

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL SEK
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

TESIS DE GRADO

TEMA: LA VIOLENCIA EN LOS DIBUJOS ANIMADOS JAPONESES

AUTOR: ALEXANDRA PATRICIA MUÑOZ NAVAS

DIRECTOR: MASTER LUCIO DIAZ ZUÑIGA

VISTO BUENO
DIRECTOR DE TESIS

.....CALIFICACIÓN.....

QUITO-ECUADOR
2001-2002

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios que ha sido guía de mi vida y la de mi familia.

A mis padres porque pusieron toda su confianza en mi; y cumpliendo mis sueños sin defraudarlos he tratado de retribuir toda el apoyo que me han dado, a mi director de tesis, Master Lucio Díaz, quien con su ayuda desinteresada ha guiado la elaboración de este trabajo con toda la paciencia y comprensión necesaria.

A mi madre, porque me enseñó a ser responsable desde niña y con su juventud y fuerza está a mi lado en todo momento ayudándome a seguir adelante; a mi padre, porque con la mayor de las ternuras me enseñó, por su propia experiencia, que todo lo que se anhela, con esfuerzo se puede lograr; a mis hermanos, confidentes que están siempre a mi lado; a mis amigos, porque me permitieron descubrir que la amistad es verdadera y duradera, acompañándome en todos los momentos de tensión y dándome ánimos para seguir adelante; a cada una de las personas que colaboraron en este proyecto ya sea proporcionándome información o ayudándome a conseguirla. Agradezco a todos los que de una u otra forma han estado a mi lado, gracias porque esta fase la culmino por ellos y por hacer realidad mis sueños, porque solo soñando podemos fijarnos metas y al final cumplir objetivos.

DEDICATORIA

Dedico el presente trabajo a las personas que me ayudaron y apoyaron para su realización. A todos los que han estado a mi lado durante estos cuatro años de carrera universitaria. A mis padres, Teresa y César, por su ayuda desinteresada en todos los aspectos; a mi director de tesis, Master Lucio Díaz, por compartir sus conocimientos y darme su comprensión y aliento en todo momento, a mis hermanos y a mis amigos, a quienes pude recurrir cuando lo necesité; y en especial a los profesores de la Facultad de Comunicación de la Universidad SEK, que impartiendo sus conocimientos y enseñanzas me han permitido en este trabajo, reflejar lo aprendido.

INDICE

CAPITULO 1	Págs
1.1 La comunicación: una breve reseña histórica.....	1
1.2 Modelos de la comunicación	3
1.3 Modelos básicos.....	4
1.3.1 La formula de Lasswell	4
1.3.2 Los modelos de Sahannon y Weaver	5
1.3.3 Aportación de Fleur.....	7
1.3.4 El modelo circular de Osgood y Schramm.....	8
1.3.5 El modelo de la espiral de Dance	9
1.3.6 El modelo general de la comunicación de Gerbner.....	10
13.7 El modelo Abx de Newcomb: otros modelos de equilibrio y co-orientación.....	11
13.8 El modelo conceptual de Westley y Maclean para la investigación de la comunicación.....	12
1.3.9. La adaptación del modelo Abx de Newcomb por Westley y Maclean	13
13.10 El modelo de Schramm para la comunicación colectiva.....	14
1.3.11 Hacia un planteamiento sociológico de la comunicación colectiva: Riley y Riley.....	15

1.3.12 El modelo de Maletske sobre el proceso de la comunicación colectiva	15
1.4 Modelos de Rincón y Jesús Martín Barbero	
1.4.1 Omar Rincón.....	17
1.4.2 Jesús Martín Barbero.....	20
1.5 Teorías de la comunicación.....	24
1.5.1 Teorías de las diferencias individuales	24
1.5.2 Teorías de las categorías sociales	27
1.5.3 Teorías de las relaciones sociales	28
1.5.4 Teorías de las normas culturales	29
1.6 Los medios de comunicación.....	32
1.7 Los medios: información o desinformación	35

CAPITULO 2

2.1 Violencia	38
2.2 Los medios de comunicación y la violencia	43
2.3 Violencia niños y educación	53
2.4 Televisión, violencia y efectos.....	63

CAPITULO 3

3.1 Dibujos animados.....	70
3.2 Inicio de los dibujos animados en el ecuador y en el resto del mundo	74
3.3 El comic y el dibujo animado.....	78
3.4 La violencia y los dibujos animados	81
3.5 La cultura japonesa.....	84
3.6 Medios de comunicación en el Japón.....	86
3.7 El dibujo animado Japonés	89
3.8 Los mangas.....	90
3.8.1 Tipos de manga.....	91
3.9 El anime	93
3.10 Nacimiento del anime.....	96
3.11 Diferencia del anime con las series norteamericanas.....	97
3.12 Términos relacionados con el anime.....	98
3.13 El atractivo de la manga y el anime	100
3.14. Tipos de anime	101

CAPITULO 4

4.1 El Anime en Ecuador	104
4.2 Autores, violencia en el anime y relación con la cultura japonesa.	106
4.3 La imagen	118
4.4 El aspecto artístico	121
4.5 El color	123
4.6 Las series.....	125
4.6.1 Dragon Ball Z.....	126
4.6.2 Ranma ½.	130
4.6.3 Blue seed	132
4.7 Historias, personajes, lenguaje y características en el manga y animé.....	134
4.7.1 El héroe	135
4.7.2 El lenguaje.....	137
4.7.3 Las historias.....	139
Conclusiones	140
Bibliografía.....	144

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se basa en describir la violencia existente en los diferentes dibujos animados japoneses y explicar el porqué estos programas resultan tan atractivos para un público de todas las edades, y especialmente para los niños. Aunque cabe recalcar que este tipo de series no está dirigido precisamente a espectadores infantiles.

