



DIBUJOS ANIMADOS EN T.V.

ción

CENECA

B84
438

EN
E
R
●
●
I
S
M
e
V
C
H



T

CENECA

PROGRAMACION INFANTIL Y DIBUJOS ANIMADOS EN LA T.V. CHILENA

Manuel Alcides Jofré
Carmen Bunster

SANTIAGO-CHILE

JULIO 1983

I N D I C E

	Pág.
INTRODUCCION	1
<u>PRIMERA PARTE: CUANTIFICACION DE LA TELEVISION INFANTIL: 1981</u>	3
Los cuatro canales	4
Canal 13 en relación a los otros canales	5
Programación infantil de Canal 13	8
Bloques horarios en Canal 13: programación infantil	9
Bloques horarios en Canal 13: dibujos animados	11
Programación infantil nacional y extranjera en Canal 13	12
La semana de la programación infantil	12
Entretención, cultura, información	13
Programación infantil de Canal 13: el factor tiempo	15
La semana de dibujos animados en Canal 13	16
<u>SEGUNDA PARTE: ANALISIS IDEOLOGICO DE LOS DIBUJOS ANIMADOS</u>	18
Descripción del medio y del género	18
Clasificación de los programas de dibujos animados	22
Dibujos animados formativos y dibujos animados de entretención	24
Episodios largos y sketches en los dibujos animados	26
La semana tipo mayo-junio de 1982	27
Televisión Nacional: Canal 7	30
Dibujos animados de entretención de Canal 7	33

Índice

La primacía de Hanna-Barbera en Canal 7	36
Canal 11: Dibujos animados formativos	39
Dibujos animados de entretención en Canal 11	42
Canal 13: Dibujos animados formativos	45
Dibujos animados de entretención en Canal 13	47
Héroes super héroes	50
CONCLUSIONES	53

INTRODUCCION

Este estudio se compone de dos partes independientes. El objeto de estudio, la televisión infantil chilena, es enfocada en dos momentos de su historia, durante los años transcurridos de la década del 80. Las aproximaciones a estos dos momentos sin crónicos de la televisión nacional son diferentes sin embargo.

La primera parte analiza los datos provenientes de la semana tipo de la televisión chilena que va del 20 al 26 de abril de 1981. La programación ha sido cuantificada en cuanto número de programas y en cuanto al tiempo de duración de cada uno de ellos. La formalización de estos datos se llevó a cabo mediante un procedimiento estadístico computacional. Este análisis matemático de la televisión chilena se realizó examinando un conjunto de variables que se revelan como indispensables para la comprensión de ella. Los factores tomados en cuenta son, por ejemplo, si la producción infantil y/o de dibujos animados es nacional o extranjera; o si la programación es cultural, informativa o de entretenimiento, ello de acuerdo a los objetivos institucionales de la televisión chilena. Se estudian aquí todos los canales de televisión disponibles en Santiago, que exhiben programación infantil. Esta semana tipo de la televisión chilena ha sido desglosada en dos segmentos: la programación de lunes a viernes, y la de fin de semana, y asimismo, la semana televisiva tipo fue dividida en cuatro períodos diarios que graficarían los tipos de programación y audiencia específica de cada momento. Primero, se consideran los cuatro canales en su conjunto, luego la relación-oposición de Canal 13 versus los restantes, y finalmente el Canal 13 separadamente. En todos estos casos se estudia tanto la programación infantil como la programación de dibujos animados.

Si se percibe la historia de la televisión chilena como una sucesión de diferentes semanas tipo, se verá que en la primera parte de este estudio se realiza un ejercicio de formalización de un modelo histórico de una semana tipo ya no vigente, del pasado. El objetivo de este estudio no es comparar dos momentos históricos, o dos semanas tipo. Sólo fue posible reconstruir el

modelo de una semana tipo del pasado de la televisión chilena acudiendo al registro de la programación de los canales publicada en la prensa; este es el único testimonio que confirma lo que ocurrió durante ese período. Nada se conserva de lo que la televisión chilena exhibió concretamente esa semana; para una investigación como ésta el único camino, el sólo método de análisis posible, en este caso, fue la cuantificación formal y estadística del registro.

La segunda parte de este estudio enfoca la semana tipo de la televisión chilena correspondiente al período de los meses de mayo y junio de 1983. El corpus de análisis está exclusivamente constituido por los programas de dibujos animados que se transmitieron durante este período, que fueron grabados, estudiados y reproducidos a voluntad por los investigadores. No se trata ahora del estudio de un momento del pasado de la televisión chilena sino que de su presente inmediato. Estos mensajes de dibujos animados exhibidos por la televisión chilena son influencia activa y parte de la cultura operante hoy en día en Chile. Para estos mensajes, a la disposición actual e inmediata de los telespectadores, como asimismo de los investigadores, el método de aproximación puede definirse en primera instancia como una lectura ideológica, concentrada en las visiones de mundo y sistemas valóricos presentados. Se examinan aquí de preferencia, cualitativamente, los contenidos de las historias presentadas en las series y episodios. En todos estos episodios y series se prestará especial atención a la conformación del conflicto central que contienen, a los valores implicados en esta oposición, a su manera de resolución, y a la conclusión ideológica que emana de ello.

En esta segunda parte, además, se intenta la descripción fenomenológica y semiótica de los dibujos animados, se establece una categorización formal de los episodios analizados, y se contrastan los dibujos animados formativos a los dibujos animados de entretenimiento. El análisis del corpus aquí está ordenado por canales. Dentro de cada canal los episodios y las series estudiadas han sido ordenadas de acuerdo a la compañía que las produce.

PRIMERA PARTE:

CUANTIFICACION DE LA TELEVISION INFANTIL: 1981

La primera parte del presente estudio es una investigación pragmática, cuantitativa y estadística. Fue elaborada en base a los datos contenidos en la cartelera de TV publicados por El Mercurio, en la semana que va del lunes 20 al Domingo 26 de abril de 1981. Los datos fueron procesados a través del sistema computacional de CECICO, de la Universidad Católica de Chile.

Aunque esta semana fue elegida al azar, pertenece a la programación de una semana tipo, la estructura y formato de la cual es repetida de manera similar durante un cierto período del año. El año televisivo normal está estructurado por semanas tipo que se extienden más o menos de abril a diciembre. El período de enero, febrero y marzo se considera como programación de verano. Este esquema general tiende a ser respetado, aunque durante el año pueden introducirse algunas variaciones a un modelo general.

Para una investigación de esta especie se presentaban dos caminos posibles; el primero implicaba grabar toda la producción durante este período de todos los canales. Esta alternativa era imposible de ser desarrollada como métodos de investigación aunque hubiera sido el método ideal. La segunda alternativa implicaba tomar la programación previamente preparada por los canales y divulgada públicamente. Esta segunda alternativa sin embargo, no permite constatar los cambios de programación de último minuto que alteran y concretan el esquema de la semana tipo. Sin embargo, no se trata aquí de la cuantificación del medio televisivo mismo, sino del sistema de signos, del metalenguaje con que la televisión publicita su propio mensaje en Santiago.

Como la programación divulgada en El Mercurio no contiene datos para la posible medición de la publicidad incorporada a cada programa, ésta variable no ha sido tomada en cuenta.

Los cuatro canales

Los programas infantiles contabilizados por cada uno de los 4 canales durante esta semana tipo son los siguientes:

Canal 5 : Terry Toons, Príncipe Dinosaurio, Dibujos Animados.

Canal 7 : Spunkle y Tadpole, Cepillín, Agencia S.O.S., Batman y Robin, Los Cuatro Fantásticos, La Pequeña Lulú, Acquamán, El Pájaro Loco, Tom y Jerry, Porky, El Chapulín Colorado, Capitán Nemo, La Mujer Araña, Merrie Melodies, Batfink, Los Picapiedras, Odisea Burbujas, La Mole, Shazam, Marine Boy, Super Siete, Angel.

Canal 11 : Los Bochincheros, Ultraman, Hanna-Barbera, Super Croft Show, Yam Yam, El Genio, Popeye, Festival de Niños, Infantilissimo.

Canal 13 : Sesamo Street, Festival Infantil, Scooby Doo, Mazinger, Don Gato y su Pandilla, Super Ratón, Dibujos Animados, club de Mickey Mouse, Festival de Dibujos Animados, Disneylandia.

Durante esta semana tipo en los cuatro canales de recepción metropolitana, el número total de programas presupuestados fue de 407 programas que corresponden a un total de 354 horas de exhibición. Esto arroja un promedio de 88 horas semanales por cada canal, lo que equivale a 12,65 horas diarias de funcionamiento por canal, como promedio.

De la totalidad de los 407 programas casi una cuarta parte (96), corresponden a programación infantil. Estos 96 programas equivalen al 23,6% de la programación total, lo que es igual a 2,03 horas diarias de programación infantil por canal.

En una semana tipo como ésta hay en los cuatro canales 57,6 horas dedicadas a la programación infantil. Esto significa una sexta parte del tiempo total de exhibición (16,1%). Importa tener en cuenta que sólo se ha considerado la programación dirigida específicamente al público infantil; lo cual no significa que el niño no vea otros programas.

De los 96 programas infantiles, 51 programas corresponden a dibujos animados, lo que equivale a un 53,1% del total de la programación infantil. 28,9 horas semanales son dedicadas por los cuatro canales a la programación de dibujos animados lo que equivale a un promedio de 1,08 diarios por canal. Esta programación de dibujos animados ocupa un 8,1% del tiempo de la programación total de los cuatro canales.

La mayor parte de la programación infantil se basa en los dibujos animados los cuales constituirían, considerando la cantidad de tiempo invertidos en ellos por los niños, uno de los principales agentes de socialización. La televisión chilena le dedica al niño, de acuerdo a esta semana tipo de 1981, anualmente, alrededor de 3.000 horas.

La totalidad de los programas de dibujos animados es casi exclusivamente de entretenimiento (es decir, no hay un contenido educativo formal), lo cual no elimina de ellos el factor formativo, que toca áreas que la educación formal generalmente no toca. Los dibujos animados exigen un público no crítico, que mira normalmente estos programas desde un estado de conciencia de no alerta, con lo cual el proceso comunicativo se cumple perfectamente porque el espectador no opone ningún tipo de resistencia.

El Canal 13 en relación a los otros canales

Se ha procedido a la elección de Canal 13 para su estudio por las siguientes razones:

1. No está estrictamente sometido a la institucionalidad gubernamental, y por tanto comunica un espectro más amplio de mensajes que el canal nacional.
2. Su carácter universitario y su reputación de medio ya establecido, le permiten incorporar una programación más cultural, más formativa.

13. Su condición de institución privada, lo hace menos permeable a los cambios de políticas contingentes y por lo tanto presenta una estructura más sólida, un modelo más permanente de cómo hacer televisión.

4. De los tres canales universitarios se escogió el Canal 13 por ser el de mayor influencia y porque de acuerdo a ratings es el canal más visto en la región metropolitana, donde existen cuatro canales como alternativa para el espectador.

Para comprobar el lugar que ocupa el Canal 13 es posible oponerlo a los Canales 5, 7 y 11.

La programación infantil en el Canal 13, en cuanto número de programas es ligeramente más alta que el promedio total de los canales 5, 7 y 11 (27,8% versus 22,4%).

Cuando se toma en cuenta el factor tiempo, es decir, las horas de exhibición de programación infantil, se descubre que el Canal 13 dedica un tiempo más alto que el promedio de los otros canales.

Los Canales 5, 7 y 11 dan 37,5 horas semanales de programación infantil, mientras el Canal 13 le dedica 19,4 horas semanales a esta misma programación. El Canal 13 en cuanto a programación infantil, transmite pues más de la mitad del tiempo total utilizado por los tres canales restantes. Canal 13 le dedica un 19,8% del tiempo total de programación de este canal a la programación infantil, mientras los canales restantes como promedio le dedican un 14,7% de su tiempo a esta programación infantil.

Tal como en el caso de la programación infantil, el número de programas de dibujos animados exhibidos por Canal 13 durante esta semana tipo es más de la mitad (54,5%) que la suma de los programas de dibujos animados del Canal 5, 7 y 11. Canal 13 transmite 18 programas de dibujos animados a la semana, mientras el resto de los canales transmite 33 programas de este tipo, en su conjunto. Estos 18 programas corresponden a una quinta parte del total del número de programas que transmite Canal 13.

Casi tres cuartas parte de la programación infantil de Canal 13 están dedicados a los dibujos animados (72%), mientras que los otros tres canales restantes como promedio sólo entregan menos de la mitad del tiempo de la programación infantil a los dibujos animados (46,5%).

Es evidente que Canal 13 le otorga una importancia mucho mayor a los dibujos animados dentro de la programación infantil, y de igual manera a la programación infantil, dentro del total de la programación, que el resto de los canales. En efecto, un 35,3% del total de los programas de dibujos animados, transmitidos por todos los canales en su conjunto corresponden al Canal 13 (más de un tercio), mientras que los tres canales restantes ocupan un 64,7% del total de la programación de dibujos animados, (casi dos tercios). Si la proporción de la programación de todos los canales fuera matemáticamente compartida, al Canal 13 le correspondería un 25% del total de los programas de la programación infantil y de dibujos animados; sin embargo, el hecho de que sea un 35% del total de programas, implica que tiene un 10% más del promedio, y cada uno de los tres canales exhibe menos del promedio.

El Canal 13 ocupa 12,2 horas de esta semana tipo en su programación de dibujos animados, mientras los tres canales restantes en su conjunto le dedican a la misma actividad 16,6 horas por semana tipo.

Un octavo del total del tiempo transmitido por Canal 13 corresponde a dibujos animados. Canal 13 entrega el doble de tiempo a los dibujos animados, en relación al promedio de los otros tres canales.

El Canal 13 presenta un más alto porcentaje de programas y tiempo de dibujos animados, y basa su programación infantil en estos mismos programas a los cuales les otorga un 63,1% del tiempo total de su programación infantil. En comparación, los canales 5, 7 y 11 en su conjunto acumulan como promedio cada uno el 44,4% del total del tiempo dedicado a la programación infantil.

Dada la alta presencia de los dibujos animados en la programación infantil es lógico suponer que son estos programas, con su reiteración de los mismos estímulos, los que afectan decisivamente la cosmovisión valórica e ideológica que se forma el espectador.

