras representativas de la legalidad del mundo.

En lo tocante al análisis de los distintos niveles del lenguaje, se advierte que la mayoría de los diálogos suelen estar plagados de un tipo de modalización discursiva, basada en la carga emotiva, dramática y humorística de base absurda, con tintes sarcásticos, que por lo general se viabiliza a través del uso de un vocabulario preponderantemente rústico. Asimismo, resulta necesario puntualizar la existencia de una base de imágenes en cuyo marco destaca una modalidad tradicional de encuadre, con preponderancia de los planos fijos. En este orden, se advierte una puesta en escena que privilegia el uso de colores básicos para ilustrar los escenarios domésticos y cotidianos, tanto abiertos como cerrados, que sirven de contexto a las acciones de los personajes. Por otra parte, a través de estos escenarios, típicamente urbanos, se tiende a contextualizar los avatares de la vida de ambos adolescentes desde una perspectiva escópica en la que prevalece la bidimensionalidad, desde una construcción sonora abundante en fondos musicales de rock y desde elementos relativos al encuadre, a la musicalización y a la forma de plantar las temáticas, que hacen que la serie se nutra de componentes de otros lenguajes, tales como el correspondiente al género cinematográfico, al videoclip, al *sitcom*, a la comedia negra y al género bizarro.

South Park

Este dibujo animado estadounidense pertenece al grupo de los nuevos cartoons dirigidos a públicos adultos. Basa sus relatos en historias que involucran a cuatro niños, de aproximadamente ocho años de edad, que cursan el tercer grado: Stanley, Kyle, Eric Cartman y Kenny. Cada uno de ellos presenta ciertas particularidades biográficas, sobre las que las tramas episódicas suelen recurrentemente abreviar. Stanley tiene una hermana que lo maltrata. Kyle es judío y tiene un hermano bebé a quien detesta. Cartman es gordo y padece alucinaciones que, en muchos casos, se convierten en realidad. Y, finalmente, Kenny habla una especie de dialecto de creación propia que únicamente sus amigos comprenden. La particularidad de este personaje es que muere en cada episodio para reaparecer en el próximo.

Los padres de estos niños por lo general no están presentes en la serie, a diferencia del Sr. Garrison - el maestro que desdobra su personalidad en la de un títere - y Chef, el encargado del comedor escolar que es negro, maniático sexual y aficionado al canto. En el pueblo no abundan los comercios ni las oficinas. Hay un centro de rinoplastia, una armería, el correo, un "depósito" de libros, el hospital psiquiátrico y la alcaldía. Ninguno de los pobladores de la ciudad es demasiado culto, la alcaldesa, por ejemplo, confunde al *geólogo* con el *ginecólogo*.

Desde la perspectiva del relato y articulación de sus tramas argumentales, **la animación presenta una modalidad asociada al planteo de temas relativos a la sexualidad, a las relaciones paterno filiales, al mundo político, a los medios de comunicación y a las instituciones comunitarias.** Cada episodio narra, de modo poco sistematizado y sin la presencia de epílogos que deriven en una escansión tradicional del relato, las vivencias de los niños protagonistas. Es precisamente sobre la base del absurdo y de la parodia, que se edifican situaciones que conllevan una crítica al status quo de la sociedad post industrial que ilustra los escenarios de la animación. En este sentido, la concepción del universo que prevalece corresponde a un mundo dominado por el sin sentido, en el que imperan los estereotipos del consumo y la estética y ética *lights*. Pero la serie también se nutre de componentes de otros géneros y ello se observa en aquellos elementos identificatorios del cine de humor negro, de la estética bizarra y los *sitcoms*, que suelen poblar las historias.

En cuanto al contexto de enunciación que prevalece en los diálogos, la animación abarca un tono general dramático y humorístico de base absurda, mediante el cual se orienta la sátira y el sarcasmo. Mientras que el vocabulario se caracteriza por la presencia de epítetos rústicos repetidos, en ciertos casos, a modo de estribillo. En materia de encuadres, se advierte la preponderancia de los planos fijos y de una puesta en escena basada en la utilización de colores básicos, los cuales sirven para ilustrar ambientes cotidianos. La perspectiva prevaleciente es la de dos dimensiones carentes de sensación de profundidad y los fondos musicales son escasos.

Tal como se mencionara oportunamente, una de las particularidades distintivas de esta producción animada está constituida por la laxitud discursiva, como así también el despliegue de acciones que pueden ser calificadas de violentas y la proliferación de comportamientos groseros referidos a la puesta en evidencia de actividades fisiológicas.

Es preciso tener en cuenta que el lenguaje se compone de elementos diferenciales que carecen de un significado unívoco. La significancia ha de ser planteada en términos de significantes que producen, en su articulación (con otros significantes), efectos de sentido. No existe una relación unívoca entre la palabra y la cosa, puesto que, será la escansión de la frase la que determine retroactivamente el sentido de la misma. En esta operación de producción de sentido juegan un papel determinante el oyente y el contexto discursivo en que las alocuciones circulan. Puesto que no tiene la misma entidad un vocablo rústico que se dice en el marco de una parodia, un chiste o la caracterización de un personaje de ficción; que aquello que discurre dentro de los límites de un diálogo formal.

Con ello, cabe advertir que los contenidos discursivos que presenta *South Park* están insertos en un contexto humorístico de características tales que, la apelación insidiosa a los epítetos groseros, define el rasgo de carácter de los personajes de ficción. Rasgo éste, que permite el juego constante entre lo sublime y lo profano, denunciando así, los aspectos absurdos de la existencia. Las acciones de los personajes determinan la emergencia de exabruptos que fisuran el acontecer socialmente correcto de los habitantes de este pueblo. Introducción de lo extraño, que debe entenderse, siguiendo a Albert Camus como un aspecto esencial de la condición humana: "(...) *este espesor y esta extrañeza del mundo es lo absurdo (...) También los hombres segregan lo inhumano. En ciertas horas de lucidez, el aspecto mecánico de sus gestos, su pantomima carente de sentido vuelven estúpido cuanto les rodea. (...) Vivir bajo este cielo asfixiante exige que se salga de él o que se permanezca en él. Se trata de saber cómo se sale de él en el primer caso y por qué se permanece en él, en el segundo*".

Es decir, que el planteamiento de lo absurdo conlleva implícita una crítica de las relaciones sociales, familiares y políticas. **No hay moraleja pero tampoco un modelo conductual a imitar. Puesto que, para el espectador adulto (al que estos dibujos animados se dirigen), la falta de un desenlace feliz puede resultar una invitación a la reflexión y no un simple entretenimiento.** El estilo humorístico que en esta serie se despliega, puede ser pensado como una conjunción entre el "realismo grotesco" típico de la producción cómica de la Edad Media y el "humor postmoderno", según las definiciones de Gilles Lipovetsky.

Pokémon

Esta serie está orientada al público infantil. Se trata de una de las principales variantes estéticas que se encuadran dentro del *Animé*, cuya historia involucra al protagonista de la serie, Ash ("ceniza" en inglés), un niño de catorce años cuyo objetivo es convertirse en el "mejor entrenador de *Pokémon* del mundo" y que, en la consecución de tal fin suele intervenir en distintos torneos de *pokémons* peleadores. *Pokémon* significa "Pocket Monster" o monstruo de bolsillo. La idea central de la serie se asocia a la existencia de un mundo en el que existen monstruos de bolsillo con poderes específicos. Según la historia, los *Pokémons* constituyen un reino paralelo al animal, al vegetal y al mineral,

aunque participan de algunos de ellos. Hay *Pokémons* de aire, de agua, de piedra, eléctricos, psíquicos, espirituales, de tierra, vegetales y otros, en vía de extinción. Las especies son más de ciento cincuenta y están en el planeta desde su creación, en cada una de sus ciudades de ficción: la Celeste, la Carmesí y el Pueblo Paleta. En estos territorios se dispone de infraestructura para asistirlos. Hay gimnasios, hospitales, se venden alimentos y medicinas (“superpócimas”) especiales y se organizan ligas nacionales y mundiales, en las que compiten.

Ash, el protagonista de la historia, tiene un origen. De acuerdo a la construcción mítica fundadora de la animación, al salir en búsqueda de la primera mascota *Pokémon* se encuentra con *Pikachú*, un ratón electrónico. Misty y Brock, otros dos entrenadores, acompañan a Ash en su búsqueda errante. Mientras que el Profesor Oak provee el soporte tecnológico necesario para la consecución de cada relato (el “*pokedesk*” y las “*pokebolas*” para capturar, transportar y obtener información sobre los *Pokémon*).

En la serie también participan los villanos, representados por los miembros del grupo delictivo denominado Equipo Rocket, encarnados por Jesse, James y Meowth (un *Pokémon* gatuno que habla y tiene voluntad propia), cuyo lema es: “*Para proteger al mundo de la devastación. Para unir a los pueblos dentro de nuestra nación. Para denunciar los males de la verdad y el amor. Para extender nuestro reino hasta las estrellas.*”

Sobre la base de estos componentes se recrean un conjunto de situaciones que conllevan escenas de contienda física sobre distintos escenarios, interiores o exteriores, que son asociables tanto a los espectáculos de box como a otras variantes de la lucha cuerpo a cuerpo, sobre todo aquellas que corresponden a las artes marciales. Muchas de las evidencias que se exhiben usualmente constituyen distintas muestras de agresión que se ejerce de manera explícita sobre el cuerpo de alguno de los ocasionales contrincantes y que son abiertamente estimuladas mediante las arengas que los niños entrenadores dirigen a sus respectivos *Pokémon*, con el fin de aniquilar físicamente a sus oponentes. Estas situaciones son ilustradas por recursos acotados a efectos de destellos lumínicos rutilantes, emitidos a gran velocidad, que se complementan con elementos sonoros y discursivos vinculados al arte de la lucha.

De este tenor son las imágenes relativas a la utilización de distintas modalidades de golpes que se aplican contra el físico del adversario. Las diversas manifestaciones de agresión que se presentan en el marco competitivo de la serie están personificadas tanto por quienes en el contexto de la trama asumen la personificación del Mal, como por aquellos que, como protagonistas principales, representan la voluntad del Bien. **De ello se deduce que estos componentes de ficción, se articulan en base a una poética construida sobre el móvil del combate que identifica al ideal de guerrero y que exhibe una prominente carga de realismo sobre los enfrentamientos que se reproducen.** Muchas de las escenas adoptan un carácter explícito mediante la exhibición de puñetazos, patadas, caídas y sus efectos inmediatos sobre la circunstancial víctima. También están presentes otros componentes tales como la angustia y el temor que provocan los sistemáticos ataques (en uno de los episodios se observa el secuestro de un individuo adulto, que ejecutan los niños que encarnan el Equipo Rocket).

La temática de la sexualidad tampoco está ausente. Así se advierte una situación a través de la cual Jesse y James (los villanos) discurren acerca del uso que darán al dinero del premio que obtendrán en una competencia. En el contexto del diálogo que establece con su camarada James, la niña representada por Jesse llega a señalar que “... *invitaría a unos amigos para una deliciosa cena en casa...*”, en el momento en que se observa una imagen fija que la muestra en el centro de una habitación, vistiendo bikini y corpiño, junto a seis jóvenes de cabellos largos, torsos y piernas desnudas, que aparecen en actitud de servidumbre frente a la joven. En síntesis, **los capítulos abundan en situaciones que colocan a los niños protagonistas en el rol de entrenadores que preparan y acompañan a sus mascotas en combates que debilitan toda idea asociable al espíritu deportivo, y que usualmente presentan el cariz de enfrentamientos violentos, sujetos a un cierto vaciamiento de finalidad. De hecho, el porqué pelean los *Pokémons*, pareciera constituir una zona que permanece oscura y en suspenso dentro del contexto narrativo de la animación. De modo que**

la violencia, más allá de su personificación en mascotas, por lo general se presenta como fin *per sé*, como substancia que omite toda relación dialéctica constituyente y como concepto despojado de un sentido individual.

Dragon Ball

Esta serie animada de origen japonés tiene como protagonista al saiyajin - perteneciente a la casta de guerreros provenientes del planeta Vegeta -. De acuerdo con la construcción fundadora de la historia, Goku fue enviado a la Tierra cuando era un niño con la tarea de conquistarla. En su infancia, fue criado con rigurosidad por un maestro en las artes marciales llamado Son Gohan, cuya misión fue educar al entonces niño Goku. Éste manifiesta una personalidad inclinada al ejercicio de la violencia, dada su condición "natural" de futuro guerrero. A temprana edad, Goku se golpeó la cabeza y esto produjo la pérdida de su memoria y de sus directivas.