Para esto se necesita describir las causas y posibles consecuencias de la violencia en los dibujos animados japoneses, también conocidos como manga y animé. Es importante además justificar de alguna manera la violencia existente en esta animación, basándose en el hecho de que la gente debe conocer que este tipo de programación no está dirigida únicamente para niños, la mayoría de estas series son realizadas para público adulto y con una cultura diversa.

Antes de analizar los aspectos ya mencionados es importante conocer acerca de las formas y contenidos del manga y animé, y estudiar cómo la cultura japonesa influye en la elaboración de los capítulos que se desarrollan entre una mezcla de la vida cotidiana y fantasía, con una fuente de inspiración basada, la mayoría de veces, en mitología griega, nórdica y japonesa. Además es importante saber con qué teorías de

la comunicación se las puede relacionar y qué modelos encajan para la difusión y percepción de su mensaje. Estas ilustraciones se caracterizan por tener gran movimiento, un dibujo de trazo simple y directo, con personajes de ojos grandes y redondos, que dicen mucho por la fuerza de las tomas que se utilizan, constituyendo así desde su aparición una forma diferente de hacer dibujos y caricaturas para televisión.

Se debe conocer que si bien el animé llegó a revolucionar el mundo de los dibujos animados se cuestiona repetidamente qué tan bueno es este tipo de programación y que grado de contenidos violentos lo componen, para ello se debe estudiar todos los aspectos que rodean al animé, sus orígenes y las formas de venta en el mercado, así como sus personajes, lenguaje e historias.

Debemos tener en cuenta también a los antecesores del animé, las famosas historietas elaboradas en papel desde los años 1600 denominadas mangas. En la actualidad lo que vemos en nuestras pantallas nace además por influencia occidental con series como Dragon Ball, Pokemon, Digimon, Ranma ½ y otras, de gran éxito a nivel mundial, montadas por la gran industria de entretenimiento japonés.

La televisión es el medio de transmisión de los dibujos animados japoneses y es precisamente éste, una influencia poderosa en el desarrollo de un sistema de valores y en la formación del comportamiento de la gente, por esto es importante saber en qué forma este poderoso medio de comunicación actúa e interviene en la propagación del anime, su relación con el público y la violencia presente.

Por otra parte, los niños son un factor muy importante, y pensando en ellos, padres de familia y profesores critican los contenidos de la animación japonesa, al considerarla no apropiada para los menores, aunque lo que se debe entender es para que tipo de público va dirigido determinado dibujo e incentivar a los padres a educar, desarrollando una conciencia autocrítica en los infantes.

La animación japonesa trata temas para diversos tipo de gente y de diferentes gustos, no se limitan a seguir esquemas tradicionales propuestos por la cultura norteamericana desde un principio.

Algo que es importante señalar al hablar de animé, es explicar que este tipo de historietas no se realizan con el único fin de entretener a la gente sino que intentan plasmar la cultura japonesa en sus episodios, llevando un mensaje: por ejemplo en la serie más popular de hace algunos años Mazinger Z: “en los episodios de ésta, no había capítulo en que Tokio, no quedara totalmente destruida. Ocho días después, la

ciudad lucía exactamente igual, esto no significaba un recurso tan inofensivo: era un texto oculto en el que los creadores del programa trabajaban la psicología del pueblo japonés, era una forma de decirle a la gente, que sin importar lo brutal del azote de la guerra, ellos estaban en capacidad de reconstruirla otra vez.; eran las cicatrices de la posguerra.

La violencia sus formas y consecuencias dentro de los dibujos animados japoneses, nos lleva a conocer hasta qué punto se está exponiendo al receptor a varios tipos de violencia y nos ayuda a describir el contenido de esta animación, además de entender en qué forma incide la cultura japonesa para la realización de la trama de cada serie.

CAPITULO 1

1.1 LA COMUNICACIÓN: UNA BREVE RESEÑA HISTORICA

Según Margarita Castañeda en su libro “Los medios de comunicación y la tecnología educativa”¹ el proceso de comunicación se origina desde la prehistoria, la tendencia de comunicarse del hombre se ha ido prolongando a través del tiempo y va cambiando por las modificaciones y el avance de la tecnología. Los cambios que ha sufrido la comunicación han influido en la cotidianidad de las relaciones humanas y entre otros en los sistemas político, religioso y económico.

Aun así es difícil establecer cuando surgió el primer intento de comunicación humana, pero todo hace entender que fue cuando el hombre vivía en los árboles y se alimentaba con frutos y nueces, y se veía obligado a comunicarse por señales, gritos, y expresiones emotivas para el cuidado de su cría o la prevención, este conjunto de señales constituían lo que se puede denominar como un lenguaje biológico, limitado a lo sensorial, era una manera de los habitantes de esa época de establecer una conservación de la especie y que constituían posiblemente una de las primeras formas de comunicación.

¹ Castañeda M, (1979): **Los medios de comunicación y tecnología educativa**. México: editorial trillas, segunda edición, pág 12-14

Después aparte de los gritos surgían los gestos y señales demostrativas que intentaban indicar la ruta de presa perseguida o una tormenta porvenir, cualquier otra tentativa de indicar algo como dirección o posicionamiento se señalaba con el dedo.

Según Margarita Castañeda autora del libro antes mencionado las primeras emisiones humanas aparentemente tendían a imitar sonidos de la naturaleza o del ambiente, por ejemplo los sonidos emitidos por los animales o los truenos, etc, mismos que los conservamos hasta hoy y se denominan onomatopéyicos.

En si todo va desde la interjección a la demostración y por ultimo a estos sonidos onomatopéyicos que fueron constituyéndose en la base del lenguaje.

Con el paso del tiempo el hombre fue dominando las partes móviles de su boca para lograr una pronunciación clara de los distintos sonidos, es decir un lenguaje articulado. Hasta después de varios intentos llegar a tener un vocabulario como el de hoy en día que permite establecer una comunicación clara entre los seres humanos.