Cabe preguntarse frente al hecho de que un canal universitario base su programación infantil en los dibujos animados, si se ha estudiado su poder formativo, o se está dejando simplemente esta programación al azar o a la disponibilidad de recursos. ¿Los programadores saben del poder de lo que se está entregando? ¿Hay un desconocimiento de parte de los programadores con respecto al poder formativo de los dibujos animados, o son simplemente usados como elementos de relleno, con total despreocupación? ¿Se ha hecho alguna vez un estudio sobre el papel de los dibujos animados en la televisión, y en los efectos que provoca sobre el espectador infantil?

Programación infantil de Canal 13

Se procede aquí a continuación al examen cuantitativo de Canal 13, considerado por sí solo, durante la semana tipo que va del 20 al 26 de abril de 1981.

De un total de 90 programas exhibidos en la semana por Canal 13, la programación infantil tiene un total de 27,8% de esa programación total, es decir, 25 programas. 18 de estos 25 programas son de dibujos animados y equivalen a una quinta parte de la programación total. O sea, casi tres cuartas partes de la programación infantil (72%) están constituida por dibujos animados en Canal 13.

El total del tiempo de exhibición de Canal 13 en esta semana tipo es de 98,25 horas semanales, con un promedio de 14,03 horas diarias de funcionamiento.

A la programación infantil le corresponde 19,4 horas semanales, con un promedio de 2,77 horas diarias. En cuanto a los dibujos animados éstos contabilizan 12,25 horas semanales con un promedio de 1,75 horas diarias.

Del tiempo total de exhibición, una octava parte está dedicada por Canal 13 a los dibujos animados, es decir, un 12,5%.

Bloques horarios de Canal 13: programación infantil

La totalidad de la programación infantil de Canal 13 fue dividida en cuatro bloques horarios, cronológicos: de 9 a 12, de 12 a 16 horas, de 16 a 20 horas y de 20 horas en adelante.

Cada programa fue incluido en el bloque horario en el cual comienza, no importando si termina en un bloque horario diferente.

Dentro del bloque de 9 a 12 horas, dos tercios del total del número de programas (66,7%) corresponden a la programación infantil.

La alta frecuencia de exhibición durante este bloque horario está vinculada a una de las supuestas funciones socializadoras de la televisión, al ser dirigida a los preescolares, que permanecen en el hogar a esta hora.

Esto significa que un 77,8% del tiempo total de exhibición lo dedica Canal 13 a la programación infantil, entre las 9 y las 12 horas. Es más de las tres cuartas partes del tiempo total del bloque. (Esto significa que Canal 13 dedica a este horario 5,83 horas de programación infantil a la semana).

Se podría denominar este bloque de 9 a 12 horas un primer bloque de la programación infantil, ya que concentra las tres cuartas partes del tiempo total, lo cual no acontecerá por ejemplo con el bloque siguiente de 12 a 16 horas, cuando solamente un 17,7% del tiempo de la programación de Canal 13 está dedicada a la audiencia infantil.

Si se compara el bloque de 9 a 12 horas (de tres horas de duración) con el bloque de 4 horas que va de las 12 a las 16 horas, se percibe en ambos el mismo número de programas infantiles: 6 en cada uno. En cada uno de estos bloques se encuentra localizada una cuarta parte de la programación infantil de Canal 13 (24% cada una).

Si se considera al bloque, de cuatro horas (de 16 a 20 horas), se encontrará que de un total de 25 programas infantiles, aquí se concentran 10, lo que equivale a un 40% del total de la programación infantil. En este bloque se da el porcentaje más alto del total de la programación infantil que entrega Canal 13, con el 11,1% del total de su programación.

Estos 10 programas del bloque de las 16 a las 20 horas corresponden al 43,5% del total de programas ofrecidos durante ese bloque. Se podría hablar de un segundo bloque infantil en este caso, ahora dirigido tanto a la audiencia infantil preescolar como a la escolar.

En el bloque siguiente de las 20 a las 21,30 horas, Canal 13 u bica un octavo de la programación infantil (12%).

Es indispensable recordar que de acuerdo a la legislación televisiva vigente, a las 21,30 horas concluye de hecho la programación infantil al permitírsele a los canales una programación para mayores de 18 años.

Considerando el punto de vista de su duración, la programación infantil se distribuye más o menos equitativamente, y a la vez, armónicamente, en los tres primeros bloques considerados.

Canal 13 dedica de un 6 a un 6,4% a lo más de su tiempo total a la programación infantil, en cada uno de los tres primeros bloques. En otras palabras, entre las 9 y las 12 horas hay 5 horas y 50 minutos de programación infantil a la semana, mientras que entre las 12 y las 16 horas, hay 6 horas de programación infantil, y finalmente, hay 6 horas y 15 minutos en el bloque de las 16 a las 20 horas. Podría decirse que se ha sorprendido un criterio de programación de Canal 13: en cada uno de estos tres primeros bloques se ha distribuido un tercio (o poco más de un tercio) de la duración del tiempo dedicado a la programación infantil, con una variación menor de 25 minutos.

En el último bloque (en que la programación infantil se termina de hecho a las 21,30 horas) se le dedica a la programación infantil 1 hora y 20 minutos a la semana.

Bloques horarios en Canal 13: dibujos animados.

En la semana que se ha estudiado del lunes 20 al domingo 26 de Abril de 1981, Canal 13 incluyó 18 programas de dibujos animados. Comparando cada uno de estos bloques horarios se advierte una progresión en el número de programas y al mismo tiempo una intensificación de su frecuencia entre las 12 y las 20 horas. Si se observa por ejemplo el primer bloque de 9 a 12 horas, se encuentra sólo un programa de dibujos animados, el que corresponde a un 5,6% del total de la programación de dibujos animados. Esta programación de dibujos animados es porcentualmente la más baja, ya que equivale al 1,1% del total de programas de Canal 13.

El bloque siguiente de las 12 a las 16 horas, incluye 5 programas de dibujos animados, lo que significa un 27,8 del total de la programación de dibujos animados de Canal 13. Estas cifras que de por sí ya son altas casi se duplican en el siguiente bloque horario de 16 a 20 horas donde se encuentran 9 programas de dibujos animados que ocupan un 50% del total de la programación de dibujos animados y un 36% del total de la programación infantil, es decir, más de un tercio de ella. Estos 9 programas de dibujos animados corresponden al 10% del total de programas de Canal 13, lo que significa el más alto porcentaje de aglutinación de programas de dibujos animados dentro de cualquier bloque horario.

Desde el punto de vista del tiempo que se le dedica a los dibujos animados en esta semana tipo de 1981, es poco relevante su presencia en los bloques horarios extremos, el de la mañana y el de la noche. Semanalmente entre las 9 y las 12 horas sólo hay 50 minutos de dibujos animados y 80 minutos después de las 20 horas, lo cual es un tiempo no significativo. en los bloques intermedios, de 12 a 16 horas y de 16 a 20 horas, se da un promedio de 6 horas en cada bloque, que juntos contabilizan el 82,3% del total de la programación de dibujos animados. En las 8 horas que van de las 12 a las 20 horas se aglutina un importante 10,3% del total del tiempo de la programación de Canal 13, exclusivamente dedicado a dibujos animados.

Programación infantil nacional y extranjera en Canal 13.

Si se observa el conjunto de la programación infantil de Canal 13 durante nuestra semana tipo, aplicando la dicotomía entre programas nacionales y programas extranjeros, se observará que la totalidad de programas son de procedencia extranjera.

Durante esta semana tipo Canal 13 exhibió 90 programas, de los cuales 67 correspondían a material extranjero, siendo 25 de ellos de programación infantil.

En esta semana tipo, Canal 13 exhibió 98,25 horas. De estas, 68,75 horas fueron ocupadas con material extranjero envasado, correspondiéndole a la programación infantil extranjera un 28,25% del tiempo total (19,41 horas).

Desconcierta que en una época pretendidamente nacionalista la totalidad de la programación infantil de un canal sea extranjera. Más aún, se trata de un canal universitario y católico que difunde un producto creado en condiciones ajenas a las nacionales, y que expande una visión de mundo acrítica, consumista, individualista, pasiva y violenta totalmente contraria a los valores cristianos de espiritualidad, solidaridad y pacifismo.

La semana de la programación infantil

La totalidad de la programación infantil en esta semana tipo se desglosa de la siguiente manera, si se contrapone la programación de Lunes a Viernes con la programación de Sábado y Domingo. Cabe hacer notar, que en esta semana tipo Canal 13 ha concentrado toda la programación infantil de fin de semana exclusivamente en el día Domingo.

De un total de 25 programas infantiles, 21 se exhiben entre Lunes y Viernes (un 84%), mientras que el día Domingo concentra sólo 4 programas (un 16%).

La programación infantil ocupa en Canal 13 en esta semana tipo, 19,41 horas. Esto corresponde al 19,8 del tiempo total de la programación de Canal 13.

Se observará que las tres cuartas partes del total de la programación infantil (75,1%) corresponde a 14,58 horas, entre Lunes y Viernes, mientras que el fin de semana concentra la cuarta restante (24,9%), en un sólo día, el día Domingo, con 4,83 horas de programación infantil.

Entretención, cultura, información.

La programación infantil de Canal 13 también puede ser examinada desde el punto de vista de las funciones que cumple, las cuales también han sido reconocidas por la legislación televisiva vigente en Chile.

Estas funciones son:

1. Función de entretención: es aquella que no está ligada a ninguna utilidad práctica o a ningún tipo de saber, y que se presenta como un pasatiempo para llenar el ocio neto del espectador.
2. Función cultural: aquella que remite a aquellas áreas clásicamente concebidas como culturales, por ejemplo, las actividades artísticas y científicas, en las cuales se gana un determinado tipo de conocimiento de permanente validez universal.
3. Función informativa: o también llamada periodística, implica la entrega de datos contingentes, referidos a una situación concreta.

De los 25 programas infantiles que transmite Canal 13, hay una marcada concentración en la función de entretención, que aglutina 20 programas, en contraposición a la programación cultural

que aglutina sólo 5 (los cuales corresponden todos a Sesame Street). Sólo una quinta parte de estos programas infantiles --extranjeros-- son culturales, mientras que el resto, un 80%, satisfacen sólo a la función entretenición.

Estos 5 programas infantiles culturales corresponden a un poco más de la tercera parte de los escasos programas culturales de Canal 13 (14 en total en esta semana tipo).

Estos 20 programas infantiles cuya función es exclusivamente la entretenición, ocupan un alto porcentaje (un 31,3%) dentro de la totalidad de los programas de entretenición que transmite Canal 13, los que son 64 en esta semana.

La totalidad de los programas informativos de Canal 13, se dirige a una audiencia adulta y no hay en esta semana tipo ningún programa infantil que tenga esta función.

Los días hábiles, de lunes a viernes, concentran en esta semana tipo 21 programas infantiles, es decir, un 84% de la programación infantil. La programación de entretenición infantil ocupa un 64%, mientras que la programación infantil cultural, ocupa sólo un 20% de la programación infantil. Estos 5 programas culturales infantiles, equivalen sólo a un 5,6% del total de la programación de Canal 13. Este bajísimo porcentaje de la programación infantil cultural contrasta con el 17,8% dedicado a la programación infantil de entretenición, es decir, la relación de importancia que le concede Canal 13 a la programación infantil cultural y de entretenición es igual a la relación de 1 a 3.

El día Domingo, Canal 13 presenta 4 programas infantiles, los cuales constituyen el 16% de la programación infantil. Estos 4 programas son todos de entretenición.

Se puede concluir que la programación infantil está concentrada en programas de entretenición, en Canal 13.

Programación infantil de Canal 13:
el factor tiempo.

Si lo anterior era un análisis basado principalmente en la contabilización del número de programas, la introducción del factor tiempo permitirá apreciar mejor la programación infantil de Canal 13.

En el modelo de esta semana tipo se le dedica 19,4 horas a la programación infantil, de las cuales 14,4 horas corresponden a programas de entretención y sólo 5 horas corresponden a programación cultural. Estas 5 horas corresponden a una cuarta parte del tiempo total dedicado a la programación infantil, mientras la programación infantil de entretención ocupa casi las tres cuartas partes de la totalidad del tiempo dedicado a la programación infantil (25,8% versus 74,2%).

Toda la programación infantil cultural está concentrada en el período de lunes a viernes. La programación infantil de entretención es igual a 9.5 horas. La programación infantil cultural es prácticamente la mitad de la programación infantil de entretención (5 horas versus 9.5 horas) de lunes a viernes. La programación infantil de entretención entre lunes y viernes ocupa un 49.4% del tiempo total de la programación infantil, es decir un poco menos que la mitad.

De acuerdo al criterio del número de programas, la relación entre programas infantiles culturales y programas infantiles de entretención era de 1 a 3. Ahora, considerando el criterio del tiempo, la relación entre programas infantiles culturales y programas infantiles de entretención es de 1 a 2.

Una cuarta parte de la programación infantil está ubicada el día Domingo en Canal 13, y corresponde en su totalidad a 4,8 horas de programas infantiles de entretención en esta semana tipo.

La semana de dibujos animados en Canal 13

De estas 19,4 horas de programación infantil en Canal 13, 12,6 horas (63,1%) corresponden a dibujos animados. De las innumerables posibilidades de programación infantil para un canal televisivo universitario, casi las dos terceras partes se reducen a una sola opción: los dibujos animados. Habiendo visto que la mayoría de los programas infantiles y de dibujos animados son de entretención, se demuestra que la primera intencionalidad de estos programas no es educar o formar sino que simplemente ofrecer un instrumento para llenar el ocio.

Este 12,5% de dibujos animados corresponde en verdad a la octava parte del tiempo total de programación de Canal 13, y está constituido por 18 programas que corresponden a un 20% de la totalidad de programas transmitidos por Canal 13.

Al desglosar los dibujos animados de Canal 13 de acuerdo a esta semana tipo, se advierte que 15 programas corresponden a los días hábiles, mientras que sólo tres se ubican el día domingo. En términos de tiempo, esto significa que de lunes a viernes, Canal 13 difunde 8,4 horas de dibujos animados mientras que el fin de semana (día Domingo) entrega 3,8 horas. Un tercio de los dibujos animados se concentra en el día domingo (31,3% ver sus 68,7% del tiempo total de la programación de dibujos anima dos).