Los saiyajin poseen la habilidad de transformarse en gorilas gigantes (Ohzaru) al observar la luna llena. En este estado, Goku mata inconscientemente a su tutor y luego conoce a Bulma, para unirse a ella en la búsqueda de las *Siete Esferas del Dragón*. Según el relato, la reunión de cada una de ellas concederá los deseos más preciados. A posteriori, Goku crece, contrae matrimonio con Milk y ambos tienen a su primer hijo, Gohan, personaje que inaugura la saga conocida como *Dragon Ball "Z"*. Esta producción animada cuenta con más de doscientos cincuenta capítulos que, a su vez, se organizan en tres series diferentes (Dragon Ball, Dragon Ball Z y Dragon Ball GT) y cada una de las etapas de la serie resulta funcional a la presencia de un villano.

Ahora bien, **los componentes de esta ficción usualmente se articulan en base a una poética construida sobre el plano del relato fantástico y de la mitología.** Pero exhiben una prominente carga de realismo sobre los enfrentamientos milenarios que se reproducen, por cuanto esos enfrentamientos poseen una función discursiva específica. Tal función del discurso resulta ser la actualización de la leyenda, es decir, la experiencia del mito vívido que alimentan los personajes a través de sus contiendas despiadadas. En este orden, la serie toma como eje central la temática de la lucha que se viabiliza mediante la violencia, la muerte, el asesinato, y apela a una iconografía sobre las nociones del Bien y del Mal, sobre el Heroísmo, el Valor, el Honor y la Crueldad del Guerrero, que son recreadas por un sinnúmero de situaciones cuyos epílogos están sobrecargados de consecuencias espirituales y corporales.

Cabe puntualizar que **en los episodios es común advertir la presencia de sofisticados mecanismos de intimidación y amenaza cuyo fin es aniquilar psíquica y físicamente a un rival circunstancial.** Tales mecanismos suelen ser ejecutados por el villano, aquél que en el contexto de cada trama asume la personificación del Mal. En uno de los capítulos observados, una muestra de ello se presenta en la escena que marca el desenlace, por cuanto allí se observa al villano ante la siguiente reflexión: *"¿cuál será el primero que conocerá el Infierno?"*, es decir, frente al interrogante de determinar quién entre sus oponentes será ejecutado. Este punto resulta clave ya que, tanto a través de las expresiones verbales como gestuales de dicho personaje, se denota la vivencia cruda del acto consistente en infundir temor opresivo mediante un macabro presagio dirigido al circunstancial rival y, por otro lado, el placer de quien ejercita el acto de una **muerte cuya finalidad permanece en suspenso**, es decir, sin causa precisa.

Este es un componente que proyecta un conjunto de imágenes mentales acerca de tópicos como la muerte, el terror psicológico y los mecanismos de perversión, propios de aquel que provoca su propia excitación al ejecutar actos de crueldad sobre los otros.

A propósito de las imágenes propiamente dichas, la serie usualmente presenta evidencias que se vinculan con asesinatos. En ciertos casos, con el asesinato de alguno de los personajes protagónicos cuyas características físicas remiten a un niño y cuya personalidad, dentro del contexto argumental, destaca por sus sentimientos de nobleza y solidaridad. En efecto, en una de las escenas observadas, el villano de turno, *Freezer*, utilizando su prolongación ósea con forma de cuerno punzante, atraviesa el tórax de aquél personaje, provocando una hemorragia y su posterior muerte. Pero tampoco estas imágenes carecen de elementos asociados a la perversión, ya que la actitud que adopta el villano es regodearse al lamer la sangre que brota del cuerpo de su víctima.

Cabe advertir que este tipo de escenas se encuentran permanentemente ilustradas por el audio correspondiente a los gritos de los personajes, la música, el jadeo del herido y el juego de silencios que se extiende a lo largo de la secuencia y que se apoya en primeros planos de larga duración, cuya finalidad es imprimir un carácter aún más dramático a los acontecimientos que se reproducen. Ya sea a través de su carácter explícito como del matiz implícito que adoptan las imágenes, **la animación conforma un conjunto interconectado en el que se halla representada la noción del honor, en tanto virtud moral intrínseca del guerrero, capaz de encauzar extraordinarios combates en búsqueda de un ideal de gloria.**

Sin embargo, de ello resulta una cierta **ambigüedad respecto de los personajes que encarnan las nociones del Bien y del Mal.** Las acciones del guerrero personificado por Vegeta, el uso de la violencia en la consecución de sus objetivos de aniquilamiento del villano, se presentan como articulación del Honor que conlleva vencer y obtener supremacía sobre otros poderes. Pero estos poderes estarán alternativamente representados, tanto por figuras que asumen el carácter de modelo o arquetipo del Mal, como por otros personajes cuya entidad permanece difusa - de hecho, Vegeta ha exterminado a los habitantes del planeta que intenta salvar -. **En este sentido, la confrontación final que reproduce el capítulo no estaría representando más que la oposición entre dos figuras no antagonicas sino con finalidades, ideales y móviles similares.**

Aquí también la temática de la muerte – implícita a lo largo de las distintas alocuciones de los personajes -, conforma un tópico que se presenta como fin *per sé*, como substancia que omite toda relación dialéctica constituyente, como concepto despojado de sentido individual y trascendencia psicológica. Es decir, como substancia simultáneamente ajena y neutra.

Ranma 1/2

La trama argumental de este *Animé* describe el universo existencial de un adolescente de dieciséis años llamado Ranma Saotomé, que es experto en las artes marciales y que suele ser varón la mayor parte del tiempo, pero se convierte en mujer al impregnarse de agua fría, retomando su condición masculina ante una nueva exposición al agua caliente. En este contexto, la serie tiende a recrear distintas alternativas de imagen y sonido, continuamente atravesadas por la sexualidad de los personajes. Esta circunstancia conlleva que la animación se articule como material de contenido erótico y que, desde la perspectiva de su lenguaje audiovisual, defina una directriz orientada al público adulto.

El concepto prevaleciente en *Ranma 1/2* es la sexualidad que se tematiza a través de los elementos sonoros y discursivos vinculados con las cualidades transformistas de su ambiguo protagonista. En este sentido, **la serie apela a una iconografía sobre nociones vinculadas con la experiencia adolescente y la expresión de ciertas tensiones características de esa edad, tales como la exploración sexual, el reconocimiento social, la identidad personal, la auto exclusión y las actitudes relacionadas con los mandatos paternos y con los imperativos de las sociedades tradicionales.** Pero estos componentes de la ficción se articulan en base a una poética que se edifica en el plano del relato fantástico y de una mitología cuyo rasgo particular es ejercer una función discursiva específica. Esa función del discurso que promueve la animación resulta ser el adueñarse de una experiencia consistente en actualizar la leyenda, leyenda que es vivida como materia cristalizada y racionalmente perceptible a través de los personajes y de las situaciones que estos confrontan, es decir, como praxis que va más allá de toda entidad fenomenológica, figurativa o estrictamente narrativa que se pudiera deducir del texto argumental. La denominación compuesta “Ranma”/ “1/2” connota un significado que responde a una idea de mensura o de magnitud inherente al sexo del joven que lleva ese nombre, por ende, al vínculo entre el constructo “1/2” y las mutaciones en la sexualidad del personaje central. Pero esta idea está reforzada por la construcción mítica acerca del origen del personaje. Una construcción cognitiva fundadora que legitima su identidad o bien su concepción de la identidad sexual en crisis.

A lo largo del desarrollo de la animación, el público advierte un relato cuya génesis trasciende toda genealogía histórica. Según el mito, cuando *Ranma* se encontraba entrenándose en Jusenkyo, un

rincón de la China famoso por sus manantiales encantados, cayó en uno de esos afluentes que marcan el nacimiento de las aguas. La leyenda asegura que todo aquel que se sumergiese en esas aguas tomaría la apariencia de la última persona que se ahogó en ellas. De allí que *Ranma* cargue con el hechizo de su transformismo recurrente. Más aún, el joven carga con un error de *Genma*, su padre, pues éste no sabe leer. Esta circunstancia hace que *Ranma* se zambulla en la "Fuente de la Doncella" y emerja convertido en una niña de cabellos rojos. Pero no es *Ranma* el único en tener problemas con los manantiales sagrados puesto que su padre también cayó en uno, la "Fuente del Panda", sólo que no se transforma en mujer sino en un gigantesco oso Panda. Los tópicos que se vinculan con los descubrimientos e incertidumbres que se exponen en la trama también afloran a través de la joven *Akane*, la prometida de *Ranma*. Cuando éste vuelve a Japón con su padre, por ser el único heredero varón que - según el imperativo de la tradición familiar - debiera asegurar la continuidad de su linaje, se establece un acuerdo matrimonial entre familias para sellar la unidad entre *Ranma* y *Akane* (que es la menor de las hijas de *Soun Tendo*, el mejor amigo de *Genma*).

Akane es una adolescente huérfana de madre, suele manifestar cierta enemistad hacia los personajes que conforman el género masculino y ha desarrollado la destreza en las artes marciales. De hecho, todos los días antes de ingresar a la escuela lucha y vence a una legión de pretendientes. Ahora bien, **cabe puntualizar que los personajes se caracterizan por presentar, aquello que - desde la mirada psicoanalítica - representa una particularidad a nivel de las insignias emblemáticas que posibilitan que el sujeto - en tanto sujeto de deseo - ingrese a la cultura. De hecho, la animación prescinde de figuras femeninas que cumplan la función materna.** Tanto *Ranma* como *Akane* viven junto a sus padres y éstos no sólo mantienen una amistad recíproca, sino que a su vez sostienen un vínculo de respeto y sujeción ante la autoridad que encarna el *Maestro Caposae*.

Pero existe otro aspecto que destaca y que se asocia con el rasgo de peculiaridad que en la pareja protagónica asume el tipo ideal de su sexo. Por una parte, *Ranma* es presentado como un joven que se convierte, por la acción bautismal del agua fría o caliente, alternativamente en mujer o varón. Por otra parte, tal como observásemos anteriormente, *Akane* es una joven que más de una vez manifiesta cierta indiferencia hacia los hombres. Más claramente, sus componentes de masculinidad de algún modo justificarían su relación con *Ranma*. A ello se agrega la función del personaje encarnado en el *Maestro Caposae* - máximo referente en materia de autoridad -, cuya tendencia compulsiva al contacto con las jóvenes adolescentes, al fetichismo y al voyeurismo, representan modalidades sistemáticas de infracción frente al orden legal de la Sociedad y la Cultura, circunstancia que da cuenta del déficit de la función paterna. De esta manera, mediante su planteo argumental y el estándar que asumen los personajes centrales, **la animación exhibe un debilitamiento de los referentes que posibilitan la constitución del Ideal del Yo, es decir, de aquellos significantes modeladores que permiten a los personajes asumir los rasgos propios de su sexo.**

Desde la perspectiva de los procesos de construcción subjetiva del niño, en un primer momento el lugar del Otro es encarnado por la madre. La madre recibe las demandas del niño y modula las respuestas a esas demandas, responde a tales demandas porque es poseedora de su cifra. Ya sea al dar el pecho cuando el niño llora, al organizar la recepción de sus deposiciones o al ofrecer su mirada, el niño encuentra el soporte unificante de su imagen. Este "saber hacer" que involucra la idea de un hipotético "instinto maternal", constituye para el niño una necesidad y no una contingencia, por cuanto gracias a él vive. De modo que sus demandas se repiten por aquello mismo que una satisfacción sanciona las respuestas.

El resultado es un diálogo ideal (también imaginario) en el cual el deseo no tiene sino un lugar primeramente reservado. El deseo está reservado por aquello mismo que, en el marco de este diálogo, ni el niño ni la madre tienen nada que hacer con él. Esa mujer de deseo (o ese deseo de mujer), se borra detrás de la madre omnipotente, puesto que su deseo se hace exigencia y sus respuestas leyes o reglamentos. Entonces, con el crecimiento del niño, el diálogo ideal con la madre se desajustaría cuando la pulsión sexual se impone como enigma. Este enigma es, ante todo, satisfacción del cuerpo en aquel lugar donde lo genital no tiene más nombre que lo que permite lo fisiológico. Es una satisfacción que no tiene palabra ni "decir", puesto que excluye a la madre, que

hasta ese momento detentaba las palabras de la satisfacción y de los objetos que se desprendían de ella.