Pero la comunicación mas que una ciencia puede ser considerada como una disciplina, según Omar Rincón y Mauricio Estrella, en su libro “Televisión: Pantalla e Identidad”², ésta es una arte, un oficio, un valor de todas las disciplinas y problemáticas sociales, ya que en materia de economía por ejemplo se relaciona siendo un sector muy potente de ésta, en la filosofía, en la política siendo la mención común de los políticos, una carrera profesional que atrae a las nuevas generaciones y el tema de conversación mas común entre los humanos.

Según Estrella y Rincón la comunicación no se agota en los medios masivos, sino que encierra varias formas de significación existentes en la sociedad, es decir todo encuentro y expresión social que en ésta se da.

1.2 MODELOS DE LA COMUNICACION

Para Denis McQuail y Sven Windahl en su libro “Estudio de la comunicación Colectiva”³ la investigación sobre la comunicación tuvo sus orígenes en el deseo de

² Rincón, O y Estrella M ,(1998) **Televisión: Pantalla e Identidad**. Quito, Proyecto Latinoamericano de medios de comunicación , págs 18-33

³ Mc Quail D y Windahl S, (1989) **Modelos para el estudio de la comunicación colectiva**, Pamplona: Ediciones Universidad de Navarra S.A, pag 45,46

comprobar la eficacia en las esferas de la educación, propaganda publicidad, telecomunicación y relaciones publicas y humanas; pero hasta después de la segunda guerra mundial que se puede establecer un enfoque sobre la comunicación como tal. Igualmente en Estados Unidos en el periodo de post-guerra, por la década de los 50 fue una época para la construcción de modelos, aparte que se consideró por primera vez la ciencia de la comunicación. En “Estudios de la comunicación colectiva” según Jonson y Klare (1961), quien proporcionó por primera vez a los científicos reflexiones acerca de la comunicación en forma de modelo fue Claude Shannon.

1. 3 MODELOS BÁSICOS

1.3.1 LA FORMULA DE LASSWELL

El especialista norteamericano en ciencia política Harold D. Laswell⁴ escribió en 1948 un artículo que decía “un modo adecuado para describir un acto de comunicación consiste en responder a las preguntas siguientes: ¿Quien, dice qué, en qué canal, a quién, con qué efecto?”. Esta frase es conocida como “la formula de Laswell”. En este caso, el Quien es el comunicador, qué el mensaje, porqué canal viene a ser el medio, a quién el receptor, y con que efecto el resultado del proceso.

⁴ Lasswell, H.D: **The structure and function of communication in society**. En The Communication of ideas (1948) EN: Mc Quail D y Windahl S, **Modelos para el estudio de la comunicación colectiva**, (1989) Pamplona: Ediciones Universidad de Navarra , págs 45,46

Esta formula se ha utilizado para estructurar varios estudios acerca de comunicación, y Lasswell la utilizó para indicar diversos tipos de investigación en el campo de la comunicación, varios investigadores consideran útil pero simple el modelo de Laswell por eso lo han ido perfeccionando, Braddock es uno de ellos, periodista que analizó una extensión de la formula de Laswell (1958) que dice que hay dos facetas mas en el acto de la comunicación; “En qué circunstancias? Y ¿con qué propósito?.

A comentario de los autores Mc Quail y Windahl, el modelo de Laswell muestra un rasgo típico de los primeros modelos, ya que existe la intención de influencia del comunicador sobre el receptor y por esto el proceso de comunicación es tratado como un asunto persuasorio, que tiende a exagerar lo efectos, especialmente los de la comunicación colectiva, esto debido a que el interés de Laswell en esos momentos se centraba en la comunicación política y la propaganda. Braddock(1958) por otra parte señala en el libro citado “Estudio de La comunicación colectiva” que esta formula es desorientadora ya que dirige al investigador a estudiar áreas separadas aunque interrelacionadas.

1.3.2 LOS MODELOS DE SAHANNON Y WEAVER

Estos modelos han influido mucho en la breve historia de la investigación sobre la comunicación. El primero fue elaborado por Claude Shanon a finales de los años cuarenta y el segundo se basa en las ideas del psicolinguista Osgood, y fue presentado a comienzos de los años cincuenta por Schramm. El modelo helicoidal fue propuesto por Dance más recientemente.

El modelo de Shannon es el más importante entre las aportaciones particulares que existen en torno a los modelos, esto según Johnson y Klare (1961) quienes estudiaron al respecto y gracias a las formulaciones matemáticas de Shannon se dió un estímulo para lo realizado posteriormente en este dominio, ya que Shannon trabajaba para el Bell Telephone Laboratory y sus teorías se aplicaron en un principio a este campo de la comunicación, para responder interrogantes sobre por ejemplo ¿Qué canal puede servir para transportar la máxima cantidad de señales? o ¿Qué parte de las señales transmitidas será destruida por el ruido en el trayecto desde el emisor al receptor?

Estas interrogantes se tratan principalmente dentro de el área de la teoría de la información. Su modelo se define como de una sola dirección es decir lineal, indica cinco funciones que se han de realizar estas son: fuente de información, q el transmisor va por un mensaje, el mensaje se transforma en señal y esta va dirigida

hacia el receptor y reiteradamente por un mensaje de éste al destino, pero en la mitad del proceso interviene un factor disfuncional, el ruido, por el cual la señal se puede volver vulnerable o perturbadora.

1.3.3 APORTACIÓN DE FLEUR

Extraído de Mc Quail y Windhal en su libro sobre la comunicación colectiva, De Fleur (1966) perfeccionó el modelo de Shannon y Weaver, y señala que “en el proceso comunicativo el significado se transforma en mensaje y este por medio del transmisor se transforma en información. El receptor descodifica la información como un mensaje que después se transforma en significado y si hay correspondencia entre ambos significados la comunicación se ha producido”.⁵

En este modelo se añaden un conjunto de componentes al original de Shannon y Weaver, que posibilitan una mejor comunicación con el destinatario.