La alta proporción de los dibujos animados dentro de la programación infantil de Canal 13 podría explicarse por el mayor costo que tendrían los programas infantiles o de dibujos animados si fueran realizados en Chile. De partida hay que hacer notar que no existe una producción nacional de dibujos animados. Recientemente, en 1983, han aparecido dos programas pioneros de dibujos animados realizados en Chile. Estos son "Condorito", de Pepo, para Canal 13, y "Un minuto con Lukas" para Canal 7, ambos incipientes y experimentales y nacidos bajo el alero de su éxito en otros medios de comunicación de masas. Son brevísimos spots de menos de un minuto de duración.

El examen de la estructura formal, estadística, de un modelo televisivo nacional revela la alta incidencia de la programación

infantil realizada principalmente mediante los dibujos animados. Asimismo, el estudio de esta semana tipo permite ver ciertos elementos generales, estructurales e intrínsecos a la televisión chilena. Se descubren aquí, por ejemplo, los criterios de programación. Se evidencia además, la oposición entre lo que la televisión chilena pretende ser, culta, informativa, y lo que verdaderamente es, de entretención. Cada vez que los canales piensan en la televisión infantil, la respuesta automática, que no cuestiona, son los dibujos animados extranjeros. Se desconoce en profundidad el tipo de lectura acerca de la programación infantil y de dibujos animados realizada por los programadores. Estos han tenido que anteponer por encima de todo los criterios económicos, de empresa comercial, por sobre la televisión entendida como una empresa de interés social. Dentro de los grupos socio-culturales interpelados por la televisión el público específico de mayor relevancia es el público infantil, siendo asimismo el más permeable, casi símbolo de la audiencia familiar ante la televisión.

Después de esta descripción, formalizadora, cuantitativa, de una semana tipo de Abril de 1981 en la televisión chilena, y después de su tabulación estadística, será útil adentrarse en la lectura concreta de los diversos programas de dibujos animados que ha transmitido la televisión chilena en el período que va de abril a junio de 1983.

SEGUNDA PARTE:

ANALISIS IDEOLOGICO DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

INTRODUCCION

Antes de entrar a la lectura interpretativa de los programas de dibujos animados exhibidos en Santiago en mayo y junio de 1983, habría que definir con más precisión el corpus concreto sobre el cual se procedió a realizar el análisis. Quedará así en evidencia como esta segunda parte, con su aproximación específica al fenómeno de los dibujos animados, complementa a la primera parte.

El corpus está constituido por la mayoría de los programas de dibujos animados transmitidos tanto los fines de semana (sábado y domingo) como asimismo, la programación de dibujos animados exhibidos de lunes a viernes, en los canales televisivos disponibles en la capital, dentro de las fechas señaladas.

Las series y episodios fueron grabados en una videogradora Sony-VHS, lo cual permitió, además de tener una observación directa, reproducirlo a voluntad, deteniéndolo, volviéndolo atrás, o volviendo a ver nuevamente en su totalidad. Los investigadores participantes observaron, analizaron y discutieron conjuntamente la totalidad de los episodios videogrados, los cuales totalizaban alrededor de 60 programas, con una duración total de unas 50 horas de exhibición de programa neto, es decir, excluyendo el tiempo de publicidad.

Descripción del medio y del género

Antes de entrar al examen detallado del copus es también indispensable definir más el objeto de estudio, mediante la descripción operante del medio. el medio en este caso es la televisión, que transmite un género televisivo, el dibujo animado. Se le da especial atención aquí al momento del circuito comunica-

tivo televisivo donde se cumple el objetivo para el cual fue creada esta mercancía cultural, es decir, para ser consumida, proyectada.

El proceso de producción del dibujo animado pasa por una primera fase que consiste en el dibujo sobre el papel; luego por una segunda, donde adquiere movimiento, dinamicidad, al ser reproducido en el celuloide del film; y tercero, circula y es consumido cuando emerge en la pantalla electrónica de un aparato de televisión.

De la totalidad del circuito comunicativo televisivo del dibujo animado se ha privilegiado aquí el momento del encuentro entre el medio y el receptor. Se asume pues en este estudio el punto de vista de la audiencia. Los observadores han analizado mensajes completamente accesibles a cualquier tipo de espectador en Santiago, en el período señalado. El punto de contacto entre el espectador común y corriente y el observador especializado es que ambos proceden a realizar una lectura inocente de los dibujos animados. Pero además, el investigador se desdobra al observar inocentemente y al analizar críticamente, con lo cual se separa del espectador inocente. Por otro lado, es claro que el espectador inocente utiliza un cierto grado de actividad interpretativa; mientras que el investigador exagera esta actitud, manteniendo siempre sin embargo, un cierto grado de inocencia.

La observación de la televisión consiste en la yuxtaposición de una pantalla electrónica con un sistema nervioso central. El encuentro entre la conciencia receptora y un programa de dibujos animados implica primero, una experiencia de focalización visual y auditiva. La mirada se dirige al centro de la pantalla, y el oído se concentra en el sonido del televisor.

En una primera instancia el género de dibujos animados aparece en el medio televisivo como una sucesión de formas y colores en constante movimiento, acompañados por una amplia gama de sonidos donde priman los sonidos chillones, agudos, altos y discordantes. Para una persona que ha tenido acceso previo a un televisor en funcionamiento, al percibir dibujos animados, empieza por establecer una diferencia entre los dibujos animados y el mundo, por una parte, y entre los dibujos animados y el resto de los programas de televisión, por otra. Este nivel de rea-

lidad específico del dibujo animado se configura a partir de una imagen caricaturesca, estilizada, exagerada, mas un sonido extraño, desacostumbrado, de voz humana distorsionada. Sobre todo, el dibujo animado se diferencia de esta manera de la representación del mundo real en la televisión, es decir, de la televisión documental, informativa.

Todos los programas de televisión están constituidos por una combinación especial, específica, de elementos reales y elementos de ficción. Justamente los géneros televisivos también pueden ser categorizados y diferenciados a partir de este criterio. Hay un cierto grado de ficción incluso en los informativos, en los programas en vivo, en la toma directa; este grado de ficción es mayor en el caso de una serie policial, o de una telenovela; y un desarrollo máximo de ficción se alcanza en los dibujos animados (la cual suele también variar de serie en serie).

Los programas de dibujos animados suelen ser de corta duración; casi la totalidad de ellos dura menos de 25 minutos. Estos programas no permiten nunca el silencio del audio, y se presentan aparentemente dirigidos exclusivamente a niños. Hay en ellos un fuerte predominio de la acción, con una presencia constante de primeros planos. Esto último permite que las figuras protagónicas sean siempre más importantes que los escenarios. se trata de un género de representación pragmática, donde se carece de todo elemento, personaje, que no participe en la acción. sólo lo utilitario, aquello que tendrá un sentido, un uso, alcanzará su lugar dentro de este modo de representación específico.

En los dibujos animados el código icónico, es decir, la imagen electrónica, suele ser gráfica y visual. Contiene palabras "escritas" (tales como stop, hotel, hospital, y los títulos mismos) gráficas, e imágenes propiamente visuales. Generalmente, se mira el dibujo animado, pero también se lee en ciertos momentos. El código auditivo a su vez está compuesto por tres alternativas diferentes: sonidos musicales, ruidos, y emisiones verbales. Estas emisiones verbales a su vez constituyen el código lingüístico, sonoro, de los dibujos animados. Usualmente, la voz del narrador, cuando lo hay, habla con voz seria, mientras que los personajes deforman su voz siempre produciendo una diferente expresividad. Cuando se estudia el código lingüístico de los dibujos animados hay que tomar en cuenta también que algunos de e -

llos no han sido traducidos al español (o han sido sólo parcialmente traducidos), lo cual introduce el código de otra lengua, usualmente el inglés (el Pato Donald, por ejemplo, habla en inglés y no es traducido al español su discurso).

Como otros productos culturales, el texto del dibujo animado es un lugar de encuentro de diferentes códigos. Hay códigos estéticos y códigos valóricos en el, además de los ya señalados. También hay códigos constructivos que tienen que ver con el punto de vista implicado en la visión de la cámara, y en el montaje de escenas y secuencias.

Clasificación de los programas de dibujos animados.

La totalidad de dibujos animados estudiados asciende a 79 programas, pertenecientes a 38 series diferentes, distribuidas de la siguiente manera de acuerdo a los canales de televisión: Canal 7, Televisión Nacional, diecisiete series observadas en 35 programas; Canal 11 de Universidad de Chile, seis series observadas en 13 programas; Canal 13 de la Universidad Católica, diez series en 22 programas.

Si se observa este corpus atendiendo a las características formales de las entidades que lo conforman, que en este caso son los dibujos animados, es posible distinguir siete categorías o formas diferenciables. Ellas son las siguientes:

1. El episodio extra largo, que se extiende entre 35 a 40 minutos, el cual dura una hora con la publicidad en el planeamiento original estadounidense. Ejemplo: "Charlie Brown", cuyos episodios no están organizados en seriales, son muy independientes, y se centran en torno a un hecho especial (la Pascua, comienzo de clases, etc.).
2. Los capítulos largos, de una serial, donde la línea argumental se continúa en cada uno de ellos, los cuales poseen una autonomía relativa. Dura de 20 a 25 minutos, y cabe

pues en el formato de la media hora de programación, con la publicidad incluida. Ejemplos: "Pinocho", "Marco", y "Angel", todos ellos de manufactura japonesa.

3. Los episodios largos, de una serie, los cuales son independientes. Duran de 20 a 25 minutos, se adecúan al formato de la media hora televisiva. Lo característicos aquí es la autonomía total de cada episodio. ejemplos: "Roma me da risa", "Johnny Quest", "The Lone Ranger" (El Llanero Solitario), "El Zorro", "Los Pitufos" (The Smurfs).
4. La miniserial con capítulos largos, en continuidad argumental. Los capítulos de 20 a 25 minutos de duración son parte de una historia mayor, constituida por 3 a 6 programas. Ejemplos: "Cuentos famosos" y "El bosque de Tallac".
5. Programas de episodios cortos independiente, centrados en un sólo personaje. El programa total puede durar de 15 a 20 minutos, e incluye 3 o 4 episodios que suelen durar alrededor de 5 a 8 minutos cada uno. ejemplos: "Super Ratón", "Popeye", "Tom y Jerry". Lo esencial es que la figura protagónica aparece en todos los episodios.
6. Programas de episodios cortos independientes con varios personajes centrales, usualmente pertenecientes a una misma compañía productora. También se incluyen 3 a 4 episodios de 5 a 8 minutos de duración. Este formato es asumido por "La pantera rosa"; "El carnaval de Pepe Pótamo y sus amigos", "Los Picapiedras"; "Porky", "Piolín" y el "Conejo de la Suerte" en "Merry Melodies" de la Warner Bros; "Mickey y Donald" de Walt Disney (que suele incluir a las ardillas Chip y Dale, a Tribilín, a Pluto, a Pete el Negro).
7. Episodios breves de relleno, que suelen ser sketches de corta duración, de menos de un minuto, dentro de un programa mayor, y que sirven un triple propósito. Logran extender los programas de episodios independientes hasta hacer el tiempo necesario. Cuando se muestran escenas y secuencias de episodios por ver (o ya vistos) se incita al apetito psicológico por seguir sabiendo que pasa. Sirven finalmente de enlace entre los diferentes episodios.

Dibujos animados, formativos y dibujos animados de entretención.

Al dar una mirada global a la totalidad del corpus disponible, se observa que el género responde esencial y casi exclusivamente a la función de entretención. Sin embargo, una parte menor del corpus presentan en mayor grado, y de una manera más explícita características formativas. Estando lo formativo siempre presente en los dibujos animados, por otro lado, se ha detectado sin embargo, un aglutinamiento de características formativas en algunos programas. Es posible, por tanto, dividir el conjunto total de programas que componen el corpus analizado en dos subgrupos: programas formativos y programas de entretención.

La dicotomía entre programas formativos y de entretención tiene el valor de organizar el material de estudio. Sin embargo, no debe olvidarse, primero, que la complejidad de este fenómeno sólo nos permite por ahora realizar una propuesta; y segundo, que en los programas de dibujos animados por regla general suelen yuxtaponerse las características formativas con las de entretención. Todo episodio de dibujos animados influye al espectador y es por tanto, "formativo". En una primera aproximación, se advierte que en los programas de entretención predomina la acción, mientras que en los programas formativos predomina lo intelectual, lo ideológico. En los programas formativos es más explícita la presencia de un mundo espiritual, más abstracto, mientras que en los programas de entretención predomina un mundo como una concreción físico-material. Los programas de dibujos animados de carácter formativo enfatizan, de todos los factores integrantes del circuito comunicativo, el contexto, y la relación entre el sujeto espectador y su contexto, pareciendo ser más objetivo. En cambio, los programas de dibujos animados de entretención hacen confluír el circuito en la figura del receptor, es decir, se agotan en su subjetividad. En el programa de entretención pareciera que el significado se agota en sí mismo, sin trascender, siendo por tanto exclusivamente denotativo; el programa formativo, en cambio, proporciona un conocimiento que va más allá del mensaje, que no se agota en sí mismo. En los programas formativos hay un conocimiento que trasciende; mientras que en los de entretención el mensaje se dirige casi exclusivamente a una zona emocional del espectador. Desde el punto de vista de la estética de la recepción, la audiencia de un programa formativo tiende a comportarse diferente a la de un programa de entretención.

Los programas de dibujos animados donde prima la entretención suelen contener en ellos mismos, o sugerirlo, el método de aproximación que el receptor debe utilizar para con el mensaje que se le presenta. Este modo tipificado de percepción no es otra cosa que la identificación. La transmisión de valores se realiza de la manera más fácil y con menos interferencia en cualquier tipo de comunicación donde el mecanismo para abordar la información es la identificación del receptor con la figura protagónica del mensaje. Cuando la identificación acontece en el caso de la recepción de los dibujos animados vía pantalla de televisión, el receptor se transforma en protagonista, y vive la experiencia desde dentro. En el acontecer de la identificación del espectador con el protagonista, el sujeto vive lo que el personaje vive. En toda recepción y consumo cultural se establece un determinado modo de relación entre el sujeto receptor y los personajes. La identificación implica que el personaje de la serie le da significación al sujeto receptor, y el personaje pues se continúa en el receptor.