Lo que en este nivel de los avatares lógicos de la constitución del sujeto entra en juego no es el sexo, en tanto que interrogaría al del otro, sino el deseo del que el niño que demanda oye responder que se trata de otra cosa. Así como la demanda se constituye en el lugar del Otro (la madre), en este mismo lugar es donde emerge el deseo: el diálogo se interrumpe porque el Otro queda silencioso. Lo que el niño busca en la reiteración de sus preguntas y en la repetición de sus demandas no es una respuesta sino un signo: el signo de un reconocimiento, que es el de su deseo. De allí entonces que la función central del padre simbólico sea anudar al sujeto a la Ley (en tanto sujeto de deseo) y significar ese deseo como sexual. El padre asume en el Edipo la función simbólica esencial del padre muerto (no en tanto persona), que por estar muerto se hace equivalente a un "puro significante". Cabe destacar que el complejo de Edipo no resulta ser una mera anécdota de amor y odio sino una estructura legal que preexiste al sujeto. Esta estructura legal deberá entenderse de manera doble. Por un lado, en tanto legalidad positiva, es decir, prohibición efectiva de algo (prohibición del incesto). Y, por otro, en el sentido de un orden simbólico que ordena y distribuye lugares. En ese sentido, el padre, en tanto Nombre del Padre, es el fundamento de la Ley proveyendo al niño los significantes heráldicos que funcionan como referencia en la identificación ideal, permitiendo al sujeto asumir el tipo ideal de su sexo.

Obsérvese que en el caso de *Ranma 1/2* el padre del héroe escamotea su función simbólica para ubicarse en el plano de las relaciones imaginarias de amor-odio, carece de los atributos emblemáticos que le permitan ejercer claramente el doble acto de prohibición, aquel que permite al hijo el acceso al orden simbólico. Por ende, la función paterna presenta rasgos deficitarios. En efecto, *Genma* es un hombre temeroso e impotente frente al acto. Su propio hijo debe increparlo para la ejecución de aquello que todo padre debiera hacer: "*¡levántate por favor, papá, demuéstrale de lo que eres capaz!*", es el señalamiento de *Ranma*. Sin embargo, la respuesta frente a tal demanda se articula a través de la réplica "*me rindo*". La respuesta del padre constituye su renuncia al ejercicio de un rol, adicionalmente, conlleva una "anti-legalidad" que cuestiona la legalidad occidental relativa a la distribución de los roles y de los lugares. De allí que su transformación en oso Panda, vía acción del agua, pareciera ser la mascarada de la impotencia para responder a la función paterna. Tanto *Genma* como su mejor amigo *Soun* se someten a la autoridad del *Maestro Caposae*, cuyos rasgos de carácter permiten evocar al protopadre de la horda, el padre primitivo correspondiente al mito creado por Sigmund Freud, a partir de la hipótesis darwiniana sobre el estado social primitivo de la humanidad.

Se trata de aquel padre que se reserva para sí a todas las mujeres, prohibiendo a los hijos el acceso a ellas; el padre identificado con el goce mismo y, por este hecho, situado por fuera de la Ley. No existen posibilidades de fijación de pacto alguno con él, por cuanto una Ley que no incluye a quien la enuncia no puede ser sino un exabrupto. No es un padre que realizaría sus deseos y que haría del goce una regla de vida. Contrariamente, el goce es para él una constricción absoluta y su existencia misma reside por entero en la obediencia a esa constricción. Decíamos que la posición sexual de *Ranma* queda determinada por la acción del agua y de su temperatura, pero las mutaciones voluntarias de la condición sexual del héroe de la ficción resultan en cierto sentido enigmáticas e inquietantes, por cuanto se trataría de un cambio sólo en parte deliberado y en parte concedido por una entidad abstracta para ventaja del protagonista, es decir, de una metamorfosis de la cual éste es parcialmente responsable. La virtud de articular voluntariamente su transformación en determinadas situaciones, le otorga al personaje central cierto poder sobre su entorno y sobre los mecanismos de seducción que serán dirigidos, fundamentalmente, hacia los personajes masculinos, en aquellas circunstancias en que *Ranma* ya convertido en niña no vacila en exhibir sus sugestivas virtudes anatómicas.

Tales mutaciones de género evocan, con similitudes y diferencias, el "mito del andrógino" introducido por Aristófanes, en el diálogo platónico "El Banquete". Según este mito, la primitiva naturaleza del hombre comprendía tres géneros, el masculino, el femenino y un tercero que participaba de los dos anteriores: "*Era, en efecto, entonces el andrógino una sola cosa, como forma y*

como nombre, partícipe de ambos sexos, masculino y femenino, mientras que ahora no es más que un nombre sumido en el oprobio". Estos seres de forma redonda contaban con cuatro brazos, cuatro piernas, dos rostros y dos órganos sexuales. Eran pues, seres terribles por su fuerza y vigor. Eran además arrogantes y por ello atentaron contra los dioses. La solución encontrada por Zeus para frenar tal desenfreno fue cortarlos en dos a cada uno de ellos. Cada uno de nosotros es una contraseña del hombre y la resultante del corte en dos de un solo ser, de allí que cada uno busque a su propia contraseña.

El mito sirve para explicar la naturaleza del amor. De modo que, según que la sección sea de macho y macho, de macho y hembra o de hembra y hembra, se orientará la elección del objeto de amor. **La propuesta de Aristófanes incluye como elección amorosa posible a la homosexualidad. Vemos entonces que *Ranma*, el héroe de esta producción, queda excluido de cualquier elección de objeto de amor por estar ubicado en un momento previo a la intervención de Zeus, quien - como figura paterna - resuelve en la trama mítica la distribución de lugares dentro de una legalidad simbólica.** En este orden, *Ranma* $\frac{1}{2}$ tiende a reproducir el conflicto entre dos formas discursivas contradictorias y signadas por la coexistencia de una cultura global, vinculada con el postulado de una sociedad "post-moralista", y de una cultura tradicional en declive, que conlleva la distribución de rangos, soportes mitológicos, espacios y prestigios.

Tom y Jerry

Esta serie animada de los cartoons tradicionales tiene como protagonistas a un gato, Tom, y un ratón, Jerry. Ellos reproducen indefinidamente, bajo el modelo estereotipado del personaje grande y torpe contrapuesto al diminuto y hábil, su eterno conflicto (devorar / ser devorado). Repitiendo a cada paso del relato una pequeña anécdota que culminará en una laceración física que, reparada un momento después, dará origen a otra, cuya culminación será idéntica.

Con tramas que se despliegan sobre una banda de Moebius que excluye las coordenadas témporo-espaciales, los personajes desarrollan una serie de situaciones, en las que la agresión corporal y sus consecuencias lacerantes son el motivo fundante del efecto cómico. Así, se pueden observar cuellos transformados en espirales, cuerpos reducidos a delgadas láminas o prolijamente fragmentados. Faltos de articulaciones discursivas, los capítulos se estructuran en torno a los incesantes intentos del felino por devorar a su compañero de saga. En Tom y Jerry, los intercambios de agresiones son libres. La motorización del proceso narrativo se orienta a situar la carencia a restañar en el gato o el ratón indistintamente pero, el fallido intento de reparación se ubica siempre del lado del primero. Esto origina un sistema de carencias en cascada, en el que a una frustración del gato, sigue otra, hasta un final de características casi catastróficas. En estos casos, como elemento distintivo de la producción cómica, se regresa en cada secuencia al estado inicial sin una relación creciente bien ordenada, tal y como se produce en la narrativa tradicional o en la novela moderna. Se trata, entonces, de una sumatoria de partes simétricas y acabadas que carecen de una jerarquía específica que permita indicar una progresión constante y definida.

La estructura binaria del Gato y el Ratón excluye del relato la dimensión de la sexualidad. Ella está borrada por la distancia zoológica y la ambigüedad de los caracteres secundarios. Lo que resta como diferencia es siempre la frustración y ésta no tiene signo sexual. Ahora bien, las escenas de deformación y despedazamiento corporal excluyen la exhibición del interior de los cuerpos. **En ese sentido, la referencia topológica a la banda de Moebius nos permite introducir la dimensión de un espacio éxtimo (espacio de borde, ni interno, ni externo), en el que no tienen cabida los componentes traumáticos del cuerpo degradado.** Por el contrario, la laceración que se muestra tiene la particularidad de conducir a una restitución: aquella que permite la continuidad de una serie fundada en la pura reiteración de anécdotas cómicas que excluyen toda posible moraleja.

Mercano, el Marciano

El personaje central de este dibujo animado de producción nacional es Mercano, un ser supuestamente originario del planeta Marte. Su condición de extraterrestre parece ser el elemento que facilita la introducción de una mirada tendiente a revelar y escenificar ciertas miserias cotidianas. Más específicamente, los **aspectos contradictorios de los ciudadanos argentinos del**

presente. Este ícono, caracterizado por su personalidad cándida, introduce en el relato una óptica ajena a la humana, que asume una posición crítica respecto de las instituciones y sus representantes. Asimismo, la perspectiva del “ojo extraterrestre” facilita la puesta en evidencia de la paradoja implícita en ciertos referentes políticos, sociales, culturales, éticos y morales, determinantes de algunas conductas patognomónicas de los habitantes de una gran ciudad. Así por ejemplo, un episodio muestra cómo, mientras los medios audiovisuales anuncian masivamente un afectuoso recibimiento para el marciano que ha llegado a la Tierra, un grupo de policías golpea brutalmente a Mercano. Otro, en que el protagonista, sentado en el banco de una plaza, refiere a su novia que ese planeta parece ser un lugar agradable y seguro. Mientras tanto, un nuevo cuadro presenta a un hombre encapuchado intentando robarle, a punta de pistola, su cartera a una anciana. Combinando componentes del cine de humor negro, el cómic, la caricatura, el videoclip y las series clásicas de ciencia ficción, *Mercano, el Marciano* pinta una versión satírico-irónica de las costumbres e inclinaciones del argentino medio.

GUÍAS DE OBSERVACIÓN

TOM Y JERRY CARTOON NETWORK

ÍTEMS A OBSERVAR	ELEMENTOS PARA COMPLETAR LA GUÍA
1.1 PRINCIPALES TEMAS PLANTEADOS 1.2. TRAMA ARGUMENTAL 1.3. FORMAS SIMBÓLICAS- REPRESENTACIONALES PRESENTES EN EL MENSAJE	Los capítulos se articulan en torno a las disputas y rivalidades entre los dos personajes centrales: un gato y un ratón. Este capítulo, como todos los de la serie, se estructuran en torno a una situación de conflicto entre el gato y el ratón. Situación que se repite, con variantes anecdóticas, de manera constante. Las laceraciones físicas ponen un corte al conflicto para, un momento después, dar origen a otro y, de ese modo, relanzar la animación. Se recrean los estereotipos del personaje grande y torpe, en contraposición al diminuto y hábil. Los enfrentamientos, profusos en golpes, regresan cada secuencia a la situación inicial.
2. COMPONENTES DE OTROS GÉNEROS	Comedia y cómics.
3.1. LENGUAJE VERBAL	Carga emotiva dominante: humorística. Características del vocabulario: Los personajes no hablan.
3.2. IMAGEN	Encuadre: Planos móviles. Puesta en escena: Ubica a los personajes y objetos en los diversos ámbitos inherentes a la trama narrativa. Predominan las escenas en interiores. Perspectiva: Lineal.
3.3. SONIDO	Los fondos musicales y efectos sonoros transmiten la carga emotiva de las acciones.

SOUTH PARK AZUL TELEVISION

ÍTEMS A OBSERVAR	ELEMENTOS PARA COMPLETAR LA GUÍA
1.1. PRINCIPALES TEMAS PLANTEADOS	Tomando como punto de partida del relato argumental la visión que del mundo tienen 4 niños de 8 años, se articula cada episodio de la serie. Se plantean así, desde una perspectiva crítica-absurda, temas relativos a la sexualidad, las relaciones paterno filiales, el mundo político, los medios de

	al servicio de la ilustración de las diferentes situaciones dramáticas y humorísticas, con el fin de acentuar la carga emotiva de las mismas.
--	---

PINKY Y CEREBRO**CARTOON NETWORK**

ÍTEMS A OBSERVAR	ELEMENTOS PARA COMPLETAR LA GUÍA
1.1. PRINCIPALES TEMAS PLANTEADOS	Cada capítulo se organiza en relación con un objetivo: "dominar el mundo". Objetivo que resulta fallido en cada ocasión, dando lugar así, al despliegue de las más variadas anécdotas de tono humorístico.
1.2. TRAMA ARGUMENTAL	Pinky y Cerebro son, desde su infancia, ratones de laboratorio. Cuentan, por tanto, con un profuso conocimiento de los recursos tecnológicos y científicos más avanzados. Dentro de esta pareja animada, Cerebro, tal como su nombre y prominente cabeza indican, es un ser inteligente, y calculador. Por su parte, Pinky se presenta como un personaje no demasiado lúcido (aunque, a veces, suele serlo, y mucho), con una personalidad caracterizada por rasgos de ingenuidad.
1.3. FORMAS SIMBÓLICAS- REPRESENTACIONALES PRESENTES EN EL MENSAJE	<p>Todos y cada uno de los capítulos de la serie comienzan y terminan con un mismo propósito, el de conquistar el mundo. Cerebro es el mentor de tal propósito y Pinky su forzado y único aliado. Inexorablemente, tal propósito se ve frustrado por una trama de situaciones que combinan los más insólitos experimentos y despliegues técnicos, con una variada gama de anécdotas que abrevan en el terreno del humor irónico. Pero es el fracaso de la conquista el que relanza a los personajes a una nueva búsqueda, pues esa parece ser la esperanza que los libera de su condición de seres experimentales.</p> <p>La serie animada articula su trama desde la perspectiva de un mundo, en el que el conocimiento científico facilitaría el acceso, de quienes lo poseen, al dominio, pero también, a la felicidad. Sin embargo, la trama narrativa motorizada por la falla sistemática de un tal propósito, abre la dimensión de la crítica a este ideal de bienestar fundado únicamente en los recursos tecnológicos.</p>
2. COMPONENTES DE OTROS GÉNEROS	Cómics, comedia, series clásicas de suspenso.
3.1. LENGUAJE VERBAL	Carga emotiva dominante: paródica/irónica. Características del vocabulario: coloquial.
3.2. IMAGEN	Encuadre: planos móviles. Puesta en escena: presencia de diversas gamas cromáticas y degradé. Los personajes se ubican en ámbitos cerrados, estructurados sobre la base de una estética psicodélica.
3.3. SONIDO	Los fondos musicales y efectos sonoros transmiten la carga emotiva de las acciones.