⁵ DeFleur, M.L (1966) **Theories of mass communication**, David Mc Kay. EN. Mc Quail Denis y Windahl Sven, **Modelos para el estudio de la comunicación colectiva**, Ediciones Universidad de Navarra S.A. Pamplona 1989, p 45,46

1.3. 4 EL MODELO CIRCULAR DE OSGOOD Y SCHRAMM

Este modelo diferente al lineal de Shannon puede ser descrito como circular. Este se ocupa de la conducta de los actores principales en el proceso comunicativo, aunque existan varias semejanzas entre ambos.

Mientras Shannon y Weaver distinguen entre fuente y transmisor y entre receptor y destino, en el modelo de Schramm y Osgood (1954)⁶ se realizan las mismas funciones pero no hacen referencia a los transmisores y receptores. En este modelo las partes actoras son iguales y realizan funciones idénticas: la codificación, que equipara la transmisión, la decodificación, que equipara a la recepción y la interpretación que la realizan la fuente y el destino.

Para los autores de este estudio de la comunicación (McQuail y Windhal) se establecen críticas para un modelo lineal, y como dice Schramm: es inequívoco pensar que un proceso de comunicación comience en un lugar y termine en otro,

⁶ Schramm W, (1954) **How communication works**, En: The process and effects of mass communication,

porque es interminable, este enfoque rompe con la imagen tradicional unidireccional de la comunicación.

1.3.5 EN MODELO DE LA ESPIRAL DE DANCE

Este modelo de la comunicación es más reciente que los dos anteriores y puede ser considerado como un desarrollo interesante del modelo circular de Osgood y Schramm. Dance(1967) al comparar el modelo lineal y circular cree que la gente adopta al segundo como el más adecuado aunque con ciertas insuficiencias ya que sugiere que la comunicación vuelve al punto en que empezó y esto para él es un manifiesto erróneo. Según Dance la espiral nos ayuda a entender los casos en los que el círculo no sirve, este modelo es dinámico, el proceso comunicativo contiene elementos, relaciones y contextos que están cambiando continuamente asegura el autor del modelo.

“La espiral adquiere configuraciones diversas en situaciones distintas y en relación a los diferentes individuos. Para algunos, la espiral tiende a ampliarse mucho debido al

conocimiento previo del tema, mientras que para quienes tienen un conocimiento básico reducido, la espiral se ensancha con moderación”⁷

Este modelo nos recuerda la naturaleza dinámica de la comunicación, es decir que la persona debe ser activa, creadora, y capaz de almacenar información mientras que otros modelos presentan a la persona más pasiva.

1.3.6 EL MODELO GENERAL DE LA COMUNICACIÓN DE GERBNER

El propósito del creador de este modelo fue establecer uno con gran variedad de aplicaciones, que tenga una característica especial: que se le pueda dar diferentes configuraciones de acuerdo con el tipo de situación comunicativa que describa. Este modelo creado en 1956 nos permite plantear las relaciones existentes entre percepción y la producción, proyectar cuestiones sobre la naturaleza. El modelo de Gerbner recuerda la formula Laswelliana:

⁷ Dance, FEX, A (1967) **Helicoidal model of communication, Human Communication Theory**. New York

Para Mc Quail y Windahl autores de “Estudio de la comunicación colectiva”, Gerbner⁸ muestra en su artículo original como su modelo puede ser utilizado para diferentes finalidades por ejemplo para describir la comunicación mitad humana y mitad mecánica. También se utiliza para distinguir entre diversos campos de la investigación de la comunicación. Por el hecho de ser dinámico es muy útil, por ejemplo en el nivel individuo a individuo, ya que sirve para ilustrar los problemas comunicativos y preceptuales de la psicología.

1.3.7 EL MODELO ABX DE NEWCOMB: OTROS MODELOS DE EQUILIBRIO Y CO-ORIENTACION

El modelo presentado por Newcomb en 1953 es un perfeccionamiento de Heider (1946), este trataba el grado de consistencia o inconsistencia que pudiera existir entre dos personas con relación a un tercero. Esta teoría decía que “si dos personas tienen una actitud de estima o menosprecio mutuo o con respecto a algún objeto, algunas pautas de relación estarían equilibradas y otras desequilibradas”.⁹ El perfeccionamiento del modelo por parte de Newcomb postulaba una tendencia a la

⁸ Gerbner, G (1956, 1964) En: Mc Quail D y Windahl S,(1989) **Modelos para el estudio de la comunicación colectiva**, Pamplona : Ediciones Universidad de Navarra, págs 56-60

⁹ Newcomb, (1953) “**An approach to the study of communicative acts**”

simetría por lo cual se daría una concordancia que se ensancharía a través de la comunicación. Para él la comunicación es una respuesta aprendida frente a la tensión y por esto es lógico que se de mas actividad comunicativa en condiciones de incertidumbre o desequilibrio.

En si el comentario de los autores del libro (Mc Quail y Windhal) esta teoría “apoya la opinión de que la gente es propensa a prestar atención a la fuentes de información que concuerdan con su planteamientos y buscan una información que apoya y confirma su conducta actual”¹⁰

Esto a mi modo de ver se relaciona con la manera de entender al dibujo animado japonés, juzgarlo por lo que tenemos pensado mas que entender lo que en realidad representa.

1.3.8 EL MODELO CONCEPTUAL DE WESTLEY Y MACLEAN PARA LA INVESTIGACIÓN DE LA COMUNICACIÓN

Este modelo que se elaboro en 1957 se hizo con la intención de poner orden en hallazgos de investigaciones ya existentes y de proporcionar un tratamiento

10. Mc Quail D y Windahl S, (1989) **Modelos para el estudio de la comunicación colectiva**, Pamplona: Ediciones Universidad de Navarra, págs 61-76

sistemático para la investigación de la comunicación colectiva. Westley y Mac Lean presentaron un modelo que representa una situación más compleja para la comunicación colectiva y mantuviera el carácter de sistemático y de interrelación del caso de co-orientación de dos personas con respecto a los objetos externos. Sus precedentes se encuentran en la psicología social y en las teorías de equilibrio y co-orientación.