En los programas de dibujos animados, de carácter formativo, la estética de la identificación de la audiencia con el mensaje acontece mucho menos, dando paso a un rompimiento de la identificación, a una distancia relativa entre el espectador y el protagonista, a un elemento de conciencia, de índole crítica. Este diferente modo de relación entre el espectador y los personajes puede ser llamado proyección. aunque es mucho más difícil de tipificar, se puede decir que en el caso de la proyección el personaje también vive lo que el sujeto receptor vive. Aquí, el sujeto da significación al personaje, el personaje es la prolongación del sujeto y no a la inversa, como en el caso de la identificación, donde el sujeto es prolongación del personaje. En la proyección, cuando el espectador se proyecta en los personajes, es porque de algún modo se continúa en ellos, pero el espectador concreto sigue siendo el elemento determinante y no el protagonista del programa.

En los programas de dibujos animados formativos los personajes aparecen como modelos, en una experiencia que el espectador podría llegar a tener. En los programas de dibujos animados de entretención en cambio, los personajes se transforman en héroes con los cuales el espectador tiende a identificarse, como único camino de penetración en el programa. La identificación como método de lectura, consumo, interpretación y absorción puede ser entendida como una actitud primitiva, orgánica, corporal.

Antes de continuar es necesario aclarar que sólo un poco más de un 5% de los dibujos animados (en términos de tiempo) asume características formativas. Todo el resto son programas de dibujos animados de entretención, y por tanto es mucho más difundido como recurso la identificación que la proyección. Se han considerado aquí como formativos los siguientes programas de dibujos animados: "Angel" y "Charlie Brown", de Canal 7; Marco y El bosque de Tallac", de Canal 11; y "La abeja Maya", de Canal 13. La identificación en el caso de los dibujos animados de entretención conlleva un ensimismamiento del sujeto receptor frente al aparato de televisión, una actitud casi hipnótica, donde todo lo que se le presenta es inmediatamente asumido, sin cuestionamiento. En el caso de la proyección, en cambio, aparece una información no esperada por la audiencia, elementos extraños, cuya descodificación permite el funcionamiento de otras funciones mentales del sujeto receptor, más allá de la pasividad implicada en el ensimismamiento identificatorio. La identificación, como actitud, implica un goce egoísta, que no trasciende, que no se sobrepasa.

Episodios largos y sketches en los dibujos animados.

La relación entre programas de dibujos animados de entretención y programas de dibujos animados formativos también puede ser enfocada mediante un criterio estructural que opone a los capítulos y episodios largos (de 20 a 25 minutos) a los episodios cortos (de 5 a 8 minutos). Los episodios cortos están constituidos por un sketch cuya trama está integrada por una serie de secuencias que se reiteran. Esta estructura se encuentra, por ejemplo, en los programas de "La pantera rosa", "Donald y Mickey", "Carnaval de Pepe Pótamo y sus amigos", "Tom y Jerry", "El correccaminos", "Piolín y Silvestre" y "El conejo de la suerte". Cada uno de estos episodios suele presentar un conflicto o problema, y la trama se desarrolla a partir de los diferentes medios o instrumentos que se utilizan para resolverlo. Desde el punto de vista estructural cada uno de estos episodios está constituido por secuencias repetitivas de índole cíclica. De esta manera de estructurar la trama se desprende una cierta imagen del tiempo, la historia y la acción. La presencia predominante de la acción reiterativa tiende a anular el tiempo histórico. El objetivo de este tipo de programas es exclusivamente la entretención.

ción. El goce que se le provoca a la audiencia mediante este tipo de programas se basa en la visión de la no realización de un proyecto, en la insatisfacción de un deseo, en el no encuentro con la solución, ya que en momento en que se satisface la situación, se elimina la motivación de la trama y la curiosidad del espectador con respecto a ella.

Estos sketches cíclicos de entretención se oponen a la estructura del episodio largo de tipo formativo. Aquí la trama asume una estructura de principio, medio y fin, con una introducción, un desarrollo y una conclusión. Es esta una nueva situación donde no hay tanto una reiteración de la acción sino que un des involucramiento de ella. En los sketches cíclicos breves lo que hay es la búsqueda de un fin inmediato (subirse al caballo, preparar una tortilla, etc.), mientras que en los episodios largos formativos la solución del fin es mediata porque cuando este es alcanzado, de alguna manera se trasciende a sí mismo hacia un significado teleológico, que quiere ser universal, más allá del episodio.

En este sentido el sketch cíclico breve es inmanente mientras que el episodio largo formativo es trascendente. Esta trascendencia queda expresada en las moralejas que se van desprendiendo de la acción. De la estructura del episodio largo formativo se desprende una imagen del tiempo histórico como evolutivo. El desarrollo de la acción en estos episodios implica siempre una garantía, una plusvalía moral. Estas 2 formas de los programas de dibujos animados implican pues, concepciones de mundo opuestas. El episodio cíclico de entretención breve es meramente pragmático, proporcionando una relajación corporal mediante la risa; el episodio largo formativo ofrece en cambio, una tensión espiritual mediante el conocimiento, de índole ideológica y filosófica.

La semana tipo mayo-junio de 1983

Antes de entrar al tratamiento directo de los programas de dibujos animados ofrecidos por los canales disponibles en Santiago, es indispensable examinar la constitución de la semana tipo de la televisión chilena en mayo y junio de 1983. Durante la

semana hábil, de lunes a viernes, sólo dos canales, el 7 y el 13, exhiben dibujos animados. Ambos presentan esta programación al inicio del bloque que va de 12 a 4 de la tarde. De lunes a viernes, Canal 7 presenta media hora diaria de dibujos animados, totalizando 150 minutos, mientras que Canal 13 exhibe 25 minutos cada día, totalizando 125 minutos.

El fin de semana es necesario descomponerlo en sábado y domingo. El día sábado Canal 7 exhibe una hora, mientras que el 11 exhibe 135 minutos de dibujos animados. El Canal 13 no exhibe dibujos animados el día sábado. El día domingo, en cambio, estos tres canales presentan un bloque de dibujos animados entre las 12 y las 6 de la tarde. Canal 7 ha llegado a exhibir 170 minutos, mientras que Canal 11 ha presentado 120 minutos, y Canal 13 ha dedicado 235 minutos (casi 4 horas) a los dibujos animados.

Siguiendo el esquema de programación reproducido en los diarios, queda claro que Canal 7 exhibe dibujos animados todos los 7 días de la semana, totalizando 385 minutos a la semana (caso 6 horas y media). El Canal 11 no exhibe dibujos animados en la semana, pero la suma de los exhibidos el día sábado y domingo llega a 4 horas. El Canal 13 por su parte presenta dibujos animados todos los días menos el sábado, siendo su duración un total de 6 horas a la semana. Canal 5 no exhibe dibujos animados en esta semana tipo, aunque en ciertos períodos lo ha hecho profusamente, más que ningún otro canal. Los 3 canales, 7, 11 y 13, exhiben a la semana un total de 16,41 horas, lo cual da para estos tres canales en conjunto, como promedio diario, 2 horas con 20 minutos.

Televisión Nacional : Canal 7.

Canal 7 es la red de televisión nacional que llega a la casi totalidad del territorio del país, constituyéndose en muchos casos en el único agente de cultura masiva. Canal 7 se ha transformado, de ser un canal estatal, en un canal gubernamental, lo cual lo ancla más a determinados grupos de poder y control en la última década. La televisión nacional se ha mostrado como el medio comunicativo más hegemónico del actual bloque de poder, quién

lo ha convertido en el único referente para la identidad nacional y cultural. Canal 7 es univocal en cuanto transmite y masifica solamente el discurso oficial público proveniente del gobierno autoritario.

La observación de Canal 7 consistió en 17 programas diferentes de dibujos animados, con una totalidad de 35 episodios.

1. Angel, de ZIV International.
2. Charlie Brown, de Mendelson-Merendez Production
3. Tom y Jerry, de MGM, Warner Bros, y Lou Scheimer & Norm Prescott Productions
4. La pantera rosa, de DFE Films - A Depatie-Freleng Production
5. Mister Doolittle, de DFE Films.
6. Tarzañ, de Lou Scheider and Norm Prescott Production

Los siguientes programas pertenecen a Hanna-Barbera Productions:

7. Casper, (en conjunción con Harvey Cartoons)
8. Roma me da risa
9. Cuentos famosos: Oliver
10. Banana Split
11. Carnaval de Pepe Pótamo y sus amigos
12. Scooby Doo
13. Los Bicapiedras
14. Fabulman y Dinamita
15. El oso Yogui
16. C.B.Bears
17. Los Pitufos(en conjunción con SEPP International, S.A.)

Dibujos animados formativos de Canal 7

Para empezar el análisis de los programas de dibujos animados de Canal 7 se estudiará a continuación aquellos de carácter formativo, Angel y Charlie Brown.

En Angel, la estructura de un episodio tipo es más o menos la siguiente. Angel, en su recorrido por Europa, encuentra personas con problemas, viviendo en situaciones inciertas. A la vez que se defiende del mal, personificado por Maligna, va solucionando los problemas específicos de los otros, restituyendo la armonía. Una vez cumplido este ciclo, ella continua la búsqueda de la flor de siete colores, lo cual es el objetivo de Angel y la serie misma. Concluye el episodio siempre con la entrega de semillas de flores a los beneficiados, para mantener la memoria del buen ejemplo, se devela pues en la estructura del episodio y en su final la moraleja y lección implicada.

Angel representa al espíritu, desde su nombre en adelante. Es una niña de alrededor de 12 años que viaja por Europa, desprovista de todo arraigo físico y familiar. Es un espíritu libre, descendiente del espíritu de las flores, con las cuales constantemente se identifica, y las cuales le entregan a ella un poder mágico. Angel es un depósito de sabiduría, amor, bondad, casi un espíritu platónico, que representa la verdad, la belleza y la perfección. La función de Angel, como lo evidencia la canción inicial característica de cada episodio, es sacar lo bueno de la gente, interpelando así a su audiencia.

Los episodios muestran a Angel recorriendo países de Europa Occidental, tales como España, Italia, Suiza y Francia. Se trata de un producto transnacional, ofrecido a países industrializados y occidentales, donde las posibilidades de identificación de la audiencia son mayores. Este peregrinaje por Europa muestra lo típico, comunicando una visión ideológica, turística, de tipo postal, que existe generalizadamente sobre Europa. Europa es el espacio para la aventura, para el proceso ideológico de la serie. Angel anda en busca de la flor de los siete colores, la cual ha sido descrita en un episodio como la flor de las siete virtudes, que son amor, generosidad, verdad, misericordia, justicia, paz y amor, es decir, siete valores ideológicos. En varios episodios estos valores ideológicos se

ven íntimamente ligados a la iglesia católica tanto en su representación física (un convento) como en su representación simbólica (la tradición de Adán y Eva). Hay una correspondencia entre el espacio geográfico (Europa) y la ideología cristiana occidental, elementos claves en la construcción del proceso ideológico de la serie, que se revelaría como formativa utilizando estos valores.

La magia es un elemento esencial que utiliza Angel para obtener sus propósitos. Hay una abundancia en la serie de elementos mágicos tales como llaves, flores, etc., los cuales pueden ser usados por los buenos y los malos. Esta magia actúa transformando la materia. Y si Angel no la utiliza correctamente no le funciona. Cuando Angel usa la magia por razones altruistas, todo funciona bien; no pasa esto en cambio cuando la utiliza con propósitos egoístas. La magia se expresa sobre todo en la acción benéfica de Angel, en la conversión al bien que ella realiza en los seres que se cruzan en su camino. Ella misma es en verdad el elemento mágico transformador por excelencia, es decir, los valores ideológicos ya expuestos que ella representa. La acción mágica de Angel significa reintegrar al marginal, perdonar al mal, devolver el mal recibido con el bien y restituir la armonía edénica, original, a un mundo momentáneamente en caos.

Angel es una huérfana que camina sin historia por el mundo, sin apoyo material, buscando valores con valores, a la aventura, al azar, con la finalidad ideológico-utópica de hacer corresponder los valores de la búsqueda, es decir, ella misma, con los valores buscados (las siete virtudes ideológicas), es decir, de realizar el proceso mítico religioso de integrarse a la unidad.

La segunda serie formativa de Canal 7 vista en este lapso es Charlie Brown, producida por Mendelson - Merendez Productions y escrita por Charles M. Schulz. "Peanuts", el nombre original de la serie estadounidense, fue creada por Schulz como tira cómica en 1950. El corpus de episodios de dibujos animados hasta ahora realizados no pasa más allá de 25 episodios, de 45 minutos de duración.

El episodio observado se titula "Qué pesadilla, Charlie Brown". El valor del episodio reside en la historia misma, la cual se centra en Snoopy. En la historia hay 3 momentos. En el prime

ro, Snoopy se porta cruelmente con Charlie Brown, al obligarlo a tirar de un trineo como si fuera un perro esquimal. De vuelta en la casa Snoopy accede al confort y a una opípara y excesiva comida que lo lleva a dormir. Aquí comienza la segunda parte, y central de la historia, constituida por la pesadilla que Snoopy tiene. Snoopy sueña que se encuentra en Alaska y que es obligado a tirar de un trineo junto a otros perros. Recibe azotes, frío, hambre, sed, cansancio, más que los otros perros, porque no está preparado para estas circunstancias, y es además relegado por el resto de los perros, que no le dejan comida ni agua al pobre Snoopy. Después de una experiencia en un pueblo, en que a Snoopy se le revela como insuficiente la civilización, se ve obligado a abandonar sus maneras humanas, y se convierte en un perro fuerte, feroz, que es lo requerido para sobrevivir en ese medio natural. Asumiendo su condición, Snoopy se domina a sí mismo, y domina a los otros perros, llegando a satisfacer así ampliamente sus necesidades de alimentación, descanso, etc.. Snoopy despierta de su pesadilla, y se prepara unos helados con crema, con lo cual, descansado su espíritu, vuelve a quedarse dormido tranquilamente.