LOS SIMPSONS
LS 84 TV CANAL 11

ÍTEMS A OBSERVAR	ELEMENTOS PARA COMPLETAR LA GUÍA
<p>1.1. PRINCIPALES TEMAS PLANTEADOS</p> <p>1.2. TRAMA ARGUMENTAL</p>	<p>El episodio se desarrolla en torno a la temática de las relaciones paterno-filiales (roles, funciones, amor y cuidados). De ella se derivan otros temas, tales como: economía familiar en el marco de la sociedad de consumo estadounidense, valores éticos y económicos, conflictos inter-étnicos y celos fraternos.</p> <p>Homero, el padre, se halla en la planta nuclear de Springfields, donde trabaja. Está sentado en su sillón, durmiendo. Sueña que forma parte de un film llamado “El amanecer del hombre”, en el que encarna a uno de los simios participantes de una escena que parodia el comienzo de la película “2001, Odisea del Espacio”. Lo despierta el sonido del teléfono. Su hija Lisa lo llama para recordarle que ese día es el festival de la escuela, en el que participará tocando el saxofón. Además, le pide que le consiga una lengüeta para el instrumento musical, pues la que tenía se ha roto. La respuesta de Homero ante tal pedido es: “¿No es eso la clase de cosas que hace tu madre? La niña refiere que eso es lo habitual pero que su mamá no está y, habiendo llamado ya a numerosas personas de su entorno, sin que ninguna de ellas haya podido ayudarla, se ha decidido hacerle el pedido al padre. Este promete llevarle la lengüeta antes de que comience su número en el festival pero, si bien lleva a la tienda 5 minutos antes de su horario de cierre, va primero a tomar una cerveza, lo que determina que no pueda cumplir con el pedido de su hija.</p> <p>Falto de la lengüeta el saxofón suena espantoso y Lisa se siente abochornada frente a su audiencia. Como consecuencia de ello, se sume en una gran tristeza. Homero toma conciencia, a partir de este incidente, que no se ocupa demasiado de su hija y que no conoce sus intereses. Marge, su esposa, le propone entonces, que, si desea compensar a la pequeña, pase más tiempo con ella. Ese intento no resulta del todo satisfactorio, razón por la cual se inclina por una “salida rápida”: comprarle a Lisa el pony que tanto desea y así recuperar el amor de su hija.</p> <p>La compra del pony implica un desembolso de dinero superior a las posibilidades de la economía de la familia Simpsons. No obstante lo cual, el Señor Simpson pide un préstamo a intereses usurarios.</p> <p>Ante regalo de tal magnitud, Lisa vuelve a sentir un intenso amor por su padre, mientras que su hermano, Bart, comienza a manifestar celos hacia su hermana.</p> <p>Las erogaciones implícitas en el cuidado del caballo y el pago de las cuotas del préstamo y sus intereses conducen a Homero a la búsqueda de un empleo extra. Se trata de un puesto como ayudante en el negocio de un hindú. El hecho de ser dependiente de un integrante de una minoría étnica determina la burla de su hijo. Además, por mantener dos empleos, Homero casi no tiene tiempo para dormir u ocuparse de su familia.</p>

1.3.FORMAS SIMBÓLICAS- REPRESENTACIONALES PRESENTES EN EL MENSAJE	<p>A instancias de su madre, Lisa decide devolver su mascota, liberando, de ese modo al padre de su pesada deuda. Se despide del pony con sumo dolor, sin embargo, se da cuenta que "...hay otro tonto animal al que amo más que a ese caballo".</p> <p>El episodio concluye con Homero llevando en andas a su hija, entre risas y abrazos.</p> <p>La tira de dibujos animados recrea aspectos de una familia de clase media inserta en la sociedad de consumo norteamericana. Desarrollándose situaciones que introducen, desde el plano humorístico, ciertas críticas al status quo. Resultan claramente establecidos y diferenciados los estereotipos y roles correspondientes a las clases hegemónicas y subalternas.</p> <p>Se ilustran, desde el humor y la sátira, los roles de los diferentes integrantes de la familia tipo y diversos personajes de la sociedad de Springfield como microcosmos de la sociedad estadounidense.</p>
2. COMPONENTES DE OTROS GÉNEROS	Telecomedia, cine y videoclip.
3.1. LENGUAJE VERBAL	Carga emotiva dominante: dramático humorística. Características del vocabulario: coloquial
3.2. IMAGEN	<p>Encuadre: Preponderancia de planos móviles.</p> <p>Puesta en escena: En función de colores básicos, se contextualiza los personajes en diferentes ámbitos cotidianos: hogar, escuela, comercio, trabajo, etc.</p> <p>Perspectiva: Lineal.</p>
3.3. SONIDO	Fondos musicales al servicio de la ilustración de las diferentes situaciones dramáticas.

**GODZILLA
AZUL TOON**

ÍTEMS A OBSERVAR	ELEMENTOS PARA COMPLETAR LA GUÍA
1.1. PRINCIPALES TEMAS PLANTEADOS 1.2. TRAMA ARGUMENTAL 1.3. FORMAS SIMBÓLICAS- REPRESENTACIONALES PRESENTES EN EL MENSAJE	<p>Pretendido cuidado del mundo desde la órbita de un grupo de científicos. Labor que realizan mediante la ayuda de un mutante, Godzilla.</p> <p>Un grupo de científicos, dedicados a estudiar criaturas afectadas por la radiación nuclear, intenta detener a un escarabajo de gran magnitud. Tras una serie de fallidos intentos, logran inmovilizarlo utilizando las raíces de un árbol. En el laboratorio, una mujer les informa que otra criatura ha escapado durante unas pruebas. Nuevamente, el grupo se dirige al desierto e intercepta al animal, tras dispararle y comprobar que su resistente piel evita la penetración de sus municiones, Godzilla, su aliado, aparece y consigue salvarlos a pesar de sufrir heridas.</p> <p>El monstruo se dirige hacia una ciudad. En los muros que cubren la entrada es alcanzado por uno de los científicos, quien falla al intentar detenerlo. El monstruo aliado reaparece y lo vence tras girarlo y ubicar su caparazón contra el piso.</p> <p>Asumiendo una postura ecologista, la ideología que orienta el relato se basa en la crítica al uso indiscriminado de los nuevos conocimientos y recursos científico –tecnológicos: armas</p>

	nucleares, químicas, genéticas, etc.
2. COMPONENTES DE OTROS GÉNEROS	Cómics, ciencia ficción, cine de aventura.
3.1. LENGUAJE VERBAL	Carga emotiva dominante: dramática. Características del vocabulario: coloquial.
3.2. IMAGEN	Encuadre: Planos móviles. Puesta en escena: los personajes y escenarios son retratados mediante colores fuertes. En las escenas de lucha, se observa el uso de gamas brillantes que sirven para ilustrar confeccionar las diferentes propagaciones ígneas. Perspectiva: Lineal.
3.3. SONIDO	Los fondos musicales y efectos sonoros transmiten la carga emotiva de las acciones.

G.I. JOE
LOCOMOTION

ÍTEMS A OBSERVAR	ELEMENTOS PARA COMPLETAR LA GUÍA
1.1. PRINCIPALES TEMAS PLANTEADOS 1.2. TRAMA ARGUMENTAL 1.3. FORMAS SIMBÓLICAS- REPRESENTACIONALES PRESENTES EN EL MENSAJE	Lucha entre el bien y el mal, patriotismo. “G.I. JOE” es un grupo experimentado de soldados que combaten contra la organización terrorista “SKAR”. Metálico, miembro infiltrado del equipo G.I Joe, alista un satélite para realizar una transmisión mundial. Garra de Acero, líder la organización terrorista, se dispone a dar un discurso informando de la nueva adquisición en sus filas. Metálico interrumpe el discurso y deja en ridículo al líder. En ese momento, las tropas de G.I Joe ingresan al lugar y entablan una lucha con los soldados de SKAR. Tras resultar victoriosos, Garra de Acero se enfrenta a al miembro que lo traicionó y es vencido. Finalmente es detenido y encarcelado. Visión del mundo desde la perspectiva del conflicto armado. Se lleva adelante la lucha contra el enemigo terrorista en pos de salvaguardar los valores de la sociedad estadounidense.
2. COMPONENTES DE OTROS GÉNEROS	Cómics, ciencia ficción, films bélicos.
3.1. LENGUAJE VERBAL	Carga emotiva dominante: dramática. Características del vocabulario: coloquial.
3.2. IMAGEN	Encuadre: Planos móviles. Puesta en escena: los personajes y escenarios son retratados mediante colores fuertes. En las escenas bélicas, se observa el uso de gamas brillantes a modo de confeccionar las propagaciones ígneas. Perspectiva: Lineal.
3.3. SONIDO	Los fondos musicales y efectos sonoros transmiten la carga emotiva de las acciones.

FUTURAMA

FOX

ÍTEMS A OBSERVAR	ELEMENTOS PARA COMPLETAR LA GUÍA
1.1. PRINCIPALES TEMAS PLANTEADOS	<p>Crítica social desde la perspectiva del desarrollo tecnológico del futuro (año 3.000). Conflictos éticos y económicos de la sociedad estadounidense, amistad, relaciones laborales.</p> <p>Fry, Bender y Leela deben hacer una entrega: una tijera para cortar la cinta inaugural de la nueva estación espacial de las Naciones Unidas. En dicha estación, un capitán, quien es el encargado de realizar el corte, los apresa, por confundirlos con terroristas, y los traslada a su nave. Desde allí, corta la cinta utilizando un rayo láser. Esto determina la destrucción de la estación y la destitución del capitán y su ayudante. Tras desempeñarse en varios empleos transitorios, deciden pedir trabajo a los protagonistas. Son aceptados y destinados a realizar, junto a ellos, una entrega de almohadones a otro planeta. Durante el desarrollo de esta entrega, el capitán los convence para destituir a Leela de su cargo de comandante. Cargo que pasará a ocupar él. Desde esa posición, da la orden de atacar una nave de las Naciones Unidas. Su objetivo es que las naves impacten y, de ese modo, mueran todos los tripulantes, a excepción de él y su ayudante.</p> <p>El capitán logra huir. Mientras, Fry y Bender liberan a Leela y le restituyen el cargo de comandante. Ella realiza una maniobra y logra salvarlos a todos.</p> <p>El episodio concluye con la realización de un juicio, en el que Leela asume la culpa respecto del choque de las naves para evitar, de ese modo, que el capitán siga trabajando con su equipo.</p> <p>La tira de dibujos animados recrea los avatares de un grupo de amigos y compañeros de trabajo insertos en la sociedad de consumo futurista.</p>
1.2. TRAMA ARGUMENTAL	
1.3. FORMAS SIMBÓLICAS- REPRESENTACIONALES PRESENTES EN EL MENSAJE	
2. COMPONENTES DE OTROS GÉNEROS	Telecomedia, cine, serie de ciencia ficción y cómics.
3.1. LENGUAJE VERBAL	Carga emotiva dominante: dramático/humorística Características del lenguaje: coloquial
3.2. IMAGEN	Encuadre: preponderancia de planos móviles. Puesta en escena: En función de colores básicos, se contextualiza a los personajes en diversos ámbitos de la cotidianidad futurista. Se intercalan imágenes digitales. Perspectiva: Lineal
3.3. SONIDO	Fondo musical al servicio de la ilustración de la situación dramática.