1.3.9. LA ADAPTACIÓN DEL MODELO ABX DE NEWCOMB POR WESTLEY Y MACLEAN

En el libro “Estudio de la comunicación colectiva” de donde hemos extraído información de los modelos anteriores, los autores proponen dos percepciones de las diferencias entre la comunicación interpersonal y colectiva:

La primera es el hecho de que en la comunicación colectiva hay posibilidades de feedback muy reducidas o demoradas.

La segunda es que el mayor número de fuentes alternativas a los medios y de objetos existentes en el entorno a los que un individuo o miembro de la audiencia debe orientarse y entre los que tiene que elegir.¹¹

¹¹ Newcomb, (1953) “An approach to the study of communicative acts”

1.3.10 EL MODELO DE SCHRAMM PARA LA COMUNICACIÓN COLECTIVA

Aceptando la idea de un proceso circular de comunicación se puede decir que esto es más aplicable para ciertos tipos de comunicación que para otros. Por ejemplo la comunicación colectiva es menos circular, el núcleo de Schramm¹² es la organización informativa en la cual se realizan las mismas funciones de codificar interpretar y decodificar que ya vimos anteriormente. Este modelo es visto por McQuail y Windahl, como una tendencia a alejarse de los modelos de la comunicación colectiva.

La idea de Schramm de que los miembros de la audiencia estén interactuando con otros grupos, discutiendo los mensajes de los medios de difusión y reaccionando frente a ellos, puede ser considerada como una reacción contra la imagen de la sociedad de masas según la cual los individuos están conectados de un modo muy tenue y en la que los mensajes de la comunicación colectiva alcanzan y manipulan a los miembros de la audiencia uno a uno, esto según los autores de “Estudio de la Comunicación colectiva” (Mc Quail y Windahl)

¹². Schramm, W: (1954) **How communication works**. EN: Mc Quail D y Windahl S, **Modelos para el estudio de la comunicación colectiva**, (1989) Pamplona: Ediciones Universidad de Navarra, p 61-76

1.3.11 HACIA UN PLANTEAMIENTO SOCIOLÓGICO DE LA COMUNICACIÓN COLECTIVA: RILEY Y RILEY

El artículo de Jhon Riley y Mathilda Riley titulado “Mass communications and the social system” en 1959, constituyó un avance importante en la visión sociológica, al considerar a la comunicación como un sistema social entre otros dentro del entorno, al criticar la visión tradicional de la comunicación colectiva, ellos presentaron lo que se llamó “un modelo operativo que engloba a los sistemas de comunicación, la sociedad, los actores, sus grupos circundantes y las estructuras mas amplias”.¹³ Su propósito era analizar a la comunicación dentro de un modo mas sociológico al considerarla como un sistema social.

1.3.12 EL MODELO DE MALETSKE SOBRE EL PROCESO DE LA COMUNICACIÓN COLECTIVA

¹³ .Mendelsohn, H (1963) **Sociological Perspectives on the study of mass communication**, Riley, J.W y Riley M (1959): Mas communication and the social system

Este modelo muestra a la comunicación colectiva como un proceso psico-social complejo en que las explicaciones se basan en múltiples factores. Maletzke(1963)¹⁴ construye el modelo basado en los modelos básicos tradicionales: comunicador, mensaje, medio y receptor. Pero aquí entre el medio y el receptor hay dos componentes: la presión ejercida por el medio y la imagen que el receptor tiene del medio, que exige diferentes tipos de adaptación por parte del receptor. Cada medio tiene sus limitaciones y posibilidades y por esto se deben considerar las características de éste, y como influyentes en el receptor.

Según el autor del modelo la imagen que el receptor tiene del medio produce expectativas sobre su contenido y por ende influirá en la elección del contenido hecha por el receptor y además en su manera de responder. Otro factor dentro del proceso es la auto-imagen del receptor, es decir la percepción que el individuo tenga de sí mismo, esto crea una disposición para recibir el mensaje en la comunicación. La investigación psico-social ha demostrado por ejemplo que los sujetos tendemos a rechazar información que es inconsistente o no va con nuestros valores.

¹⁴ Maletzke 1963, En: EN: Mc Quail Denis y Windahl Sven, (1989) **Modelos para el estudio de la comunicación colectiva**, Pamplona: Ediciones Universidad de Navarra, págs 79-85

También hay que considerar según Mc Quail y Windhal, la estructura de la personalidad del receptor; ya que algunos individuos pueden ser influenciados y por ende persuadidos más fácilmente que otros. El contexto social del receptor es otro factor; el grupo al que pertenece y la gente con quien se desenvuelve.

1.4 MODELOS DE RINCÓN Y JESÚS MARTÍN BARBERO

1.4.1 OMAR RINCÓN

Para Omar Rincón en su libro “Televisión: Pantalla e Identidad”¹⁵ es fundamental el aspecto cultural en la comunicación ya que para comunicar se debe considerar el momento histórico para que los mensajes no sean antiguos y fuera de tiempo, dentro de nuestro entorno podemos resaltar una cultura-mundo de la que participamos y una cultura –local en la que nos inscribimos.

La primera representa prácticamente el escenario donde todos nos sentimos iguales en cuanto a intereses y se produce a través de los medios de comunicación, los cuales nos hacen ingresar al mensaje que nos vuelve miembros de un mismo entorno, por

¹⁵ Rincón O, Estrella M (1999). **Televisión: Pantalla e Identidad**. Quito: Proyecto Latinoamericano de medios de comunicación , págs 18-33

ejemplo: el turismo, nos permite conocer y deambular por el mundo pero sin tocar, solo ver; la moda y la comida rápida, entre otros. Hay que tener en cuenta que este es un escenario donde el ser humano se vuelve habitante del planeta de manera simbólica.