La historia presenta un discurso y un proceso teológico-moral. Al inicio del episodio 3 valores son criticados: la crueldad, el confort excesivo, la gula, porque se revelan como disfuncionales en la lucha por la existencia. La pesadilla está explicada a partir de los eventos del día y del exceso de comida, y del modo de vida excesivamente civilizado de Snoopy. En este sentido, se apela al exceso de confort de las sociedades de consumo. La pesadilla de Snoopy es un castigo, una penitencia, una experiencia sufriente, un descenso a los infiernos, y un proceso purificador. Snoopy sufre, como víctima de las circunstancias, por no poder responder adecuadamente, convirtiéndose en dominado, al no controlar la situación. El proceso civilizatorio en el cual vive usualmente Snoopy le ha quitado todas las armas para responder al desafío de la naturaleza. Snoopy es un perro muy especial, porque siendo animal, camina en dos patas y ha penetrado en el mundo de lo humano. Posee sentimientos y tiene valores; es un perro culto, domesticado, sofisticado. La conversión de Snoopy implica que debe abandonar aquellos rasgos superfluos de la civilización, y asumir su propia condición animal, para convertirse en un ser que acepta y responde a los desafíos de la vida a la cual se ve enfrentado.

El sermón predicado e implicado en la historia entrega su mensaje de una manera pragmática y realista, porque, pese a que Snoopy

aprende, vence, supera y progresa, su debilidad no es totalmente superada, volviendo a caer después de la conversión en el pecado, la debilidad de la carne, no accediendo por tanto a la perfección absoluta.

Los dos programas formativos de Canal 7, "Angel" y "Charlie Brown", se estructuran en torno a un conjunto de valores éticos que son comunicados a la audiencia. En ambos casos, este discurso moral deriva hacia el discurso y la simbología religiosa cristiana. Lo que más resalta es la proyección práctica de los valores éticos presentes en "Charlie Brown", mientras que en "Angel" los valores tienden a ser más ideológicos, más abstractos. Para Snoopy el problema material real es la sobrevivencia física, mientras que para Angel esto no existe, está solucionado, porque se trata de un mundo etéreo, simbólico, de ideas.

Dibujos animados de entretención de Canal 7.

Se examinará a continuación los programas de dibujos animados de entretención de Canal 7, de todas las compañías con la excepción de Hanna-Barbera, que se estudiarán aparte.

La compañía A Depatie-Freleng Production (DFE Films) ha colocado dos series en Canal 7, "La pantera rosa" y "Doctor Doolittle". En general, los episodios de la pantera rosa se estructuran a partir de una sucesión de sketches repetitivos con un resorte cómico. en todos ellos se revela un mecanismo, que se podría llamar el de los obstáculos. Estos obstáculos obstruyen la obtención del objetivo de los personajes, y con ellos se impide al protagonista llegar a obtener el fin. La reiteración de la acción, la no consecución de resultados y el acto fallido contribuyen a lo hilarante. Se trata esencialmente de una reiteración de la forma de cada sketch; lo único nuevo es un elemento de contenido: un nuevo instrumento o medio que es utilizado para intentar conseguir el objetivo y que nuevamente no funciona. En un episodio, la pantera rosa quiere trabajar, pero le pasan tantas aventuras en su intento, que sólo puede, después

de mucho, hacerlo, y allí empieza a nevar y ya no puede cortar el pasto. el mundo se confabula para que la pantera rosa no trabaje, al revés del mundo real. Para la pantera rosa el trabajo se le convierte en aventura.

Los instrumentos utilizados para un fin pueden ser la magia o la tecnología. La tecnología es la sucesión de objetos que se enfrentan a los obstáculos; sin embargo, son totalmente inefectivos. En este mundo atiborrado de objetos, la técnica no es confiable. No permite siquiera la consecución de objetivos simples, tales como preparar un desayuno. Todos los objetos aparecen como animados y autónomos, con su propia conducta, y escapan fuera de control. Se construye así un mundo del absurdo, donde impera la ruptura de lo lógico. Todo es entonces, arbitrario, un juego, y la historia misma se convierte en azar. El azar provee de acción y solución a los instantes neurálgicos de la historia, como una fuerza resolutive y conformadora de eventos.

Estos episodios de "La pantera rosa" vienen con risa envasada, es decir, con grabaciones de personas que se ríen cuando los chistes acontecen. Hay en ellos poco diálogo y una ocasional interpelación a la audiencia como por ejemplo cuando el protagonista dice "Ustedes ya me conocen, amigos, no es verdad". La risa envasada es enormemente apelativa y le indica al espectador que es el momento de reírse, habiendo aquí una evidente manipulación de los sentimientos del espectador concreto, estableciéndose así una normatividad de cuando se debe reír, lo que contradice obviamente la espontaneidad del acto.

Un programa usual de "La pantera rosa" está constituido por 2 o 3 episodios de la pantera rosa más un episodio de "Piernas locas crane". Es esta una táctica comercial frecuente. Una compañía vende un producto conocido y requerido por el mercado, pero al mismo tiempo introduce otra mercancía nueva o menos conocida entremedio. Se está probando así un producto y un mercado que podría eventualmente autonomizarse posteriormente.

La segunda serie de esta compañía en Canal 7 es "El doctor Doolittle", que no tiene una alta exposición de frecuencia en este canal. El Doctor Doolittle tiene la capacidad de hablar con los animales, y los malos de la serie son el Orden Democrático de los Piratas Internacionales. En efecto, los malos son chi-

nos, asiáticos, morenos, provenientes de una multiplicidad de etnias, mientras que el Doctor Dooclittle es un blanco apoyado por el conjunto del reino animal, que son los buenos.

La compañía Lou Scheimer & Norm Prescott Productions canaliza 2 de sus productos a Canal 7: "Tom y Jerry" y "Tarzán". Tom y Jerry fue creado por Hanna y Barbera en 1939 para la Metro Goldwin Meyer. Ellos dirigieron y realizaron los primeros episodios de cartoons. Más tarde también lo hicieron para la Warner Bros, y actualmente Scheimer y Prescott controlan este material, Tom y Jerry, exhibido por Canal 7. Algunos de los primeros episodios no contienen diálogos, sólo canciones en inglés que no han sido traducidas.

Tom y Jerry revela una situación frecuente en los dibujos animados: la imposición y dominio del más chico por sobre el más fuerte. Pareciera que esta situación tiende a reproducir la del niño en un mundo de adultos. El grande posee la estatura y la fuerza física mientras que el más chico debe desarrollar una habilidad y una astucia para vencer. En numerosos casos esta situación se ha extremado llegando al carácter evidentemente sádico del más chico. Pese a todo, los personajes aquí son eternos, indestructibles, y muchas veces la historia sobre pasa la lógica causal. Tom sale campante después de la explosión; y ya está reconstituído en la secuencia siguiente. Los personajes son planos, no cambian; el cambio constante y repetitivo de la acción en cambio, trae como consecuencia lo ahistórico. Los personajes son pura acción, y su destino es un puro mecanismo dramático artificial. Cuando los personajes entran en una cierta dinámica, no tienen una escapatoria, están condenados a una fatalidad. Hay un conflicto constante entre Tom y Jerry, pero un orden parece instaurarse cuando entra un tercer elemento, el perro.

Se da también en Tom y Jerry otro procedimiento de construcción muy frecuente dentro de la cultura de masas y en particular de los dibujos animados. Se trata de la intertextualidad, es decir, de remitir el mensaje presente a un texto del pasado, usualmente un texto del universo infantil ampliamente conocido. La referencia intertextual en este caso concreto de Tom y Jerry es al libro de Julio Verne, "Un yankee en la corte del Rey Arturo", y en otros casos, pueden ser fábulas, cuentos infantiles, relatos folklóricos, novelas, u otros dibujos animados.

La segunda serie de Scheimer y Prescott presente en Canal 7 es "Tarzán". Uno de los primeros superhéroes de la moderna cultura de masas, Tarzán es el señor de la selva, el poder blanco establecido, la ley en su dominio. El espacio --la selva-- es peligroso. Hay allí enclaves de problemas, como por ejemplo, la ciudad prohibida. Un blanco ha ido allí a buscar un diamante, la riqueza material reconcentrada. Este lugar está casi fuera de tiempo, hecho de una suma de tiempos diferentes, y de diversas tecnologías que se yuxtaponen. La transgresión se realiza cuando el muchacho blanco llega allá por el diamante, y luego su padre que lo busca a él, y más tarde Tarzán cuando va a rescatarlos a ambos, para restaurar así el orden y la armonía. La lección que ofrece Tarzán es que el diamante era sólo carbón, y por tanto la riqueza material es falsa. Al destruir el falso conocimiento mítico, Tarzán a su vez se legitima él mismo míticamente. Ha hecho desaparecer la apariencia y traído la verdad a la realidad. El estado ha triunfado. El es el único poder constituido que se mantiene. Dice Tarzán textualmente: "Este es mi dominio y yo protejo a los que viven aquí". Todos agradecen a Tarzán finalmente que con su destreza y fuerza física venció a los hombres orangutanes de la ciudad prohibida, evidenció lo falso, protegió a todos, y convirtió al hijo al bien. Además mostró que la desobediencia a la ley que él mismo representa y ejecuta es algo que no sólo va contra su autoridad, sino que perjudica a los transgresores mismos, es un ignorar los peligros reales. Entre esos peligros figuran también los malos, aquí caracterizados como con apariencia de hindúes, chinos, asiáticos, morenos, es decir, países del tercer mundo. Y en este espacio, la selva no urbanizada, el poder único es el poder de un sólo hombre, sobre animales y otros hombres.

La primacía de Hanna-Barbera en Canal 7

El grueso de los dibujos animados de Canal 7 se basa en la producción Hanna-Barbera. Esta compañía pesee un estilo fácilmente reconocible, que auna su producción, y de una manera más distinguible toma como parámetro la sociedad estadounidense, la cual reproduce como modelo. Los productos de Hanna-Barbera pueden ser considerados una propaganda de este sistema social, especialmente en lo que concierne a la superabundancia de objetos útiles, de bienes de consumo. La sustitución de unos objetos rudimentarios por otros más elaborados es lo único que constitu

ye el transcurrir de la historia. La sociedad del futuro, tecnológica, espacial, de los Jetson, reproduce a la sociedad prehistórica, primitiva, de los Flinstones. Ambas reproducen a su vez a Estados Unidos y su modo de vida en el siglo XX. Entre una y otra no hay más que un cambio de objetos, de cosas; los sistemas sociales permanecen idénticos, es decir, reproducen infinitamente el sistema estadounidense. La historia como verdadero cambio social queda marginada; anula el cambio imponiendo una misma visión ideológica a todo tiempo histórico y a todo espacio geográfico. Se trata de un producto cultural etnocéntrico, imperialista.

En Los Picapiedras, un producto típico de Hanna-Barbera, los objetos que predominan son aparatos modernos, electrodomésticos, por ejemplo, los cuales utilizan como fuerza motriz la fuerza animal. Hay una dominación constante de los animales; los animales son esclavos, y han sido convertidos en objetos, pues son una pieza más dentro de un instrumento. La explotación del hombre por el hombre aparece aquí reproducida por la explotación del animal por el hombre. Los animales son la fuente de energía, los trabajadores, y más aún, evidentemente, un sector subalterno, secundario, en esa sociedad. Al mostrar un aparato eléctrico en la prehistoria, tal como un parlante o un flipper, se anula la distancia entre ese momento histórico y el presente. Los animales cumplen en verdad dos roles en el universo de Hanna-Barbera. Uno, cuando son mascota llegan a ser cómplices del ser superior al cual acompañan (Scooby Doo); dos, como esclavos, reducido a pura fuerza de trabajo, sin que importe su consentimiento.

Un recurso de la cultura de masas alcanza en la producción de Hanna-Barbera un importante desarrollo: se trata de la confusión de identidades. La serie Roma me da risa ha utilizado este recurso en numerosos episodios. En un caso un joven de familia corriente se confunde con un famoso cantante popular; en otro, una familia normal accede a unas vacaciones aristocráticas. Lo que se está haciendo en realidad es relacionar dos distintas clases sociales, la plutocracia y el hombre común. El programa se basa así en el sueño arribista y consumista de la audiencia. Usualmente un miembro de clase común tiene la experiencia de vivir aristocráticamente, pero finalmente descubre que es mucho mejor la vida corriente. Hay una visión paradisiaca del pobre. Y esa visión está también propuesta por los miembros de la plutocracia, que reconocen que el modo de vida humilde es también mejor, diciéndoselo a los pobres y haciendo el mensaje redundante. Los de arriba idealizan la vida

pobre, paternalistamente. También los dueños de la riqueza poseen un rol, en los episodios, desencadenante, resolutivo, de la acción y la historia, revelando la ilusión del cambio de identidades y mostrando lo que es verdad, la carencia económica. El desdoblamiento, la ilusión por adquirir riqueza no es un engaño solamente de necesidad personal, sino que el individuo se ve obligado a hacerlo por una dinámica social arribista, competitiva, que lleva a cada uno a aparentar que tiene más riqueza que el otro. Se trata en verdad de la relación entre magnate y hombre de la calle lo que aquí está aludido (como en otros productos similares: relación entre Rico Mac Pato y Pato Donald). Es esta una realidad profundamente problemática en Estados Unidos hoy día, y la ideología de Hanna-Barbera ofrece a ella una respuesta.