DUCKMAN
 U.S.A. NETWORK

ÍTEMS A OBSERVAR	ELEMENTOS PARA COMPLETAR LA GUÍA
1.1. PRINCIPALES TEMAS PLANTEADOS	En torno a un evento familiar se urden temáticas vinculadas con la sexualidad adolescente y adulta, la infidelidad,

1.2. TRAMA ARGUMENTAL	<p>rivalidad entre pares, función parental y alcoholismo.</p> <p>Los integrantes de la familia de Duckman son patos caracterizados como humanos. Conviven en la misma casa, el citado Duckman (detective); su cuñada, Benerice, “mujer” de formas sensuales y comportamiento seductor; y sus hijos: Ajax, un adolescente poco sagaz y Charles & Mambo, un niño con dos cabezas.</p> <p>En este episodio, Duckman, Benerice y Ajax se dirigen a la casa de la novia del joven, con el objeto de que ambas familias se conozcan. Durante el viaje surge un malentendido (disipado posteriormente) que lleva a Duckman a suponer que su hijo es homosexual.</p> <p>El padre de la novia (aves de corral caracterizados como personas) resulta ser un viejo conocido del protagonista y su cuñada: Por un lado, Tintico, fue un acérrimo rival de Duckman durante su época de colegio secundario; por otra, es uno de los amantes de Benerice, quien lo cría viudo.</p> <p>Durante la permanencia en la casa, la relación de los adolescentes pasa a un segundo plano y la atención argumental se centra en las siguientes escenas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Duckman y Tintico dirimiendo aspectos vinculados a su permanente rivalidad. - Tintico y Benerice manteniendo discusiones respecto de su vínculo de amantes y manteniendo relaciones sexuales, mientras Duckman y Gallinita, la esposa de Tintico, se refieren a la problemática de alcoholismo que afecta a la última. - Gallinita tratando de seducir a Duckman.
1.3. FORMAS SIMBÓLICAS- REPRESENTACIONALES PRESENTES EN EL MENSAJE	<p>Después de evidenciarse las aproximaciones sexuales entre los personajes adultos, el capítulo concluye con una nueva fundación del odio entre los personajes masculinos. De ese modo, la familia de Duckman abandona la casa de Tintico. Ajax, sentado en la parte trasera del auto, refiere a su padre y a su tía: “Papá, tía Benerice, yo quiero mucho a Tania (su novia) y quiero regresar pronto”. El joven recibe por toda respuesta el silencio de los adultos.</p> <p>Esta tira recrea distintas problemáticas que atañen a una familia caracterizada por su disfuncionalidad (rol materno desempeñado por la hermana gemela de la madre muerta, padre desentendido de su función parental, hijos anormales). Las situaciones se plantean desde una perspectiva humorística que bordea permanentemente el sarcasmo, la sátira mordaz y el humor negro.</p> <p>El universo existencial de los personajes expone los matices de una sociedad en la que los valores éticos y morales presentan una fisura respecto de los parámetros ideales de convivencia.</p>
2. COMPONENTES DE OTROS GÉNEROS	<i>Telecomedia, cine bizarro y teatro dramático.</i>
3.1. LENGUAJE VERBAL	<p>Carga emotiva dominante: dramático humorística con oscilaciones irónico sarcásticas.</p> <p>Características del vocabulario: rústico con presencia de epítetos injuriosos censurados, en ciertos casos, por un efecto de sonido (bip)</p>
3.2. IMAGEN	<p>Encuadre: Preponderancia de planos fijos.</p> <p>Puesta en escena: En función de colores básicos, se</p>

	contextualiza los personajes en diferentes ámbitos cotidianos. Perspectiva: Asimétrica.
3.3. SONIDO	Fondos musicales al servicio de la ilustración de las diferentes situaciones dramáticas.

BEAVIS AND BUTTHEAD MTV

ÍTEMS A OBSERVAR	ELEMENTOS PARA COMPLETAR LA GUÍA
1.1.PRINCIPALES TEMAS PLANTEADOS	Desde la perspectiva de dos adolescentes de escasas dotes intelectuales y dedicados, la mayor parte del tiempo, a mirar televisión, se perfilan temáticas poco sistematizadas que los involucran
1.2.TRAMA ARGUMENTAL	Los personajes protagónicos deciden vender su sangre, tras ver una publicidad en la TV. A pesar de que en la fachada del centro asistencial se observan diversos carteles anunciando la donación de sangre, los protagonistas ingresan. Allí, una enfermera los asiste y les coloca los respectivos elementos para realizar la extracción. La mujer atiende un llamado telefónico de su marido y olvida a sus pacientes. Cuando regresa, descubre las bolsas contenedoras de sangre extremadamente llenas. A raíz de esto, Beavis y Butthead se retiran cargando los recipientes llenos sobre sus espaldas.
1.3.FORMAS SIMBÓLICAS- REPRESENTACIONALES PRESENTES EN EL MENSAJE	En su casa, miran TV mientras se transfieren el líquido nuevamente a su cuerpo. En la pantalla se emite una publicidad de un film denominado "Baño se sangre"; Beavis toma su bolsa y la rompe sobre el cuerpo de su amigo, provocando así un literal "baño de sangre". Se articulan escenas que retratan el microcosmos de dos particulares adolescentes de 16 años, totalmente ajenos a los espacios de socialización propios a su edad. Su entorno carece de personajes que encarnen los roles materno/paterno e impongan cierta legalidad a su mundo.
2. COMPONENTES DE OTROS GÉNEROS	Cine de humor negro y bizarro, videoclips y <i>sitcoms</i>
3.1. LENGUAJE VERBAL	Carga emotiva dominante: dramático humorística de base absurda, con tintes sarcásticos. Características del vocabulario: rústico
3.2. IMAGEN	Encuadre: Preponderancia de planos fijos. Puesta en escena: Utilizando colores básicos, se contextualiza a los personajes en ambientes cotidianos, abiertos y cerrados. Perspectiva: Bidimensional.
3.3. SONIDO	Fondos musicales pertenecientes a los videoclips que miran en TV y otros que sirven para acompañar e ilustrar el material discursivo.

LOS CABALLEROS DEL ZODIACO Magic Kids

ÍTEMS A OBSERVAR	ELEMENTOS PARA COMPLETAR LA GUÍA
1.1 PRINCIPALES TEMAS	La trama argumental se organiza en función de la temática

PLANTEADOS	vinculada a la Lucha entre el Bien y el Mal. Esta se polariza en los siguientes temas: el honor del guerrero, la traición, la venganza y la amistad.
1.2. TRAMA ARGUMENTAL	Los Caballeros del Zodiaco recuperaron el casco de la armadura dorada de Sagitario. En el santuario de Grecia, Cristal (maestro de Hyoga) pide explicaciones por la extraña actitud del patriarca. Tras luchar con los lacayos de éste, Cristal es hipnotizado para, de este modo, matar a los protagonistas. Shun (Caballero de Andrómeda) y Saori Kido (reencarnación de Atena) parten hacia un refugio en las montañas con el preciado casco. Los restantes caballeros deciden averiguar quién es su enemigo, por lo tanto, recurren a sus respectivos maestros. Seiya (caballero de Pegasus) arriba a Grecia en busca de su tutora Marin. Allí, es interceptado por Shena y sus secuaces. Tras una encarnizada batalla en la que el caballero es derrotado, Marin aparece y detiene su ejecución. Utilizando una falsa pelea como excusa, le cuenta acerca de la condición de Cristal y le pide que se aleje del lugar. En Siberia, Hyoga descubre una aldea destruida. El último sobreviviente le cuenta que su antiguo maestro (Cristal) vendió su alma al diablo y arrasó con la población. Finalmente Hyoga se reúne con su tutor y es golpeado.
1.3. FORMAS SIMBÓLICAS- REPRESENTACIONALES PRESENTES EN EL MENSAJE	La serie animada recrea aspectos vinculados con el universo ético, estético y moral del guerrero de la tradición oriental. Así mismo, intervienen elementos extraídos de la mitología griega, la astrología, el tarót y la épica guerrera.
2. COMPONENTES DE OTROS GÉNEROS	Melodrama, cine de acción y cómic.
3.1. LENGUAJE VERBAL	Carga emotiva dominante: dramática. Características del vocabulario: Coloquial con adecuación al bien decir.
3.2. IMAGEN	Encuadre: preponderancia de planos fijos y móviles; vertiginosidad en los cambios de planos. Planos fijos generadores de suspenso. Puesta en escena: preponderancia de los colores claros en los escenarios, en contraposición a las gamas fuertes que posee la vestimenta de los personajes. Las tomas relativas a los combates son realizadas en exteriores, generalmente en escenarios rocosos. Perspectiva: lineal
3.3. SONIDO	Los efectos de sonido se implementan, al igual que la música, al servicio de la ilustración de las diferentes situaciones dramáticas, con el fin de acentuar la carga emotiva.

CASA DE MUTANTES

Locomotion

ÍTEMS A OBSERVAR	ELEMENTOS PARA COMPLETAR LA GUÍA
1.1. PRINCIPALES TEMAS PLANTEADOS	Tomando como punto de partida de relato argumental la visión que del mundo tienen cinco extraterrestres, se articula cada episodio de la serie. Se plantean así, desde una

<p>1.2. TRAMA ARGUMENTAL</p> <p>1.3. FORMAS SIMBÓLICAS- REPRESENTACIONALES PRESENTES EN EL MENSAJE</p>	<p>perspectiva absurda, temas relativos a la infancia, las tradiciones, las relaciones humanas etc.</p> <p>Los protagonistas, seres extraterrestres, observan un film en la televisión donde una mancha roja (<i>La mancha Voraz</i>) arrasa con una ciudad. Uno de ellos se siente atemorizado por la temática que plantea el film, mientras que los otros se disponen a dormir.</p> <p>Entre tanto, Santa Claus en su trineo, advierte en su lista la presencia de estos seres (a quienes confunde con niños), de los cuales no posee información alguna. Por lo cual decide entregarles sus respectivos regalos. Para ello, comienza a descender por la chimenea. Uno de los protagonistas escucha el sonido que produce, y al ver por la chimenea observa un cuadro que lo remite al film que lo atemorizó. Los extraterrestres luchan para que la mancha (en realidad son los amplios glúteos de Santa C.) no ingrese a su morada y Santa no cesa en su intento de ingresar por el agujero, acorde a su tradición.</p> <p>Tras una serie de incidentes en los cuales Santa es repelido mediante trampas ensambladas por los protagonistas, éste consigue depositar sus regalos y se aleja, completamente vendado, del lugar.</p> <p>Los personajes descubren en los regalos sus objetos más deseados.</p> <p>La serie animada reproduce personajes estereotipados, con cualidades particulares que articulan diversas interpretaciones de los temas planteados; el personaje que constantemente se encuentra hambriento, cuya capacidad intelectual y motriz roza la torpeza; el personaje científico e intelectual; el personaje con modales suaves y adicto a la limpieza etc.</p>
<p>2. COMPONENTES DE OTROS GÉNEROS</p>	<p>Series clásicas de ciencia ficción, cómics y cine bizarro.</p>
<p>3.1. LENGUAJE VERBAL</p>	<p>Carga emotiva dominante: humorística. Características del vocabulario: Coloquial.</p>
<p>3.2. IMAGEN</p>	<p>Encuadre: Preponderancia de planos fijos. Puesta en escena: preponderancia de colores vivos en los escenarios y figuras. Entre ellos se advierte un divorcio de fondo-figura impuesto por el uso de sombras y texturas, en fin de centrar la atención visual en los personajes. Perspectiva: Asimétrica</p>
<p>3.3. SONIDO</p>	<p>Los efectos de sonido y música poseen una similitud con los emitidos en las series clásicas de ciencia ficción. Estos se implementan al servicio de la ilustración de las diferentes situaciones cómicas, con el fin de realizar la ambientación propuesta.</p>

**DRAGON BALL Z
MAGIC KIDS**

ÍTEMS A OBSERVAR	ELEMENTOS PARA COMPLETAR LA GUÍA
<p>1.1. PRINCIPALES TEMAS PLANTEADOS</p>	<p>La trama argumental se organiza en función de la temática vinculada a la Lucha entre el Bien y el Mal. Esta se polariza</p>

1.2. TRAMA ARGUMENTAL	en los siguientes temas: el honor del guerrero, la traición, la venganza y la amistad. Goku, protagonista de la serie, entabla un combate con Freezer, en el planeta Namekusei. La línea argumental se centra, principalmente, en la prolongada contienda que éstos suscitan. Mientras tanto, un personaje femenino, perteneciente a las fuerzas del bien, es poseída por un lacayo del villano mencionado; de este modo, su mente es insertada en el cuerpo de una rana.
1.3. FORMAS SIMBÓLICAS- REPRESENTACIONALES PRESENTES EN EL MENSAJE	La confrontación entre los guerreros continua y Freezer golpea brutalmente a su oponente hasta causarle graves heridas. La serie animada recrea aspectos vinculados con el universo ético, estético y moral del guerrero de la tradición oriental. Así mismo, intervienen elementos extraídos de la ciencia ficción.
2. COMPONENTES DE OTROS GÉNEROS	Melodrama, cine de acción, comedia y cómic.
3.1. LENGUAJE VERBAL	Carga emotiva dominante: dramática. Características del vocabulario: Coloquial con adecuación al bien decir.
3.2. IMAGEN	Encuadre: preponderancia de planos fijos (en escenas donde prevalece el suspenso y la tensión) y móviles con gran vertiginosidad en sus componentes tanto dentro de la pantalla, como así en su edición. Puesta en escena: preponderancia de los colores claros en los escenarios, en contraposición a las gamas fuertes que posee la vestimenta de los personajes. Las tomas donde se realizan los combates son realizadas en exteriores, generalmente en escenarios rocosos. Perspectiva: lineal
3.3. SONIDO	Los efectos de sonido se implementan, al igual que la música, al servicio de la ilustración de las diferentes situaciones dramáticas, con el fin de acentuar la carga emotiva.