La cultura –local en cambio es generalista y no expresa diferencia, todo está en lo cercano, en lo tradicional, en lo local, en los sueños compartidos del mismo entorno como raza, lenguaje, etc. “Dentro de la cultura –local se comienza a redescubrir el valor de la oralidad como marca de lo latinoamericano no ilustrado, el sabor de las estéticas próximas, el valor de las audiencias cercanas y la pluralidad de sensibilidades que surgen de la tradición cultural”¹⁶

Pero para Omar Rincón la comunicación que se realiza en los medios masivos se actualiza gracias a la planeación, realización y uso de mensajes sociales. Es en síntesis “un campo cultural donde se realizan simultáneamente varios procesos de significación social, trabaja en el eje de la información pero no significa que se agote en ella y se actualiza en los medios masivos conectando a los hombres, buscando una negociación de los sentidos a través de la cultura.” Afirma Rincón.

¹⁶ Ibid, págs 18-22

Si nos enfocamos en el campo de la comunicación visual los autores de “Televisión; Pantalla e Imagen” la definen mas específicamente como el procesos de compartir, negociar y construir puntos en común con la sociedad a través de símbolos que promuevan el encuentro socio-cultural”¹⁷

Según Rincón y Estrella para entender a la comunicación se debe comprender varios aspectos que intervienen en este proceso. En primer lugar las audiencias que son los preceptores de los mensajes de los medios y los captan pero de distinta manera, anónimamente, aunque el televidente cree ser el único cuando el comunicador transmite el mensaje como si fuera solo para él. Son activas porque deciden si asisten al mensaje o no.

En segundo lugar está el emisor, que antes de decidir el mensaje a enviar debe conocer a la audiencia para que ésta reaccione de la manera deseada; en tercer lugar esta la elaboración del mensaje que es la conexión entre el público y el emisor, por lo tanto si se quiere conectar con el televidente el mensaje se debe codificar; es decir realizarlo en palabras, imágenes y sonidos para la audiencia.

El cuarto aspecto es el medio, que es el aspecto según el cual se elabora el mensaje, es decir informar para prensa y radio no es lo mismo que informar para televisión. La

¹⁷ Ibid, págs 23-33

interpretación esta en quinto puesto que se la hace a través de las audiencias quienes debido a diferentes factores como la cultura y la diferencia de edad, sexo, intereses , etc, interpreta el mensaje de distinta forma.

1.4.2 JESUS MARTÍN BARBERO

En la exposición de Barbero acerca del periodismo para el debate cultural plasmado en el libro “Periodismo y cultura” de varios autores¹⁸, encontramos que para él es importante entender la cultura de una país para comprenderlo y combinarlo, en este caso se habla de Colombia, pero para Barbero este país tiene estructuras casi igual de injustas que varios países de Latinoamérica, sin referirse específicamente al la cultura de violencia sino a los hábitos y comportamientos de la cultura en sí. En los últimos años los medios de comunicación se preocupan porque está en juego esta cultura y el diario convivir con la gente.

Para Barbero, el periodista tiene la lógica de evaluar como informativo únicamente aquello demasiado reciente y eso ya no es tan primordial a su opinión, también existe esa otra presión acerca de la necesidad de hacer que la cultura deje de ser un ladrillo en los medios y se deje de presentar una visión tan vana de ésta.

¹⁸ Barbero, J M (1991): **Un Periodismo para el debate cultural**. Bogota. en el libro “Periodismo Y Cultura”, Seminario Internacional de periodismo cultural , Tercer Mundo editores, págs 27-32

Además según Jesús Martín Barbero en su libro, se debe experimentar medios de relación entre cultura e información y tener a este tipo de cultura ligada al mundo de la vida más que a las corrientes de moda.” La verdadera comunicación será aquella que permita a la gente tomar contacto con las grandes obras del pasado” piensa Jesús Martín, sin embargo propone también sobre la necesidad de construir en los medios un discurso cultural que sea específico y no circular, un discurso que no sea empañado por las contradicciones del entorno.

Otra de las propuestas suya es que en este momento la cultura en Colombia , muy similar a la nuestra, necesita del debate y la crítica, ya que ahora en los medios de comunicación no se presenta a la gente de cultura para interrogarle sobre ellos y sus conocimientos, sino para exhibirla. Pero el debate que según el autor colombiano necesitamos es el que nos ayude a entender que culturas alimentan las diferentes formas de violencia y que violencias sufren las distintas culturas, igualmente se necesita la crítica para el debate pero marcando sus diferencias.

En todo caso Jesús Martín Barbero afirma que las diferencias que importan en la cultura son la que definen al periodismo cultural como un modo de interpretar la diversidad intelectual y dar voz a los actores sociales.

Es muy importante lo expresado por estos prestigiosos periodistas latinoamericanos principalmente en la manera de presentar la comunicación. Rincón y Barbero comparten un punto, y es que mencionan a la cultura como un eje principal e importante en el proceso de comunicación. Para Rincón por ejemplo, porque afirma que para que el mensaje sea entendido debe considerarse y tomarse en cuenta el aspecto histórico y si está o no fuera de tiempo, debido a que esto incide en la manera en que éste sea entendido.

Rincón piensa además que en el procesos de entendimiento del mensaje intervienen de forma significativa las audiencias ya que son las que captan a su manera y aceptan o no ser partícipes del mensaje, también los emisores que saben de que forma apelar a los sentimientos de las audiencias para enviar este mensaje, como en el caso de los dibujos animados japoneses, que con la creación de historias diferentes, entretenidas y con la utilización de imágenes fuertes y primeros planos, llaman la atención hasta el punto de llegar a ser un éxito en el mundo. También el mensaje es muy importante ya que como dijimos anteriormente debe estar elaborado de tal manera que atraiga a las personas.