La compañía Hanna-Barbera ha producido un enorme friso de personajes, una diversidad de series que se aprecia en la docena de programas diferentes aquí estudiados. Sin embargo, se repite un mismo esquema constructivo. Siempre se trata de un grupo de personajes, masculinos y femeninos, acompañados o de una mascota o de niños. Dada la gran producción de dibujos animados, es muy frecuente el procedimiento de intertextualidad, es decir, remitir una historia a un texto previo, conocido. Las diversas series acontecen en todos los momentos históricos y en todos los espacios. Algunas veces se combina el documental con el dibujo animado; muchas veces los personajes son animales personificados; muchas de las series están dirigidas a públicos específicos de diversas edades. El universo creado por Hanna-Barbera contiene todos los lugares comunes de la industria cultural: hay allí sabios locos o viejas brujas; máquinas del tiempo; superhéroes defensores de la justicia y el orden establecido; una magia omnipresente que engloba a la técnica, a la ciencia, al poder. Hay series basadas en textos de la tradición literaria culta; también hay series que reproducen la historia de Superman continuamente (El capitán cavernícola) o la de Batman (Fabulman y Dinamita). En algunas series los personajes hablan en rima. Los antihéroes usualmente poseen una deformidad física que simboliza lo moral; están basados en etnias diferentes a la blanca, y más de una vez remiten curiosamente a Hitler. Cada serie posee mecanismos específicos de funcionamiento ideológico; El oso Yogui, por ejemplo, basa su efectividad en el modelo de relación entre el guardia, adulto, dominante; y el oso Yogui mismo, desordenado como un niño. La mayor parte de los programas observados fueron realizados enteramente por la compañía Hanna-Barbera, pero últimamente ésta también ha trabajado en conexión con otras empresas. Los pitu-

fos, por ejemplo, son una coproducción del dibujante y guionista belga Peyo, más el aparato de producción de dibujos animados de Hanna-Barbera. En este caso, el producto, Los pitufos, guarda una mayor autonomía dentro de la producción Hanna-Barbera propiamente tal. Sin embargo, esto no le quita a los pitufos sus propios elementos ideológicos: la relación de un líder único con una masa indiferenciable. Papá Pitufo es más hábil que Gargamel, la representación del mal; es el único con saber. Los pitufos son en realidad niños cuidados por un adulto, y representan a la sociedad en su conjunto, y son llamados con nombres que implican roles y tipos sociales: filósofo, poeta, goloso, bromista, tontín, soñador. Papá pitufo tal como Tarzán en la selva, es la autoridad constituida, la capacidad para traer de vuelta la armonía.

Canal 11 : Dibujos animados formativos.

La observación de Canal 11 de la Universidad de Chile consistió en 6 diferentes programas de dibujos animados, con un total de 13 episodios. Son los siguientes:

1. Marco, de Nippon Animation Co.
2. El Bosque de Tallac, de Nippon Animation Co.
3. Popeye, de King Feature Syndicate
4. Johnny Quest, de Hanna-Barbera
5. La Princesa Caballero (japonés)
6. Pinocho (japonés)

Durante el período estudiado, inició su cambio el proyecto televisivo global de Canal 11, con el intento de ser un canal cultural, y disminuyeron por tanto los programas de dibujos animados. La muestra incluye aquí seis programas diferentes, dos de ellos formativos.

El primer programa formativo de Canal 11 es 'Marco'. Esta serie fue anteriormente exhibida en Chile en su totalidad, y ahora está siendo repetida. Lo primero que resalta con respecto a Marco es su carácter de producto cultural infantil transnacional. Por lo menos cinco empresas de tres continentes distintos han participado en su producción y circulación. Creada por la Nippon Animation Co., de Japón; realizada por Taurus Films, de Munich; doblada al español por Cinematográfica Interamericana de México; sindicada por All Media Licensing Co., de Caracas; y exhibida finalmente por Canal 11 de la Universidad de Chile.

Este carácter transnacional también está presente en la narración misma. El tema es la inmigración europea al nuevo mundo, un movimiento de masas que toca a varios países, aquí ejemplificado por la inmigración italiana a Argentina. La emigración aparece como dato central cultural en el universo pobre italiano. Es un escape a la utopía. Pero aquí la migración histórica está utilizada como mercado, como audiencia a la cual se quiere llegar. El dato intertextual aquí también es importante; la serie Marco está basada en el relato "De los Apeninos a los Andes" de Edmundo D'Amicis, incluido en Corazón.

La serie basa su efecto en la carga emotiva que transmite: los sufrimientos por la carencia de la madre. La madre de Marco ha inmigrado a Argentina, dejando el resto de la familia en Italia. La pérdida de la madre es la pérdida del eje de referencia esencial para el niño; Marco como consecuencia tiene una pérdida de identidad existencial, personal, y también una pérdida de identidad social. Los otros niños lo discriminan por la situación en la cual se encuentra, sin su madre. Las vicisitudes de Marco nacen de la precariedad económica en la cual está inmerso, que le imposibilitan encontrarse con su madre en la Argentina. El objetivo esencial de las acciones de Marco es encontrarse con su madre, sin embargo, el medio fundamental que se va perfilando es la acumulación de dinero. El objetivo es altamente emocional, encontrar de nuevo a la madre; pero los medios utilizados son altamente materiales: obtención del circulante necesario para viajar a Argentina. El procedimiento ideológico de la serie yace en la yuxtaposición de estos dos valores, los auténticos, y los mediatos, es decir, combinando, unificando la ansiedad natural por la madre y una actividad de tipo económico. La necesidad de obtener dinero hace que Marco lentamente vaya abandonando la escuela, empezando con pequeños trabajos

hasta llegar a otros mayores. Al cortarse los estudios, de algún modo se cortan también los sueños del padre de Marco, que quiere que Marco sea médico. Al dejar la escuela Marco, abandona la educación formal (que es un aparato de integración social), y aparentemente, accede al mundo de la aventura; pero no es así porque en verdad transita a otro aparato de integración social, el mundo del trabajo y del dinero. Marco no quiere ser niño: ya más, quiere ser adulto responsable. El dinero que va ganando parece irle dando más autonomía, cada vez. En la imaginación de Marco, él llega a verse como igual a su padre, y es to lo lleva a oponerse a él como de igual a igual. La madre queda claramente sobredimensionada a lo largo de toda la serie, con su ausencia presente, mientras que el padre queda subvalorado. El padre de Marco no tiene un auténtico rol familiar formativo; es simplemente un proveedor que sin embargo, no es eficaz para contribuir al anhelo de Marco, de encuentro con su madre. El padre no tiene ninguna significación de hogar o familia; todos estos valores están concentrados en la madre.

Marco es sacrificio, trabajo, pobreza y sufrimiento. La situación en que vive Marco lo lleva a ser un gestor, alguien que busca, trazando por sí mismo su propia historia y también la historia de sus compatriotas emigrantes. La serie presenta un paisaje físico y social realista, de un mundo descarnado y en lucha. Marco evidencia también el brusco tránsito de niño a adulto, dejando el juego y la escuela, y la infancia de lado, entrando al mundo adulto del trabajo, y saltando por tanto, una importante etapa preparatoria, formativa, que enlaza la in conciencia del niño con la conciencia del adulto.

El segundo programa formativo presentado en este período por Canal 11 fue El bosque de Tallac. Realizada por la misma compañía de Marco, Nippon Animation Co., basado en The Big Bear of Tallac, de Earnest Thompson Seaton. Esta serie fue premiada por el Ministerio de Cultura de Japón a la mejor serie infantil en 1977 y también recibió el premio del Ministerio de Cultura de Japón a la mejor serie infantil en 1977 y también recibió el premio del Ministerio de Bienestar de Japón por su contribución a la educación infantil en 1978 en Tokio. En la serie, el espacio del bosque es habitado primero por los osos, un poco más lejos, por los indios, y casi tangencialmente, por los blancos. La serie enfoca de preferencia las peripecias de los niños indios y blancos, y los pequeños osos, que juegan y se relacionan sin ningún temor entre sí. El hijo del indio se muestra más inte-

grado al mundo de los blancos que su padre. Lo esencial en esta serie es el paralelismo y el reflejo entre el mundo animal y el mundo de los humanos. En ambos espacios se presenta como fundamental la estructura de la familia. Los padres, los adultos, son los salvadores, los que proveen de soluciones, y los que establecen las normas. Los niños pueden jugar perfectamente bien con los osos pequeños, en un estado de armonía e inocencia, pero los adultos, los padres de ambos, poseen una actitud de desconfianza recíproca. La serie tiende a mostrar un respeto y una integración entre hombre y naturaleza, y entre hombre y hombre. Se constituye así un paraíso donde los hombres respetan las leyes de la montaña, que solamente queda roto cuando elementos externos y agresivos ingresan a este espacio utópico. Este es el caso de un cazador, de un oso violento. La vida pacífica es rota tanto por los peligros humanos como por los peligros naturales. Pero al final se restablece el orden y el equilibrio gracias al mito materno, de su sacrificio. Lo materno aquí no sólo es la osa sino que sobre todo la madre naturaleza que impone leyes no sólo a los animales sino que también a los hombres. Hay pues una cierta conciencia ecológica aquí, (que aunque mitificada) favorece la no exterminación de los animales salvajes, y proporciona información sobre la vida natural.

Dibujos animados de entretenimiento en Canal 11.

A continuación se estudiarán los programas de dibujos animados de entretenimiento de Canal 11.

Canal 11 presentó en este período una miniserie titulada Pinocho, en adaptación y producción japonesa. Esta serie no está basada tanto en el libro original italiano sino que toma como referencia intertextual una versión previa de masas: la que Walt Disney dió de Pinocho, con su Pepe Grillo. Aquí en la versión japonesa prima la truculencia, el contraste grotesco, las visiones terroríficas, la violencia sobrenatural. Pinocho está en un rito iniciático donde se le presentan problemas por resolver. Este mundo negro son los dominios del tirano. Aquí la tiranía implica un mundo al revés, una inversión de la realidad: monstruos que la gobiernan como hombres,

y hombres convertidos en animales. El tirano no solamente manifiesta su poder sobre los hombres, sino que también al orden natural, al cual transforma y revierte, convirtiéndolo en un mundo oscuro y mórbido. El tirano impone un "orden" a nivel cósmico. Frente a ello, la labor de Pinocho es restablecer el orden justo y la armonía. Contra el tirano se opone aquí, como siempre, un héroe, un "jovencito", un individuo y no la totalidad de los sometidos. El tirano basa su poder en la magia negra. El tirano es vencido por el valor y la inteligencia de Pinocho. Pinocho, para vencer al mago tirano, declara que hará desaparecer la luna, anticipándose al acontecimiento ya que él sabía por la escuela que un eclipse de luna acontecería. Pinocho hace pasar su conocimiento científico como magia ante el mago: dos veces porque después hace reaparecer la luna otra vez. Tras la aparente apología a la educación formal se esconde la asimilación de la ciencia a la magia, otorgándosele a ambas la misma función de catalizadores de sucesos, factores desencadenantes de la acción, y fuerzas que también transforman lo real.

En otro programa de dibujos animados japonés, La Princesa Caballero, reaparece el tema de la magia como elementos de dominación. Se trata aquí de un culto donde doncellas son sacrificadas a la divinidad, aparentemente, en un primer momento. La Princesa Caballero revela lo que realmente está aconteciendo. La ofrenda es una apariencia; se trata que el gran sacerdote se cuestra y vende a las doncellas como esclavas. El culto primitivo y supersticioso queda evidenciado como una falsa magia, como una construcción artificial al servicio de los jerarcas dominantes. La falsa magia es revelada por la modernidad que porta la Princesa Caballero, poseedora de un espíritu pragmático contemporáneo lo cual se evidencia en el modelo de sociedad que el nuevo príncipe justo desarrollara: "Haré un buen gobierno como el de ustedes", le dice a la Princesa Caballero.

El tercer programa de entretenimiento presentado por Canal 11 es Popeye. Pertenece a la compañía King Feature Syndicate, de Estados Unidos, y es frecuentemente utilizado por Canal 11 para rellenar el espacio televisivo entre programas. Hay en Popeye un conflicto centrado en un triángulo amoroso, donde Popeye y Bruto se pelean los favores de Olivia la veleidosa. El esquema siempre suele ser el mismo: Bruto comienza venciendo a Popeye hasta el momento en que éste debe recurrir a la poción mágica, al elemento sobrenatural que le dará poder físico; la espinaca, con lo cual se restablece el orden y momentáneamente

Popeye queda más cerca de Olivia. Olivia siempre prefiere al que demuestra la mayor fuerza. Y por supuesto, el tarro de espinacas, no la espinaca natural y fresca, está siempre mágicamente a la mano de Popeye.

El último programa de entretención de Canal 11 presente en esta muestra es Johnny Quest. Se trata de un niño que con su padre y su colega científico recorren diferentes espacios y tiempos. En el Amazonas hay un hombre blanco que utilizando un pájaro prehistórico mantiene dominado a los nativos obligándolos a extraer un valioso mineral. Los adultos blancos que acompañan a Johnny descubren que este mineral es importantísimo para la carrera espacial, escaso y caro, y que debe ser utilizado por la metrópoli en áreas del progreso de la ciencia y la tecnología. Con esto se legitima la intervención extranjera en el control de las riquezas naturales de los países del tercer mundo y se establece la conexión transnacional, por sobre la inocencia e ignorancia de los nativos con respecto a su propio medio ambiente. Los nativos aparecen representados sólo como un colectivo no actuante, están predestinados a no ser los sujetos de la historia, estando dominados por el temor primitivo al pájaro prehistórico, que los mantiene subyugados física y psicológicamente. Hay dos tipos de blancos: un tirano que no se preocupa del bienestar de los nativos y que los esclaviza, sin que sean claro los propósitos de utilización del mineral. Johnny Quest y el grupo que lo acompaña desean el mineral para la civilización, y destruyen tanto al hombre blanco malo como a la base de su poder: el pájaro prehistórico que mantenía aterrorizados a los nativos. En realidad, se suplanta un modo de explotación injusto pero abierto por uno igualmente injusto pero velado. Por supuesto, la serie no toca el problema de la propiedad real de la mina. Son los extranjeros blancos los que siguen manteniendo el control de ella, aunque aparentemente han modernizado y mejorado un poco la injusticia social implicada. La armonía se establece con la presencia de un patrón más condescendiente, que basa su poder ya no en la superstición o la fuerza física sino que en un nuevo trato y una tecnología muy avanzada. Detrás de todo está la idea de que los nativos inferiores no entienden el significado de su propia riqueza, el valor de la mina que poseen, y por tanto el hombre blanco metropolitano puede apoderarse perfectamente de ella.

Canal 13: Dibujos animados formativos.