MERCANO, EL MARCIANO MUCH MUSIC

ÍTEMS A OBSERVAR	ELEMENTOS PARA COMPLETAR LA GUÍA
1.1. PRINCIPALES TEMAS PLANTEADOS	A punto de partida de la visión que, de la Argentina actual, tiene un ser extraterrestre, se despliegan temáticas vinculadas con aspectos políticos, sociales, culturales, éticos y morales.
1.2. TRAMA ARGUMENTAL	La Argentina lanza su primer satélite al espacio. En un curso errático se estrella sobre la superficie de Marte aplastando a la mascota de Mercano. Este, enfurecido, se dirige a la Tierra donde rompe los equipos astronómicos que se presentaban en un acto público. El marciano, dado por muerto, es diseccionado, pero, durante la operación despierta y huye del lugar, sujetándose las vísceras con sus manos. En la calle, ingresa a un comercio (Todo por dos pesos); allí los vendedores lo cubren con un poncho para cubrir sus heridas y le obsequian un par de ojotas. Mercano decide utilizar el "Obelisco" para retornar a su

1.3.FORMAS SIMBÓLICAS- REPRESENTACIONALES PRESENTES EN EL MENSAJE	<p>planeta. Por lo cual, regresa a la base científica y extrae el motor de su nave averiada. Pese a la advertencia de sus camaradas, el protagonista enciende el improvisado transporte y despegar. En breve la nave se estrella sobre la avenida "Nueve de Julio".</p> <p>Tras ver un anuncio de un famoso parque de diversiones, donde se publicita un juego denominado "Viaje espacial", decide intentar su retorno nuevamente. Una vez en el juego, incrementa la velocidad de éste y produce nauseas y vómitos en los demás participantes.</p> <p>En la calle, observa un perro de policía que le recuerda a su mascota. Al acariciarlo es apresado.</p> <p>Dentro de la celda, descubre un arma laser en su traje, la cual utiliza para escapar de su prisión y aniquilar a los guardias. Una vez más, retorna al laboratorio y libera el cuerpo de una marciana.</p> <p>Utilizando la energía de un rayo revive a su compañera. Juntos caminan por los bosques de Palermo y observan la fauna muerta en los lagos y un robo a una anciana. La mujer (E-teet) le muestra el vehículo en el cual arribó y ambos deciden retornar a Marte. Antes del despegue, E-teet le pide a Mercano una muestra de los animales de la Tierra. El marciano baja de la nave y comienza a recolectar especímenes. Improvisamente, la nave despegar sin él.</p> <p>Se ilustran desde la perspectiva de la sátira mordaz los roles correspondientes a las clases hegemónicas (políticos, científicos, fuerzas del orden) y subalternas (distintas versiones del ciudadano común). Se constituye, de este modo, una crítica a los distintos sectores representativos del universo actual argentino.</p>
2. COMPONENTES DE OTROS GÉNEROS	Humor negro, cómics, caricatura, videojuego, series clásicas de ciencia ficción y videoclip.
3.1. LENGUAJE VERBAL	Carga emotiva dominante: satírico-irónica. Características del vocabulario: Coloquial, con presencia de vocablos rústicos.
3.2. IMAGEN	Encuadre: preponderancia de planos fijos. Vertiginosidad en los cambios Puesta en escena: preponderancia de colores fuertes (realizados digitalmente) en la confección de los personajes. Perspectiva: Asimétrica
3.3. SONIDO	Los efectos de sonido se implementan, al igual que la música, al servicio de la ilustración de las diferentes situaciones humorísticas.

**POKEMON
CARTOON NETWORK**

ÍTEMS A OBSERVAR	ELEMENTOS PARA COMPLETAR LA GUÍA
1.1. PRINCIPALES TEMAS PLANTEADOS 1.2. TRAMA ARGUMENTAL	<p>Competencia, prestigio, auto-superación, vínculos de amistad.</p> <p>Ash, el protagonista, junto a sus amigos, Misty y Brock, participan en el Gran Premio Pokemon N° 1. Un torneo</p>

1.3. FORMAS SIMBÓLICAS- REPRESENTACIONALES PRESENTES EN EL MENSAJE	<p>que servirá para medir a los Pokemons peleadores.</p> <p>En un gimnasio, se encuentran con Rebeca, hija del entrenador del Pokemon, Jij-Monchan, “la máquina de golpear”, cuyo nombre es Anthony, quien está obsesionado por ganar el torneo</p> <p>Por su parte, el Equipo Rocket (asérrimo enemigo de Ash y sus amigos) también planean presentarse al torneo y ganar el primer premio.</p> <p>Se suceden, a lo largo del capítulo, una serie de escenas que dan cuenta del desarrollo de los combates. Combates en los que el objetivo es siempre la destrucción del adversario.</p> <p>El desenlace del episodio muestra cómo, por salvar la integridad física de su hija, el entrenador Anthony retira del combate a su Pokemon. Con ello queda descalificado, resultando ganador el Pokemon de Ash.</p> <p>La concepción del mundo que determina la acción dramática se vincula con la idea darwiniana de evolución y supervivencia del más apto.</p> <p>Se destaca el estereotipo del personaje orientado hacia la competición, por la competición misma, en una lucha de puro prestigio.</p>
2. COMPONENTES DE OTROS GÉNEROS	Cómic, videoclip, videogame.
3.1. LENGUAJE VERBAL	Carga emotiva dominante: dramática. Características del vocabulario: Coloquial.
3.2. IMAGEN	<p>Encuadre: Preponderancia de planos fijos.</p> <p>Puesta en escena: Sobre la base de colores básicos, se disponen los objetos y figuras (mayoritariamente estáticas), contextualizando los diferentes ámbitos de la acción: prioritariamente espacios abiertos en los que se tienen lugar los combates.</p> <p>Prespectiva: Lineal.</p>
3.3. SONIDO	Los fondos musicales sirven para la ilustración de las distintas constelaciones dramáticas.

POPEYE
CARTOON NETWORK

ÍTEMS A OBSERVAR	ELEMENTOS PARA COMPLETAR LA GUÍA
1.1. PRINCIPALES TEMAS PLANTEADOS 1.2. TRAMA ARGUMENTAL	<p>Básicamente, la rivalidad entre pares. A partir de ese núcleo temático, se esbozan ciertas tramas argumentales, que, al modo de anécdotas secundarias, refuerzan las situaciones de rivalidad.</p> <p>Popeye y Brutus trabajan junto a un barco. Elevan un andamio con el fin de reparar el casco de la embarcación. Pasa por el lugar Olivia, vistiendo ropas de enfermera despertando, a su paso, la atención de los personajes masculinos. Ambos suben a un bote y remando en seco llegan a la clínica donde trabaja Olivia, Allí se inicia una serie de empujones y tirones de orejas orientados a que ninguno de ellos pueda llegar hasta la mujer. Aunque Brutus y Popeye pretenden hacerse pasar por enfermos, no consiguen atraer la atención de la enfermera. Entonces,</p>

1.3. FORMAS SIMBÓLICAS- REPRESENTACIONALES PRESENTES EN EL MENSAJE	<p>deciden lanzarse al mundo en busca de la adecuada laceración física que justifique la atención profesional de Olivia. Así, se exponen al derrumbe de paredes, a las balas de un cañón y a caídas desde altos edificios. Para acabar con tan particular competencia, Popeye hace ingerir a Brutus sus espinacas, de modo que éste queda dotado de una fuerza formidable y propina al protagonista una golpiza que lo lleva a la clínica. Pero, Olivia termina arrojando al herido por una de las ventanas de la institución médica, al pie de la cual, lo espera nuevamente Brutus. En ese momento, se observa un plano del edificio indicando que se trata de una clínica para animales. El final del episodio muestra a los dos hombres adoptando gestos y posturas propios de los animales.</p> <p>El universo simbólico se concentra en el intercambio de agresiones entre personajes que se disputan, de tal modo, el lugar junto a la mujer. De las tramas argumentales emerge el héroe fallido: Popeye y el villano, en la persona de Brutus. Mientras que, por su parte, Olivia encarna a la “bella indiferente”.</p>
2. COMPONENTES DE OTROS GÉNEROS	Comedia de enredos, cómics.
3.1. LENGUAJE VERBAL	Carga emotiva dominante: humorística. Características del vocabulario: coloquial.
3.2. IMAGEN	Encuadre: Preponderancia de planos móviles. Puesta en escena: Ubica a los personajes y objetos en diversos ámbitos inherentes a la trama narrativa. Perspectiva: Lineal.
3.3. SONIDO	Fondo musical: ilustra las distintas situaciones dramáticas.

REN & STIMPY MTV

ÍTEMS A OBSERVAR	ELEMENTOS PARA COMPLETAR LA GUÍA
1.1. PRINCIPALES TEMAS PLANTEADOS 1.2. TRAMA ARGUMENTAL	<p>No se edifican sobre la base de una temática sistematizada, sino que se organizan realizando gags interconectados, mediante el uso del humor absurdo.</p> <p>Stimpy, el personaje canino de la serie, observa emocionado el siguiente programa televisivo: Los cadetes espaciales Ren y Stimpy sufren un desperfecto en su nave y deben realizar un aterrizaje forzoso en un planeta desconocido. Allí emprenden una exploración –según lo indica el manual del cadete espacial. Tras recorrer por días el desolado paisaje, los personajes comienzan a sentir hambre. Stimpy prepara un “repollo intergaláctico”. Éste resulta ser un alien que muerde la cabeza de Ren. Como resultado de esto, el personaje le aplica reiterados golpes a su compañero.</p> <p>Ambos ensamblan una carpa y se disponen a dormir. Tras una serie de hechos que derivan en Stimpy atado y amordazado a la cama, Ren es hipnotizado y atrapado por un extraterrestre. Stimpy corre en su ayuda y es devorado junto a su compañero.</p> <p>En el interior del ser, los protagonistas son atacados por</p>

1.3.FORMAS SIMBÓLICAS- REPRESENTACIONALES PRESENTES EN EL MENSAJE	bacterias que habitan en las entrañas. Nuevamente, deciden recurrir al manual del explorador pero, al no hallar una satisfactoria solución, Ren pierde la cordura y comienza a golpear a su amigo con el libro. La serie animada reproduce el estereotipo de personajes pares que se ven enfrentados por la supuesta inteligencia de uno y la torpeza del otro.
2. COMPONENTES DE OTROS GÉNEROS	Series clásicas de ciencia ficción, cómics y cine bizarro.
3.1. LENGUAJE VERBAL	Carga emotiva dominante: satírica/irónica . Características del vocabulario: Coloquial.
3.2. IMAGEN	Encuadre: Preponderancia de planos fijos. Se implementa el uso de imágenes completamente inmóviles (sin cuadros de animación), generalmente en “planos detalle”. Puesta en escena: preponderancia de colores vivos en los escenarios y figuras. En las gamas de colores que integran a los primeros, se advierte su utilización con el fin de conceptualizar esquematizaciones inherentes al estilo psicodélico propuesto en los 60’s, complementado por la morfología gráfica que aborda la producción. Perspectiva: Asimétrica
3.3. SONIDO	Los efectos de sonido y música poseen una similitud con los emitidos en las series clásicas de ciencia ficción. Estos se implementan al servicio de la ilustración de las diferentes situaciones cómicas, con el fin de realizar la ambientación propuesta.