Por ultimo señala que un aspecto importantísimo es la interpretación que la audiencia tenga, ya que todos interpretamos diferente los mensajes, de acuerdo a la edad, sexo y cultura; esto específicamente es fundamental si hablamos de animación japonesa porque es lo que varía la manera de entender este tipo de animación y hace que en el occidente sean tan controversiales.

Barbero por su parte menciona algo que podemos adaptar al tema del animé (dibujo animado japonés) ya que afirma que es importante comprender la cultura de un país para comprenderlo y por ende captar los mensajes que dentro de su programación se realizan, además dice que la comunicación debe permitirnos tomar contacto con obras del pasado, el animé esta realizado en base a obras clásicas y mitología, desde las mangas que ya explicaremos mas adelante, y que no este empañado por las contradicciones del entono, que es precisamente lo que distorsiona el verdadero sentido del mensaje, en este caso del dibujo animado japonés, ya que al contrario de ser analizado objetivamente se deja llevar por la crítica de personas no entendidas en el tema y eso como dice Barbero daña el verdadero proceso de comunicación y la interpretación que puedan tener las audiencias del mensaje emitido

Por último en una entrevista realizada al para el Master Diego Gómez, director de comunicación de la universidad Tecnológica Equinoccial, sobre los modelos de

comunicación estudiados, afirma que los dibujos animados podrían estar dentro de cualquiera de los esquemas de comunicación, indica que estos modelos no son sino una abstracción teórica de un procesos de comunicación y entonces dentro de los modelos puede ser analizado cualquier mensaje, es decir se puede escoger cualquiera de ellos y analizar el mensaje ya sea racionalmente o de manera subliminal, todo esto nos permite conocer el análisis estructural según Gómez.

1.5 TEORIAS DE LA COMUNICACIÓN

Sociólogos y científicos a través de los tiempos se han preocupado por comprender y realizar observaciones acerca de los medios de comunicación, en el libro “Teorías de la comunicación Masiva” de Melvin De Fleur¹⁹ se ha destacado las proposiciones teóricas de la comunicación

1.5.1 TEORIAS DE LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

Según De Fleur después que los sociólogos abandonaran los estudios sobre la conducta humana heredada, empezaron a analizar teorías nuevas con principios diferentes por ejemplo, sobre si es que el individuo no era capaz de dirigir su

¹⁹ De Fleur, M (1972): **Teorias de la comunicación masiva**. Buenos Aires: editorial paidós, págs 177-182

conducta la adquiriría necesariamente del medio o entorno. Para el autor de las “teorías de la comunicación masiva”, los psicólogos siempre han estado preocupados por el comportamiento humano.

Después de la década de 1920 empezaron a nacer teorías en cuanto al aprendizaje por esto se produjo un gran interés en todo lo que a éste concierne. Varios estudios llevaron a los psicólogos a entender qué motivaciones pueden ser adquiridas por el aprendizaje, aunque no todas las personas son igualmente incentivadas.

El termino actitud llegó a ser la herramienta teórica más importante de la sicología social, algunos postulados concernientes a la sicología del individuo lograron adaptación: “la organización psicológica del ser humano es variada, las variaciones obedecen en parte a su dotación biológica diferenciada, pero en mayor medida a su aprendizaje difamado, los seres humanos criados en diferentes ambientes se encuentran influenciados por diferentes puntos de vista, según el ambiente en que se desarrolla el individuo se adquieren los valores, creencias y costumbres, según el ambiente en que se desenvuelva éste se percibirán los acontecimientos desde puntos de vista diferentes”,²⁰

²⁰ De Fleur, M (1972) **Teorías de la comunicación masiva**,. Buenos Aires: editorial paidos págs 177-182

Esto explica el porque los dibujos animados japoneses difieren en su manera de ser entendidos por parte de la cultura oriental y la occidental, es decir por varios agentes externos que nos rodean comprendemos el mensaje de determinada forma.

Para De Fleur la percepción difería de una persona a otra, por eso los estudiosos de la comunicación de masas piensan que se deberían modificar su manera de pensar sobre los medios ya que el publico en general no prestaba atención uniformemente hacia cierto tipo de contenido, de igual forma los efectos de los medios sobre las personas no eran uniformes sino variables de uno a otro. “La teoría de la comunicación de masas basada en las diferencias individuales implica que los mensajes transmitidos por los medios contienen estímulos particulares que interactúan en forma diferenciada con las características de la personalidad de los miembros del público”.²¹

Es decir que si tratamos el caso del animé y la percepción de los individuos, si bien es cierto para algunos va a tener un tipo de influencia por el mensaje emitido para otros talvez no la tenga. Todo depende de la personalidad del individuo, de tal manera los efectos nunca serán los mismos para todos.

1.5.2 TEORIAS DE LAS CATEGORÍAS SOCIALES

²¹ Ibid, 182-192

Según el “libro Teorías de la comunicación masiva” se afirma que hay grupos sociales que a determinados estímulos tienen una conducta uniforme, como la edad, sexo, el nivel, la educación, etc.

Esta teoría dice en si que pese a la diferencia de la sociedad moderna las personas que tienen hábitos semejantes es porque tienen características iguales en materia de comunicación masiva. Esta teoría es más descriptiva que explicativa y armoniza con la sociología sobre las sociedad de masas.

Algunos investigadores como Paul Lazarsfeld (1949), Wilbur Shramm y David White, entre otros trataron de establecer como ciertos tipos de comportamientos como la lectura de libros, la audición de radio o ver determinada programación se relacionaban con ciertas características que sirvieran para agrupar a las personas con sus agregados, ya que pese a que todos son distintos en esta sociedad, las personas con características comunes entre sí también tendrán modos de pensar similares en lo que tiene que ver con la comunicación de masas, afirma De Fleur en su libro.