La observación de Canal 13 de la Universidad Católica de Chile consistió en 11 programas diferentes, con un total de 22 episodios analizados, que se detallan a continuación:

1. La abeja Maya, Zuiyo Eizo de Tokio
2. Mickey y Donald, de Walt Disney
3. El Zorro, de Walt Disney
4. Merry Melodies, de Warner Bros. Pictures
5. Happy Hermonies, de Metro Goldwyn Meyer
6. Supervelo, de Hanna-Barbera.
7. Jossie y las melódicas, de Hanna-Barbera.
8. Super Ratón, de A.Filmation Production
9. Las nuevas aventuras del Llanero Solitario, de A Filmation Product.
10. Blackstar, de A Filmation Product.
11. Thundarr el Bárbaro, de Ruby Spears Production Filmways.

El examen de los programas de dibujos animados de Canal 13, de la Universidad Católica de Chile se iniciará con el examen del único programa de índole formativa, La abeja Maya.

La abeja Maya es una coproducción entre Zuiyo Eizo de Tokio y Apollo Film de Viena, y está sindicada por All Media Licensing de Curaçao. Esta serie se basa en los textos de Valdemar Bon sels. Tanto La abeja Maya como Marco presentan como protagonistas niños que se alejan gradualmente del ámbito de lo familiar conocido para adentrarse en lo social desconocido. En ambos casos, el mundo cotidiano familiar conocido está representado por la escuela que con sus normas explícitas, con sus formas de conducta previamente determinadas, representan una micro

sociedad segura, altamente protegida y altamente controlada. La sociedad es aquí el terreno de lo desconocido, el reino de la aventura. El espacio íntimo familiar no es problemático ideológicamente, hay allí sólo una visión de mundo, los conflictos ya están resueltos de antemano. La escuela, la familia, la colmena son el espacio que se va dejando atrás gradualmente, en un rito de tránsito hacia una sociedad multifacética, donde circulan diferentes visiones de mundo que llegan a ser antagónicas. En el mundo íntimo cotidiano y familiar no se producen conflictos de la magnitud y relevancia de los que se producen en la sociedad.

En La abeja Maya lo que constituye la acción y le proporciona material narrativo es la relación adentro-afuera. El adentro es el mundo del prado, lo conocido. Es también el espacio mítico, básicamente equilibrado y armónico. Sin embargo, el prado está también dividido porque presenta a sectores no amigables. El núcleo central de la historia de muchos episodios tiene que ver o con un elemento extraño o un forastero que entra al espacio del prado, o con un personaje del prado que por alguna razón sale fuera de este espacio. Con esto se provoca una situación conflictiva. El espacio de afuera es mucho más peligroso, sin embargo, es excitante y atrayente porque presenta la aventura, el riesgo. Una situación neurálgica crítica es el cruce del mundo de adentro hacia el mundo del afuera. Muchas veces cruzar al espacio de afuera implica la transgresión de una norma, la imprudencia, la desobediencia. Estas actitudes son castigadas. En la abeja Maya es esencial el acatamiento a la autoridad de la norma. Hay un personaje, Willy, que es un personaje problemático e inarmónico que usualmente cae en estas situaciones. Siempre es rescatado sin embargo.

La abeja Maya representa el rol de héroe en la serie, como una persona equilibrada. La abeja Maya está presentada desde la canción introductoria como ejemplo con el cual identificarse (como en el caso de "Angel"). Dice la canción: "...extrae la miel de la verdad y nos enseña a vivir". La abeja Maya como otras series de dibujos animados basa su efecto en un paralelo entre el mundo animal y el mundo humano.

Tal como El bosque de Tallac, que presentaba información sobre los animales y la vegetación, la abeja Maya informa sobre fenómenos meteorológicos, tales como el granizo, la lluvia, el tornado, el desborde fluvial. Todos los cuales son fuerzas desen

cadenantes de la acción. Un rol fundamental dentro del prado lo tienen las hormigas. Representan el orden absoluto, la uniformidad, la disciplina despersonalizada. Se trata del anonimato individual socialmente eficiente. Las hormigas, fuerzas del orden, se presentan como auxiliadoras, salvadoras de catástrofe, al servicio público. Las hormigas desfilan formadamente en bloque, portando armas, con uniforme, y contribuyen decisivamente a la resolución de los conflictos. La colmena es la sociedad civil productiva mientras que el hormiguero incipientemente implicado es el estado.

Dibujos animados de entretención en Canal 13.

Se iniciará aquí el examen de los programas de dibujos animados de entretención de Canal 13 con 'Mickey y Donald, de Walt Disney Productions. El programa está constituido por varios episodios de breve duración, centrados en una diversidad de personajes : Chip y Dale, ratón Mickey, Pete el Negro, Donald, Tribilín, Pluto. El universo que toma esta serie aparece como extraordinariamente simplificado. Cada episodio se basa en una situación tipificada, en un sketch donde se acumulan obstáculos para la realización de un fin. La anécdota aparece como considerablemente inflada, y reiterativa. Un elemento resolutor del conflicto que reemplaza la voluntad del mundo humano es el azar. Este factor tiene una incidencia extrema, constituyéndose casi en un absurdo, una fatalidad negativa, un juego absoluto. Cada episodio es pura aventura, un personaje preso de un conflicto, con un destino no voluntario que el personaje no puede controlar. Los personajes están condenados a lo meramente lúdico. La visión animista que impera provee de vida a todos los objetos, incluso a la materia inorgánica. Las cosas aparecen como autónomas y problemáticas para los personajes. Con Fantasia, Walt Disney descubrió una fórmula, un estilo, productivo comercial, en el que las oscilaciones de la intensidad de la acción son manifestadas por variaciones en la intensidad musical. Se trata de una adecuación imagen-sonido. En realidad la relación música-animación se presenta de un doble modo. Primero, en un caso, el dibujo animado aparece interpretando una pieza musical, frecuentemente de procedencia clásica. En el segundo caso, la música pareciera ser meramente incidental, pero en verdad es un recurso funcional altamente dramático, que provee de

estímulos emotivos a la audiencia, indicando temor, languidez, dinamismo, climax, distensión. Dado el método de producción de cada episodio, es frecuente también el recurso de la intertextualidad en el mundo de Disney. A veces se remite a piezas de la alta cultura, como Romeo y Julieta; otras, a producciones de la cultura de masas, por ejemplo, El llanero solitario. En numerosas ocasiones, no hay un doblaje completo al castellano, y es frecuente que la voz del pato Donald, por ejemplo, no sea traducida y permanezca entonces hablando en inglés.

Tradicionalmente los derechos de sindicación de la serie El zorro los ha tenido Walt Disney. Se trata de un héroe con una doble personalidad, con una vida cotidiana y también con una acción heroica constante. El Zorro utiliza un antifaz para ocultar su personalidad. Este recurso dramático contribuye a la identificación de la audiencia infantil con quien parece ser un bandido, no un héroe. El Zorro lucha contra la dominación española en California, y la serie muestra un imperio español ridiculizado (en la figura del sargento), altamente inoperante, injusto, corrupto, ocioso. El Zorro combate este poder, favoreciendo aparentemente al pueblo desposeído como un nuevo Robin Hood. Sin embargo, el Zorro, su familia, son miembros de una clase aristocrática, pudiente, y terrateniente. El Zorro se apoya en y defiende a la Iglesia Católica, la cual también se distancia del imperio español. Uno de los propósitos fundamentales de la acción del zorro es el robo de los altos e injustos impuestos aplicados por los militares españoles a los californianos. Siempre en la aventura hay pues en juego un cofre, un tesoro, monedas de oro. Para conseguir sus objetivos, el Zorro incluso realiza eventuales alianzas tácticas con algunos marginales (piratas) que combaten contra los españoles. El mito del Zorro es producido y leído adecuadamente en el contexto estadounidense, donde representa un incipiente espíritu nacional que se rebela contra la dominación extranjera. Al criticarse al imperio español, el Zorro discute en verdad el poder monárquico del rey español.

Las Warner Bros Pictures Inc. produjo desde los 40 en adelante la serie Merry Melodies, la cual puede ser definida, al igual que la producción de Walt Disney, como la construcción de un universo imaginario poblado por una diversidad de caracteres. En este caso se trata de Porky, el pato Lucas, el Conejo de la Suerte, Sam, Elmer Gruñón, Silvestre y Piolín, más otros personajes animados secundarios. Los programas están constituidos por varios episodios breves contruidos en torno a una anécdota

o sketch básico que se reitera debido a obstáculos que impiden la realización de un propósito. Usualmente, su construcción es in crescendo, avanzando dramáticamente hacia un fin. Como en otros dibujos animados de entretención, hay aquí la ruptura de la causalidad y de la lógica racional. Se acude a una multiplicidad de espacios, aventuras, géneros, que van desde la antigüedad al oeste, pasando por la ciencia ficción, y la historia de detectives. Varios de estos personajes participan de una situación tipificada reiteradamente. Se trata de una pareja de personajes que están en constante tensión. Por ejemplo, la relación entre Silvestre y Piolín, entre Elmer Fudd y el Conejo de la suerte, y entre Sam Bigote y el Pato Lucas. La relación en todo estos casos puede definirse como la del cazador y la presa. El cazador tiene el poder y la fuerza; la presa es siempre más débil físicamente. Sin embargo, la presa, el más pequeño, siempre descubre y utiliza, con su astucia, la forma para vencer al más fuerte. Este esquema es inexorable, y en él, el más chico llega a adquirir ribetes de sádico porque finalmente controla, castiga, domina y se ensaña.

También la Metro Goldwyn Meyer produjo una serie similar a la de Walt Disney y Warner Bros. Se trata de Happy Harmonies. A diferencia de las otras dos productoras, MGM no llegó a crear personajes característicos, de mayor éxito. En los episodios observados, destaca la versión e interpretación en dibujos animados de una pieza musical, con reminiscencias de elementos clásicos. Aunque por un lado hay una idealización de la naturaleza, por otro ciertos grupos raciales minoritarios estadounidenses alcanzan aquí una representación pintoresca y tipificada. Tanto aquí como en el caso de la Warner Bros. Los procedimientos de intertextualidad abundan, como método de construcción de mensajes. Se remite a la música de Strauss, a la mitología clásica, a la obra Romeo y Julieta. Finalmente, tanto en Warner Bros como MGM hay numerosas secciones que no han sido traducidas al castellano, y son frecuentes las apelaciones que se realizan lingüísticamente a la audiencia.

La compañía Hanna-Barbera que cubría la mayor parte de los dibujos animados de Canal 7 también ha logrado colocar parte de sus productos en Canal 13, aunque en una menor proporción. El universo de Hanna-Barbera ya ha sido descrito en la sección sobre Canal 7, y aquí sólo se aludirá a las características más específicas de los programas observados, que son Superveloz y Jossie y las melódicas. En ambos casos, el rol protagónico, como es usual en la producción de Hanna-Barbera, lo posee un

grupo compuesto por personalidades tipo, es decir estereotipos con una mascota. Superveloz es una serie dirigida a un sector específico del mercado y de la audiencia, a lo que podría llamar la civilización del automóvil. Superveloz es en verdad un automóvil animado, casi humano, que cambia de forma e identidad. Jossie y las melódicas se dirige a otro sector del mercado, al adolescente pop, a una audiencia que es parte del universo de la música popular norteamericana. Hanna-Barbera presenta siempre en el foco resolutivo de la narración a un grupo, a una entidad de masas. Este colectivo que presenta una caricatura de los estereotipos estadounidenses además legitima la supervaloración del héroe civil, la acción positiva anónima que recobra el orden. Se trata de sostener patrióticamente el sistema de vida estadounidense. Una de las características de la producción de Hanna-Barbera es capturar ciertos segmentos de la población y elementos de la cultura de masas altamente agresivos para neutralizarlos y transformarlos en cultura afirmativa, en lo que se podría llamar una estrategia de recuperación ideológica. Se trata de convertir al ciudadano corriente en un policía sin uniforme. En este universo el enemigo máximo es el sabio loco, el que quiere adueñarse del mundo, el dictador que basa su poder en la tecnología, la ciencia o la magia, y que usa frecuentemente como método el control de la mente, el lavado de cerebro. El conocimiento aparece así caracterizado como profundamente ambiguo, y el intelectual, como potencialmente peligroso. Hay sin duda una desconfianza y una sospecha profunda hacia la reflexión, que se contrapone a la acción, característica del pensamiento pragmaticista. Se propone en cambio, para todos los tiempos y los espacios, un nuevo tipo de hombre, el americano blanco y rubio, atlético, joven, que se expande por todas las culturas restituyendo la paz y las aventuras a los que estaban esclavizados. En la serie de ciencia ficción Jossie y las melódicas, la cultura norteamericana se expande a planetas extraños, por todo el universo.

Héroes y super héroes.

A continuación se examinan tres programas pertenecientes a la compañía A Filmation Product: Super Ratón, Las nuevas aventuras del Llanero Solitario y Blackstar. En general, esta compañía se dedica a series centradas en superhéroes. Una característica formal que unifica las series de esta compañía es un

mismo tipo de enlace de continuidad. Entre escena y escena, entre secuencias, se intercala un símbolo que remite al héroe de la serie. En Super Ratón aparecen las letras M.M., que significan Mighty Mouse; en El Llanero, se presenta el antifaz que los caracteriza; y en Blackstar, la espada que él utiliza para combatir el mal. Esta compañía, A Filmation Product, está vinculada a la compañía Lou Scheimer y Norm Prescott Production que realiza Tarzán y Tom y Jerry, para el Canal 7.

Super Ratón es una serie basada intertextualmente en el mito de Superman. La heroína, Perla, que siempre es rescatada por Super Ratón, tiene un rol similar al de Luisa Lane. Super Ratón es una super potencia física, que actúa en pro del bien y la justicia. Sus aventuras se realizan en un mundo maniqueísta dividido entre gatos malos y ratones buenos. La debilidad de los ratones se equilibra con la presencia de Super Ratón en su lado, que es una fortaleza moral y física, con lo cual se asegura la derrota de los felinos. Se ha aquí revertido el orden natural, dado que el chico vence al más fuerte. Y de nada servirán todos los recursos tecnológicos que utilicen los gatos.