**ROBIN
LOCOMOTION**

ÍTEMS A OBSERVAR	ELEMENTOS PARA COMPLETAR LA GUÍA
1.1. PRINCIPALES TEMAS PLANTEADOS 1.2. TRAMA ARGUMENTAL	Desde la perspectiva de un adolescente sin ocupación conocida, se compone una trama narrativa que lo involucra en diferentes situaciones. Primer capítulo: Robin y su amigo ensayan música en un recinto poblado de vagabundos. Uno de ellos, al intentar cantar, ingiere el micrófono y muere. En la autopsia, los médicos le quitan el instrumento de su estómago y lo devuelven a sus dueños. Estos lo rechazan al apreciar el aroma que desprende y se lo entregan a los vagabundos, quienes improvisan una fiesta con el artefacto obsequiado. Los protagonistas deciden cortar la corriente eléctrica para evitar, de este modo, que prosigan con su actuación. Segundo capítulo: Robin recibe, junto a su amigo, una carta comunicándoles que debe realizar el servicio militar. Ante la preocupación que les produce dicha notificación, se plantean diferentes alternativas para evadir la situación, entre ellas: mutilarse los brazos. Finalmente, deciden vestirse de mujer. En el cuartel, son enviados a hablar con su superior, quien los deriva al salón para oficiales donde pasan un año. Allí se encuentra el general atado con una correa a un calefactor sobre el que orina. Tercer capítulo: el protagonista es invitado a una fiesta. En

1.3.FORMAS SIMBÓLICAS- REPRESENTACIONALES PRESENTES EN EL MENSAJE	ella, un hombre le entrega un vestido rojo y le pide que se lo coloque. Los invitados se ríen y se retiran del lugar. En un local de comidas, donde se encuentra Robin, ingresan las personas que concurren a la fiesta. Estas le cuentan a la camarera lo acontecido en la reunión. La mujer se acerca al protagonista y le da su vestido. Robin piensa: "Que vergüenza, ni siquiera era mi talla". Se articulan escenas que retratan el microcosmos de un adolescente que, carente de familia, frecuenta ámbitos que no corresponden a los espacios de socialización propios de su edad. La trama argumental se edifica sobre la base de un relato impresionista.
2. COMPONENTES DE OTROS GÉNEROS	Videoclips, cómics y humor negro.
3.1. LENGUAJE VERBAL	Carga emotiva dominante: dramática humorística de base absurda, con tintes sarcásticos. Características del vocabulario: coloquial con presencia de vocablos típicos del adolescente.
3.2. IMAGEN	Encuadre: preponderancia de planos fijos. Puesta en escena: Utilizando colores básicos, se contextualiza a los personajes en ambientes cerrados. La animación que reproduce a los personajes se caracteriza por su rigidez y la repetición de cuadros. Perspectiva: lineal.
3.3. SONIDO	Presencia constante de cortina musical y efectos sonoros que ilustran el material discursivo.

SAILOR MOON AZUL TOON

ÍTEMS A OBSERVAR	ELEMENTOS PARA COMPLETAR LA GUÍA
1.1. PRINCIPALES TEMAS PLANTEADOS 1.2. TRAMA ARGUMENTAL	Lucha entre el bien y el mal, sexualidad adolescente, amistad. Tres jóvenes planean irse de viaje, en avión, para presenciar el recital de los "Three Lights". Al enterarse Serena de que no ha sido tenida en cuenta para este evento, se ofende con sus amigas. Al llegar a su casa, Serena recibe, de manos de su hermana menor, un sobre conteniendo un ticket aéreo. En el avión, un joven le advierte que el aeroplano no debe despegar debido a que corre peligro. Consecuentemente, una mujer muy atractiva se presenta ante los pasajeros y los atrapa en sus asientos utilizando las correas de seguridad para inmovilizar sus cuerpos. La mujer se acerca a los miembros del conjunto musical "Three lights" y les reclama la "Semilla Estelar", luego revela la identidad secreta de Serena ante los pasajeros refiriéndoles su capacidad de metamorfosear en Sailor Moon. Al liberarse, se suscita un combate entre las protagonistas y las aliadas de la mujer. La misma, desaparece repentinamente del avión y se presenta ante su jefa, la Señora Galaxia, quien la atomiza por no haber derrotado a sus enemigas.
1.3.FORMAS SIMBÓLICAS- REPRESENTACIONALES PRESENTES EN	La concepción del mundo de esta producción tiene puntos de encuentro con aquella de los cuentos de hadas, narraciones

EL MENSAJE	medieavales y fábulas: predestinación de ciertos acontecimientos, elementos mágicos –cetro-, gesta épica, animales parlantes, hechizos, etc.
2. COMPONENTES DE OTROS GÉNEROS	Cómics, videoclips, cuentos, ciencia ficción y telecomedias.
3.1. LENGUAJE VERBAL	Carga emotiva dominante: dramático-humorística. Características del vocabulario: coloquial.
3.2. IMAGEN	Encuadre: Preponderancia de planos fijos(en aquellas escenas donde prevalece el suspenso y la tensión) y móviles con gran vertiginosidad en sus componentes, tanto dentro de la pantalla, como así también en su edición. Puesta en escena: Predominio de los colores claros en los escenarios, en contraposición a las gamas fuertes observadas en las vestimentas de los personajes. Perspectiva: Lineal.
3.3. SONIDO	Los efectos de sonido se implementan, al igual que la música, al servicio de la ilustración de las diferentes situaciones dramáticas y humorísticas, con el fin de acentuar la carga emotiva de las mismas.

CONCLUSIONES

- Las producciones que dominan la escena de los dibujos animados que se presencian en la Argentina, se clasifican en **cuatro tipos**: a) **series importadas de los Estados Unidos que conforman el *Cartoon Tradicional***; b) ***Nuevos Cartoons "Post-Simpson"***; c) **producciones japonesas o *Animé***, y d) **dibujos animados nacionales**.
- Desde el punto de vista de su estructura narrativa, resulta pertinente trazar una aproximación entre las distintas variantes que representan a los *"Nuevos Cartoons estadounidenses"* y la nueva producción de dibujos animados nacionales.
- En la producción animada nacional observada, se advierte la introducción de una mirada tendiente a revelar y escenificar aspectos contradictorios de los ciudadanos argentinos del presente. La puesta en evidencia de la paradoja implícita en ciertos referentes políticos, sociales, culturales, éticos y morales, determinantes de algunas conductas patognomónicas de los habitantes de una gran ciudad; y una versión satírico-irónica de las costumbres e inclinaciones del argentino medio que conlleva una crítica de las instituciones.
- Los dibujos animados estadounidenses clásicos o *cartoons tradicionales* tienden a difundir y exaltar distintos aspectos vinculados con el denominado ***american way of life***, es decir, los valores de **pertenencia a la sociedad industrial que se edifica en la era del consumo masivo** y la reproducción del marco de interacciones domésticas que se consolidan en el **contexto socio político de la postguerra**.
- En estas animaciones identificamos la presencia de **relaciones intersubjetivas que se basan en la rígida delimitación de los roles dentro de la familia nuclear**, como asimismo, cierta **orfandad de forjamiento de un espíritu crítico sobre la mirada que podrá articular el espectador**.
- Este clase de dibujos animados tradicionales se caracteriza por el **elevado número de cuadros por secuencia**, por la **variedad de su gama cromática** y por la **riqueza de su propuesta musical**, dentro de un contexto en el cual **los personajes suelen estar investidos de ductilidad motriz y gestual**.
- Muchos de estos dibujos animados tradicionales reproducen indefinidamente, bajo el **modelo estereotipado del personaje (por lo general animal) grande, fuerte y torpe contrapuesto al diminuto, débil y hábil**, el eterno conflicto (devorar / ser devorado). Repitiendo a cada paso del relato una pequeña anécdota que culminará en una laceración física que, reparada un momento después, dará origen a otra, cuya culminación será idéntica.
- En base a tramas argumentales que se despliegan sobre una banda de Moebius de la que se **excluyen las coordenadas témporo-espaciales**, los personajes recrean una serie de situaciones, en las que la

agresión corporal y sus consecuencias lacerantes son el motivo fundante del efecto cómico. Así, se pueden observar cuellos transformados en espirales, cuerpos reducidos a delgadas láminas o prolijamente fragmentados.

- Aquí suele advertirse **la estructura binaria que excluye del relato la dimensión de la sexualidad.** Ella está borrada por la distancia zoológica y la ambigüedad de los caracteres secundarios. Lo que resta como diferencia es siempre la frustración, y ésta no tiene signo sexual.
- **Las escenas de deformación y despedazamiento corporal excluyen la exhibición del interior de los cuerpos.** En ese sentido, la referencia topológica a la banda de Moebius nos permite introducir la dimensión de un espacio éxtimo (espacio de borde, ni interno, ni externo), en el que no tienen cabida los componentes traumáticos del cuerpo degradado. Por el contrario, la laceración que se muestra tiene la particularidad de conducir a una restitución, aquella que permite la continuidad de una serie fundada en la pura reiteración de anécdotas cómicas que excluyen toda posible moraleja.
- **La articulación anecdótica cómica sobre la cual se entran las historias de los *cartoons* tradicionales conlleva, tal como se ha referido, ciertos aspectos violentos. Pero, la violencia escenificada constituye una versión de la misma en su registro imaginario.** Una violencia que se articula en sintonía con las fantasías inconscientes de rivalidad imaginaria con el semejante y, consecuentemente, con las fantasías de fragmentación corporal. Y, en tal sentido, homologable a las actividades lúdico/míticas que facilitan al sujeto el pasaje de lo imaginario a lo simbólico.
- Con la aparición y extensión masiva de *Los Simpsons* se modifican las reglas de la animación estadounidense. En esta etapa **los argumentos cobran más fuerza** respecto de la sofisticación técnica aplicada en el proceso de la animación y **las historias tienden a desplazar del escenario del discurso a la ficción, a la aventura y al cuento fantástico.**
- Cabe definir estas animaciones como **metáfora de los años noventa**, modeladora de paisajes que se edifican sobre el **universo de lo real y habitado por gente real**, cuyos cuerpos han sido construidos históricamente en el marco **del proceso de personalización y de individualización contemporáneo.**
- Los personajes de estas animaciones **han relegado la creencia en las utopías**, en las epopeyas sociales, políticas o ecológicas, en el sueño de inserción de su descendencia dentro de las estructuras rígidas y selectivas de la trayectoria académica y en las bondades del desarrollo tecnológico.
- Ello se advierte a través del **lenguaje**, de los **textos**, de las **historias** y del **trazo del dibujo**, de la **deformidad de las líneas**, de los **escenarios de fondo**, y de la recurrente apelación a los **planos medios** y a los **primeros planos**, preponderantemente seriales y cinematográficos, para acrecentar una **sensación de realismo.**
- Hay implícito en dicho planteo una mirada que se relaciona con aquello que Gilles Lipovetsky denominó **"conmoción de la sociedad, de las costumbres, del individuo contemporáneo de la era del consumo masivo"**, planteo que se enmarca en un proceso de emergencia de un modo de socialización e individualización inédito, en tanto **ruptura respecto del universo construido durante la Modernidad**, de **erosión de las identidades sociales**, de abandono político e ideológico y de **desestabilización de las personalidades.**
- Dentro de estos **espacios reflexivos y críticos**, los **personajes carecen del heroísmo y de la moral que caracterizaba las fábulas edificantes de las animaciones que los antecedieron**, aquellas que estaban dirigidas a un target preponderantemente infantil. En cambio, esos personajes conforman los elementos básicos de un cierto **nihilismo que impugna las instituciones, en especial la familia, y motoriza el ataque contra las convenciones, recomendaciones y mandatos que organizan la comunidad.**
- La **mirada antiépica sobre la sociedad** que promovieron *Los Simpsons* ha dado lugar a la generación de otras variantes discursivas que hacen del **escepticismo su soporte conceptual** ("*Ren & Stimpy*", "*Beavis and Butthead*", "*Casa de Mutantes*", "*Pinky y Cerebro*", "*Duckman*", "*Robin*" y "*South Park*"), reveladoras de **nuevos esquemas de transmisión de los mensajes, sustentados en la burla que se dirige al *cartoon* tradicional.**
- A través de sus personajes estas animaciones viabilizan un repertorio de propuestas argumentales que desafían la idea de que hay una sola manera de ver y hacer las cosas, un **cierto cuestionamiento del americanismo** que conlleva la reflexión crítica sobre el **estilo de vida de los Estados Unidos** y una modalidad de **articulación del sarcasmo** sobre la sociedad de la opulencia y del consumo masivo.

- Los **dibujos animados japoneses** conllevan la aplicación de técnicas electrónicas para la animación. Ello confiere un riguroso esquematismo en el movimiento de las figuras. Los personajes humanos suelen presentar **matices gestuales limitados, como consecuencia de la disminución del número de cuadros que se incluyen por frecuencia.**
- Aquí la caracterización física de los personajes se dispone de manera circunscripta a **un esquema gráfico básico** y, entre los rasgos específicos de dicha disposición, destaca la presencia de **rostros, tanto masculinos como femeninos, con ojos que suelen reflejar distintos contrastes de luces y que se exhiben de manera desproporcionada en relación con el contexto facial.**
- La **expresividad** que puede desarrollar la animación queda encerrada en el estrecho marco de los **movimientos rígidos** y de las **muecas repetitivas**, de las cabelleras moldeadas en estilos y colores variados, es decir, de un conjunto de elementos que conllevan un **realismo exacerbado.**
- Los episodios y escenarios usualmente refieren a la geografía oriental o bien a la existencia de planetas ideales. Esta "topografía" que construye el animé presenta **corolarios teñidos de moralejas**, no siempre felices, de hecho, **los "buenos" no siempre ganan.** Es bastante común observar en este tipo de producciones, las **transmutaciones de los "buenos" en "malos" y viceversa.**
- Las **experiencias vinculadas con la angustia y con el sufrimiento** que suelen presentarse en el discurrir de los personajes principales, están permanentemente atravesadas por los **"paralelismos" temporales.** Las historias **mezclan hechos del pasado con acciones del presente y nociones del futuro, y el nudo temático de cada serie no se infiere con sencillez de los primeros capítulos**, habida cuenta de la presencia de personajes centrales cuyo pasado, usualmente se da a conocer durante el transcurso de la serie y, por lo general, posee una **función determinante sobre los epílogos.**
- La especificidad de las producciones japonesas se sustenta en la presencia de personajes y desarrollos argumentales que pretenden generar una cierta **identificación, no momentánea sino permanente**, a través de la construcción de historias que suelen extenderse a lo largo de varios episodios y que, en algunos casos, llegan a conformar los componentes de una saga.
- El perfil de los personajes protagónicos se construye en el marco de su evolución a lo largo del tiempo y de la **reproducción de sus ciclos vitales**, así como las **estabilidades y transformaciones** que presenta este proceso (pasaje desde la niñez a la pubertad, desde la pubertad a la adolescencia, o bien, desde la adolescencia a la adultez). Así **las producciones japonesas de los últimos años recuperarían una función característica del relato fantástico tradicional.**
- A diferencia del dibujo animado tradicional, **el Animé abarca una extensa gama de segmentos de edad que trascienden a la población infantil.** Ello se advierte a través de su oferta de propuestas que permite identificar **una alternativa temática por cada tipo de público.** Al atravesar distintas audiencias, el **Animé** se definiría como formato específico de relato y de construcción de historias, que incorpora elementos estéticos de otros géneros, tales como la **literatura, la cinematografía y el cómic.** La **presencia de temáticas tales como la violencia o la sexualidad** imponen su sello distintivo en la mayoría de las tramas argumentales. El caso de la violencia resulta paradigmático. Esta problemática **no se presenta como simple y directa expresión de situaciones conflictivas, cumple una función narrativa determinante.**
- Los héroes, usualmente presentados como niños-jóvenes, no recurren a la violencia únicamente para enfrentarse a los enemigos malvados. **El héroe suele sugerir de continuo estados mentales que lo predispondrían a la consecución de acciones violentas** y una cierta inclinación "natural" por los enfrentamientos verbales y los combates físicos, incluso convirtiendo en rivales a sus propios amigos.
- En algunas producciones de esta índole, tales como **"Dragon Ball"** o **"Los Caballeros del Zodíaco"**, la guerra es presentada como un objetivo valioso *per sé*, es decir, como un medio legítimo y deseable para expresar y confirmar la excelencia del Sujeto.
- Se advierte una particular concepción del hombre sustentada en una cierta **deificación de la muerte y de la resistencia ante el dolor físico ineludible que conlleva toda contienda.**
- Destaca en estas animaciones el intento de articular un **relato naturalizado de la historia.** Los argumentos adscriben a una modalidad narrativa supra histórica basada en aspectos discursivos de continuidad antes que de génesis.
- Dentro de las sociedades secularizadas que conforman los paisajes de las animaciones japonesas, **las categorías científicas (espacio, tiempo, causalidad, movimiento, energía, etc.) usualmente están**

cargadas de definiciones místicas y religiosas. Ese componente de continuidad también está presente en una idea evolucionista de la historia.

- Esa idea de evolución permanente está presente en el marco de las complejas relaciones de poder que se reproducen, a través de sus distintas sagas, en la serie *Dragon Ball*. Aquí el pasaje de una a otra saga se encuentra determinado por el cambio de sus personajes centrales, aquellos que mutan hacia estados de poder superior.
- También se aprecia este hecho en el **cuestionamiento implícito de la moral cristiana y occidental** que caracteriza las tramas de la serie *Ranma 1/2* (en este caso la evolución se expresa en relación con temas inherentes a la sexualidad que se desarrolla dentro de intrincadas relaciones comunitarias que se apoyan en lo tradicional).
- Asimismo ocurre en la formulación de hipótesis acerca del progreso constante del género humano y de la abigarrada constelación de personajes no humanos, que exhibe *Pokémon*. Dentro de los animé, los cíclopes, los centauros, los pokémons, etc. están sujetos a **transformaciones recurrentes, pero dotados de estructuras perennes.**
- El *Animé* promueve la difusión de un discurso binario y una **separación binaria de las relaciones sociales** que se construyen en el marco de las dicotomías Bien/Mal, Verdad/Ficción, Orden/Caos, Mando/Obediencia, y de las diferencias jerárquicas que separan a unas especies de individuos (o castas) respecto de otras.
- La trama de relaciones sociales suele estar anclada en **formas de organización precontractuales y no en el orden que se basa en el consenso de los actores sociales.** Tal idea parecería sustentada por la hipótesis de que en las épocas previas a la conformación de los poderes políticos modernos, los hombres se hallaban en un estado de guerra permanente de unos contra otros y de anarquía. De modo que en el momento histórico previo a la constitución de la Ley, el recurso de la fuerza se imponga por sobre el de la persuasión.
- Existe un punto de contacto que vincula a los distintos animé: la hegemonía de una modalidad de relato dentro del cual **la constitución de la Ley usualmente está asociada al alcance de poderes extraordinarios.**

**TIPOLOGÍA DE LOS
DIBUJOS ANIMADOS**

TIPOS		PÚBLICO OBJETIVO		
		NIÑOS	ADOLESCENTES	ADULTOS
FANTÁSTICOS	• <i>Articulación argumental en base a la repetición de gags.</i>	(1)(2) (3)(4) (5) (6) (7) (8)		
	• <i>Articulación argumental desde la perspectiva del cuento o narración.</i>	(9) (10) (11) (12) (31)		
	• <i>Articulación argumental desde la perspectiva de la narración mítica.</i>	(13)	(14) (15) (16) (17) (18) (19)	(14) (15)
REALISMO FANTÁSTICO	• <i>Reafirmación del american Way of Life</i>	(20) (21)		
	• <i>Crítica del Status Quo.</i>	(22) (29) (30)	(22) (23) (24) (25) (28)	(26) (27) (28)

- (1) TOM Y JERRY
- (2) MICKEY/SILLY SIMPHONIES
- (3) BUGS BUNNY
- (4) CORRE CAMINOS
- (5) SILVESTRE
- (6) PORKY
- (7) SPEEDY GONZÁLEZ
- (8) PANTERA ROSA
- (9) POPEYE
- (10) RUGRATS
- (11) EL MUNDO DE BOBBY
- (12) EL LABORATORIO DE DEXTER
- (13) POKÉMON
- (14) RANMA ½
- (15) DRAGON BALL
- (16) SAILOR MOON
- (17) LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO
- (18) BTX
- (19) ROBOTECH
- (20) LOS PICAPIEDRAS
- (21) LOS SUPERSÓNICOS
- (22) PINKY Y CEREBRO
- (23) BEAVIS & BUTTHEAD
- (24) FUTURAMA
- (25) LOS SIMPSONS
- (26) DUCKMAN

-
- (27) SOUTH PARK
 - (28) MERCANO, EL MARCIANO
 - (29) CASA DE MUTANTES
 - (30) TINY TOONS
 - (31) GODZILLA

BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, M; Matilla, L; Vázquez, M: "Teleniños Públicos, Teleniños Privados". Edit. De la Torre. Madrid, 1995.
- Barroso García, J: "Realización de los Géneros Televisivos". Edit. Síntesis. Madrid, 1996.
- Barthes, R: "La Cámara Lúcida". Edit. Gili. Buenos Aires, 1982.
- Barthes, R: "Retórica de la Imagen" *Semiología*. Edit. T. Contemporáneo. Buenos Aires, 1970.
- Baudrillard, J: "Crítica de la Economía Política del Signo". Edit. Siglo XXI. Madrid, 1986.
- Bettelheim, B: "Psicoanálisis de los Cuentos de Hadas". Edit. Crítica. Barcelona, 1986.
- Calabrese, O: "La Era Neobarroca". Edit. Cátedra. Madrid, 1992.
- Camus, A: "El Mito de Sísifo". Edit. Losada. Buenos Aires, 1982.
- Colombo, F: "Televisión: La Realidad como Espectáculo". Edit. Gustavo Gilli S.A. Buenos Aires, 1974.
- Comfer: "Violencia: Informe de Investigación sobre Violencia del TV". Equipo de Evaluadores del Comfer. Buenos Aires, 1999.
- Dallera, O: "Para mirar los dibujos animados de la televisión". Edit. Don Bosco y Proa. Buenos Aires, 1988.
- Deleuze, G: "La Imagen-Movimiento". Edit. Paidós. Barcelona, 1984.
- Dorfman, A.: "Patos, Elefantes y Héroe". Edit. De la Flor. Buenos Aires, 1985.
- Eco, H: "Apocalípticos e Integrados en la Cultura de Masas". Edit. Lumen. Barcelona, 1977.
- Erausquin, Matiel y Vázquez: "Los Teleniños". Edit. Laia. Barcelona, 1980.
- Ferrés, J: "Televisión Subliminal". Edit. Paidós. Buenos Aires, 1996.
- Ferrés, J: "Televisión y Educación". Edit. Paidós. Buenos Aires, 1994.
- Foucault, M: "Las Palabras y las Cosas". Edit. Planeta. Barcelona, 1966.
- Foucault, M: "Microfísica del Poder". La Piqueta. Madrid, 1981.
- Foucault, M: "Vigilar y Castigar". Edit. Siglo XXI. Buenos Aires, 1980.
- Freud, S: "El Malestar en la Cultura". Biblioteca Nueva Madrid. Madrid, 1981.
- Freud, S: "Psicología de las Masas y Análisis del Yo". Biblioteca Nueva Madrid. 1981.
- Freud, S: "Tres Ensayos para una Teoría Sexual". Biblioteca. Nueva Madrid, 1981.
- Gaitán Moya y Piñuel Raigada: "Documentos" en "Técnicas de Investigación en Comunicación Social". Edit. Síntesis. Madrid, 1998.
- Gardner, H: "Arte, Mente y Cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad". Edit. Paidós. Barcelona, 1993
- González Requena, J: "El Discurso Televisivo". Edit. Anagrama. Barcelona, 1985.
- Graves, R: "Los Mitos Griegos". Edit. Alianza. Madrid, 1997.
- Lacan, J: "El Estadio del Espejo como Formador del Yo tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica". Edit. Siglo XXI. Buenos Aires, 1985.
- Lacan, J: "Seminario IV: Las Relaciones de Objeto". Edit. Paidós. Buenos Aires, 1995.
- Landi, O: "Devórame otra vez". Edit. Planeta. Buenos Aires, 1991.
- Liottard, F.: "Las condición Postmoderna". Edit. Siglo XXI. Méjico, 1983.
- Lipovetsky, G: "La Era del Vacío". Edit. Anagrama. Barcelona, 1986.
- Lo Duka: "El Dibujo Animado". Edit. Losange. Buenos Aires, 1957.
- Mattelart, A; Dorfman, A: "Para leer el Pato Donald". Edit. Siglo XXI. Madrid, 1972.
- McLuhan, M: "La Galaxia Gutenberg". Edit. Planeta. Madrid, 1985.
- Morley, D: "Televisión, audiencias y estudios culturales". Edit. Amorrortu. Buenos Aires, 1992.
- Ovidio: "Metamorfosis". Edit. Alianza. Madrid, 1996.
- Planeta Editores: "Historia Universal del Cine N° 9". Buenos Aires, 1982.
- Platón: "El Banquete". Edit. Hyspamérica. Buenos Aires, 1983.
- Poloniato, A: "La Lectura de los Mensajes", Edit. Nueva Visión. Buenos Aires, 1997.

-
- Pons, J.P.: "Cine didáctico: posiciones y metodología". Edit. Narcea S.A. Madrid, 1980.
 - Silvestre, M: "Mañana el Psicoanálisis". Edit. Manantial. Buenos Aires, 1988.
 - Traversa, O: "Cine: El significante negado". Edit. Hachette. Buenos Aires, 1997.
 - Vilches, L: "Manipulación de la Información Televisiva". Edit. Paidós. Buenos Aires, 1989.
 - Wolf, Mauro: "La Investigación de la Comunicación de Masas". Edit Paidós. Barcelona, 1987.

The End