Las nuevas aventuras del Llanero Solitario revela cómo el Llanero se abastece mítica y económicamente de una mina de plata. El símbolo de la plata, de la pureza, sustenta el universo del Llanero. Su caballo se llama Plata; la ciudad cercana se llama Silver City, y él ajusticia con balas de plata. Incluso en dos episodios al cubrirse de polvo de plata aparece como un ser sobrenatural, como un fantasma. En este sentido se puede decir que utiliza lo sobrenatural para intimidar, y para proteger su propia mina de plata. En contraposición a esto, los bandidos ven la plata exclusivamente como riqueza, como capital, como bien material. La serie declara explícitamente que los valores que el Llanero defiende son la paz, la confianza, la amistad. Para obtener estos fines, el Llanero utiliza un disfraz, un antifaz que lo hace aparecer como un bandido, un fuera de la ley con lo cual la identificación de la audiencia se hace más fácil. Se trata sin embargo, de un civil que confirma la ley y el orden con su antifaz. No se conoce la verdadera identidad del Llanero. El antifaz del Llanero en verdad cubre el hecho de que él es un integrado. El antifaz es el anzuelo que connota rebeldía y aventura que permite mejor la identificación del espectador infantil. El tema de la identidad confusa, de la cultura de masas, tiene aquí en el Llanero un tratamiento muy peculiar. Este héroe nunca ha revelado su rostro verdadero. Otros superhéroes, como Clark Kent o el Zorro, se permiten revelar su

verdadera identidad al espectador, más bien vuelven en algún momento a su identidad cotidiana. Estos superhéroes, con su doble identidad, son esquizofrénicos. El Llanero en cambio, ha ido más allá de la esquizofrenia, pues la identidad falsa, inventada, ha devorado a la verdadera identidad. El Llanero es puro disfraz; puede asumir otra identidad para no ser descubierto, pero no mostrará su verdadero rostro jamás. Una de las funciones del Llanero es recuperar para el sistema a quien habiendo trasgredido la ley, todavía sigue siendo un hombre honesto. La caracterización positiva del Llanero también se basa en que aparece como aliado de la naturaleza. El indio toro, que siempre acompaña y ayuda al Llanero, es un caudal de conocimiento sobre el medio ambiente natural. Este indio americano aparece reducido a la condición de servidor, instrumento, de los propósitos del Llanero. Etnicamente marcado, aparece como un ser típico del tercer mundo, obedeciendo al Llanero, que aunque no tiene cara, es blanco. El Llanero también utiliza ciertos elementos tecnológicos los cuales lo hacen aparecer como ser sobrenatural; en este sentido, como en otras series, la tecnología se rodea de un aura mágica. Pero además el Llanero se publicita a sí mismo tal cual la leyenda lo indica, es decir, su autolegitima como héroe mítico a sí mismo.

La tercera serie de A Filmation Product es Blackstar. Parece estar inspirada en algunos elementos del mundo de Walt Disney, ya que aparecen enanos viviendo en un árbol en una isla y acosados por el mal (como en Peter Pan) y elefantes voladores que recuerdan a Dumbo. Se trata de un explorador espacial que accede a otro universo. Aquí realiza su destino de luchar contra la tiranía que oprime ese lugar. Blackstar tiene una función mesiánica que es salvar al planeta, y proteger a su tribu, que son unos enanos rosados, indefensos, bonachones y simpáticos. Estos enanos son en verdad niños que requieren protección de la figura paterna que es Blackstar. Blackstar aparece como jefe de los rebeldes, y esta caracterización "prohibida" sirve aquí como mecanismo de identificación de la audiencia. Overlord, el tirano, tiene el poder, mientras que Blackstar posee la voluntad. El tirano aparece con poderes sobrenaturales bélicos y una tecnología maléfica, con los cuales domina a sus servidores, seres grotescos, monstruosos, usualmente animales compuestos por materia inorgánica, es decir, por piedras y minerales. Los aliados de Blackstar en cambio son seres pálidos, livianos, etéreos. Todo el escenario de este conflicto es un universo mágico, mítico, de leyenda, de transmutación y alquimia, que recuerda a la imagen arquetípica de la edad media oscura. Esta serie de ciencia ficción destaca la presencia de la magia, concretada en una hechicera que colabora con Blackstar. Su poder mental le sirve para

transformarse en cualquier ser u objeto, mostrando de esta manera el poder como instrumento que vence a la materia.

La última serie de dibujos animados de entretención de Canal 13 es Thundarr, El Bárbaro. Es producida por la compañía A Ruby Spears Production Filmways. En su construcción Thundarr remite a otro producto de la cultura de masas, Conan, el bárbaro. Hay aquí también un ambiente mítico. Todo acontece en la tierra, 2.000 años después de una catástrofe nuclear. Thundarr es un héroe desarraigado, y al identificarse con él los niños, la serie captura la agresividad incipiente de la audiencia, volviéndola no maligna, ineficaz, neutra. Thundarr combate con su fuerza física y su espada laser al poder maléfico, que es representado en uno de los episodios de la serie como un cerebro indestructible. Se trata de un poder satánico que es puramente, en la cual se condensa toda la magia, toda la ciencia y toda la tecnología, como instrumentos para el mal. El intento de esta mente maléfica es dominar todo el mundo y convertirse en el poder absoluto. El malo, como en otras series, sólo es una menso obsesión por el poder. El héroe en cambio, parece no estar interesado en el poder; Thundarr no tiene ningún proyecto moral para defender el bien; simplemente el bueno lo es porque combate al malo, no porque haga el bien.

CONCLUSIONES

Los dibujos animados, o cartoons, pertenecen a la industria cultural infantil, la cual diversifica a través de diferentes medios de comunicación social una mercancía inicialmente probada con éxito en uno de los medios, antes de extenderse al resto. Se trata en realidad de dos fases productivas; en la primera se detecta el éxito comercial del producto en un medio, y el grado de riesgo económico correspondiente; en la segunda fase, se multiplica la mercancía en diferentes formas y a través de diversos canales de difusión o medios, exprimiéndose hasta la última gota las posibilidades económicas del producto.

Una mercancía transnacional como Los Pitufos, por ejemplo, aparece primeramente en la televisión nacional, para multiplicarse posteriormente en las revistas de historietas, en albums de figuritas coleccionables, y finalmente, convirtiéndose en mercan-

cias que promueven la identificación con los pitufos, tales como prendas de ropa, juguetes, figuritas, juegos, etc. Más aún, la realización social y comercial de la serie incluye la utilización de un "pitufolenguaje" que a su vez recrea un "pitufouniverso" a través del cual se entiende y expresa el mundo concreto de niños y adolescentes.

La industria cultural infantil transnacional va produciendo eventos simultáneos y sucesivos en diferentes contextos nacionales; repitiendo un esquema general en cada lugar, pero adecuado a las circunstancias particulares de él. Los Pitufos son puestos en la escena comercial primero en Europa, en Francia y Bélgica, y luego traducidos a diferentes lenguas, expandiéndose a Estados Unidos, Canadá, México, Venezuela, etc., hasta llegar a tocar casi todos los países de la periferia. El "pitufolenguaje" no es igual para cada cultura; los Smurfs franceses o ingleses hablan de otra manera, de acuerdo a leyes constructivas sintácticas diferentes en cada caso. El "pitufouniverso" en cada caso es transnacional, y por tanto esta fuera de las condiciones históricas concretas de cada país, situándose por sobre cada diferencia nacional específica en particular.

Al ser toda la producción de dibujos animados extraña y extranjera, remite siempre al niño a un universo transnacional, o específicamente norteamericano, en otros casos. Dentro de la industria cultural infantil transnacional, la transmisión de dibujos animados por televisión es la experiencia hegemónica, es decir, el mensaje más amplio y más profundo, de mayor penetración social. Este producto cultural transnacional es por supuesto envasado, con cero de participación activa y cien por ciento de participación pasiva a través del consumo,

Podría decirse que en el caso de la literatura clásica adulta, se procede a la representación directa del hombre y la realidad, mientras que en el caso de la industria cultural infantil se procede a realizar una mediatización de la realidad para el niño, es decir, una representación indirecta que se realiza mediante, por ejemplo, pequeños animales, o duendes, u otros seres. La industria cultural infantil no presenta al hombre tal como es, y sólo en algunas ocasiones incluye seres humanos. Piénsese, por ejemplo, en el universo creado por Walt Disney, donde las actitudes y conductas humanas no son ejercitadas por seres humanos, sino que indirectamente por patos, ratones, perros, etc., personificados. Se trata de dulcificar y dosificar el mundo real para el consumo infantil.

Los dibujos animados han llegado a convertirse en un reino cultural autónomo; en un universo de compensación psicológica, donde el niño realiza imaginariamente aquello que no ejecuta en la práctica. De esta manera se explica el curioso fenómeno del chico con más poder sobre el más grande, donde se canalizan y realizan las tendencias agresivas del niño. Este reino cultural autónomo remite a productos clásicos y reconocidos de sí mismo; estos procedimientos intertextuales de construcción, por ejemplo, remiten a cuentos infantiles y populares, a fábulas, a personajes históricos, a otros productos de masas (La Caperucita Roja, Pinocho, etc.). Esto ocurre de igual manera que en la literatura clásica adulta, donde un autor remite a un texto previo ampliamente conocido (por ejemplo, James Joyce recurriendo a La Odisea).

Así como existe una cultura internacional adulta, hay también una cultura transnacional infantil, con sus códigos, que se revela cuando remite a un producto anterior. La industria cultural infantil tiende también a reemplazar otras formas artísticas y culturales previas para la audiencia infantil, como es el caso del cuento. De este modo se constituye en la principal fuerza socializadora, la industria cultural infantil. Los dibujos animados llegan a ser así el mayor estímulo socializador extraformal que reciben los niños, y como provienen y constituyen los dibujos animados una cultura transnacional, el niño mismo se transnacionaliza, al ser remitido al espacio de producción y emisión del programa, es decir, a Estados Unidos, en la mayoría de los casos.

Hay ciertas áreas que la educación formal institucional no toca, como por ejemplo, problemas éticos del bien y del mal, problemas legales sobre lo que es lícito o no, el sistema de las aspiraciones personales, jerarquías de valores, relaciones entre los individuos y la colectividad. Los dibujos animados contribuyen a dar una formación en estas áreas. Los dibujos animados actúan sobre la voluntad y la conducta, pronunciándose sobre el sistema de las aspiraciones individuales y colectivas, proponiendo o excluyendo normas o valores, y enfocando en particular lo que se podría denominar la dialéctica de los fines y los medios. Los dibujos animados explicitan cuáles medios y cuáles fines son lícitos, tendiendo a una concordancia de medios lícitos con fines lícitos, es decir, articulando de una manera determinada la realidad y el deseo de la audiencia. En los dibujos animados el fin no justifica los medios; tanto los medios como los fines no deben transgredir el ámbito de lo permitido y socialmente reconocido. Esto es lo que se llama "ser educado", reproduciendo las normas del sistema sin transformarlas y sin perturbar a nadie (bloqueo de poder operante).

Los dibujos animados muestran tanto lo que debe ser como lo que no debe ser, es decir, son afirmativos y excluyentes a la vez, en lo que concierne a normas de conducta. El mundo de los dibujos animados aboga por la convención; toda la originalidad, creatividad e innovación queda excluida. Aunque la transformación no actúe en contra del sistema, queda eliminada de por sí, con lo cual se sanciona todo cambio, toda posibilidad nueva, aunque ésta no vaya contra lo establecido.

Se pueden advertir diferentes niveles de ficción en los dibujos animados observados, que van desde una representación de seres reales, humanos, como en el caso de Marco, a seres irreales, totalmente imaginarios, como el caso del Pato Donald. Las series como Marco, con un referente identificable, tienden a ser más formativas, mientras que las series sin referente, con menos apoyo en la realidad, tienden a ser más de entretenimiento, menos formativas. Ya se ha dicho que la entretenimiento prima sobre lo formativo en los dibujos animados; los programas formativos suelen contener rasgos informativos o documentales.

El mundo de los dibujos animados es paralelo y antagónico al mundo real, y aquello que aterroriza al ser humano está ideal, artificial y utópicamente eliminado. No están presentes aquí las contradicciones básicas del ser humano. Hay un anhelo de eternidad, inmortalidad, que se advierte en el cuerpo indestructible de los personajes. Lo utópico es aquí la eliminación de la muerte, tal como la cancelación de las leyes físicas del universo, lo que produce un mundo absurdo, coherente sólo con su propia lógica interna.

La ansiedad del hombre por lo imaginario se realiza y satisface con los dibujos animados. Hay sin embargo, una manipulación ideológica en la transmisión de los valores comunicados, por estas estructuras de acción, pragmáticas, de gran velocidad, que no permiten que el espectador se detenga a pensar lo que está contemplado. Los dibujos animados son una montaña rusa de las imágenes. Producen un falso ensimismamiento, una concentración mecánica, no productiva, en el medio. El tipo de placer producido por los dibujos animados se vincula a los instintos mentales más primitivos, tales como el embotamiento en la visión, y la relajación física mediante la risa.

En este estudio se ha visto a los dibujos animados como un género específico que funciona en el medio televisivo, y se han mostrado las relaciones que mantienen con otros aspectos de la programación. Los dibujos animados son programas que se identifican siempre con los nombres de sus personajes protagónicos. Hay en los dibujos animados un ánimo expansivo que los hace ser una síntesis de los géneros temáticos; en ellos aparece el oeste, la ciencia ficción, la prehistoria, los detectives urbanos, la selva, los lugares exóticos. Todos estos espacios, sin embargo, funcionan de la misma manera: están afectos a la lógica del azar, al leit motiv de la tecnología, de la magia y de la ciencia; y en todos ellos la aventura toma un lugar preponderante, por sobre el trabajo, justamente a la inversa de la vida real. La experiencia de recepción de los dibujos animados es profundamente individual, sin embargo, crea fenómenos de masa. Los espectadores se identifican y pertenecen a un programa como si pertenecieran a un partido político, que entrega una visión de mundo, un lenguaje específico, como en el caso de Los Pitufos, y que se constituye en un microuniverso ideológico. Sin embargo, se trata de la creación de un sentido artificial de identidad, de un falso colectivo, de una ilusión de comunidad, ya que lo único que se comparte efímeramente son símbolos vacíos que no remiten a intereses de grupos concretos.



45