1.5.3 TEORIAS DE LAS RELACIONES SOCIALES

Siguiendo con información del libro de De Fleur, después de estudios sobre el comportamiento de la gente respecto a ciertas circunstancias se pudo reconocer que las relaciones sociales informales actúan modificando la forma en que el individuo reacciona frente a un mensaje que es transmitido por los medios masivos. Es decir normalmente cuando se hablaba de sociedad se los veía como agregados basados en sexo, edad, clase social, pero se prestaba menos atención a la implicación con respecto a las relaciones sociales informales.

Así se llegó a la conclusión, según De Fleur que el desplazamiento de la información se realizaba en dos etapas: primero la información pasaba de los medios a personas relativamente bien informadas que recibían directamente la comunicación masiva y luego éstas la transmitían a través de canales interpersonales a individuos cuyo contacto directo con los medios era menor y dependían de los demás para obtener información. Las teorías contemporáneas no solo asignan importancia a las diferencias psicológicas individuales y a las categorías sociales por el papel que cumplen en la determinación de las respuestas que obtienen los medios de la gente, sino que tienden a reconocer cada vez más la influencia de los vínculos grupales informales, esto según el autor de “teorías de la comunicación masiva”

Por esto es que la mayoría de personas, adultos principalmente no saben de que se tratan los dibujos animados japoneses porque nunca los han visto pero aseguran y critican la violencia presente en ellos por fuentes informales que hablan acerca del tema, es decir los vínculos informales tienen una gran aceptación del mensaje que transmiten a la gente no informada por los medios masivo.

1.5.4 LA TEORIA DE LAS NORMAS CULTURALES

Esta es otra de las teorías que nombra De Fleur en su libro y que puede influir en el comportamiento de las personas. Puede ser la base para las críticas sobre los medios por los presuntos efectos perjudiciales de estos, ya que esta teoría asegura que los medios masivos a través de una presentación selectiva o del énfasis que pongan en determinado tema crean impresiones en el público, por el hecho de que el comportamiento individual es guiado por normas culturales respecto de una idea o situación, los medios servirían indirectamente para influir en la conducta.

Dicho en términos socio-sicológicos se dice que los medios proporcionan una definición de la situación que el actor considera es real. Hay tres maneras mediante las cuales los medios pueden influir sobre las normas y definiciones de la situación para los individuos. Primero que la comunicación masiva puede reforzar las pautas

existentes es decir conducir a creer a la gente que determinadas normas son apoyadas por la sociedad, por ejemplo desde mi punto de vista, si en los dibujos animados encontramos que el héroe es el bueno de la película después de matar o hacer daño al villano, se supondría que esto está permitido y supuestamente estaría bien hacerlo; un segundo punto es crear nuevas convicciones compartidas con respecto a tópicos con experiencia previa del público, y tercero pueden cambiar normas preexistentes y llevar a la gente de una forma de comportamiento a otra.

Por lo tanto, según el autor Malvin de Fleur los medios tratan de hacernos cambiar en determinados asuntos triviales como comprar determinado producto y más, evitan cuestionamientos serios y profundamente establecidos como las campañas para dejar de fumar, el esfuerzo de los medios es casi nulo en ese sentido, me imagino por ser una conducta muy arraigada en las personas. Pienso que nada que este fuera de los principios de las personas va a cambiar, por mas persuasión que exista en las pantallas.

Pero es cierto según esta teoría que bajo ciertas circunstancias se puede crear nuevas normas culturales buenas y malas, la del prejuicio, ya que los medios la crean estereotipando retratos raciales y dándoles un sentido específico al igual que a las mujeres encasillándolas por decir algo, en el tipo de ama de casa únicamente.

Otro aspecto que encierra las teorías de las normas culturales según De Fleur es el efecto que pueden contener los programas con alto grado de violencia que aparecen en la televisión y otros medios, varios estudios sobre esto indican que cuando el individuo ha padecido de frustración antes de presenciar imágenes de violencia tiene mayor probabilidad de entregarse el mismo a la violencia si se le presenta la oportunidad”.²²

Pero otras investigaciones afirman que el presenciar imágenes violentas tiene un efecto catártico, que es disminuir al contrario de lo que se piensa normalmente, la probabilidad de que el sujeto lleve a cabo actos violentos”,²³ ya que como explicaremos en el capítulo de violencia posteriormente, mediante las escenas de violencia exhibidas en la pantallas nos saciamos de está y es difícil que se presente la oportunidad de ser violentos en la vida real. Pero lo que no puede decirse es algo definido y seguro hasta llegar a conclusiones finales sobre el tema.

²² Leonard Berkowitz: (1964) “**The effects of observing violence**”

²³ Seymour Feshbach: “**the simulating vs Cathartic effects of a vicarious aggressive activity**” vol 63, EN: , De Fleur, Melvin.L (1972) **Teorias de la comunicación masiva**. Buenos Aires: editorial paidós págs 192,202

1.6 LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

Según la enciclopedia Encarta²⁴ la aparición de los medios de comunicación se remonta a tiempos inmemoriales, como fenómeno paralelo al habla en el ser humano, desde las civilizaciones de la antigua Mesopotamia, donde la primera publicación periodística conocida fue el Acta diurna, una hoja de noticias que por orden de Julio César, se colocaba diariamente en el Foro de la antigua ciudad de Roma a partir del siglo I A.C.

Después aparecería el primer periódico impreso a partir de bloques de madera tallados en Pekín en el siglo VII, posteriormente con la invención de la imprenta en el siglo XV, se permitió una distribución de noticias más rápida y fácil, en ese entonces por la necesidad de los comerciantes y banqueros que necesitaban estar informados de lo que ocurría, se desarrolló una red de informadores, que daban a conocer la situación de los países con los que mantenían negocios para poder planificarlos.

Por otra parte, según la enciclopedia los habitantes de las ciudades más pobladas querían conocer más de cerca los acontecimientos que se producían fuera del área y

²⁴ Entresacado de la Enciclopedia *Microsoft Encarta 98*

compraban cada vez más las hojas informativas que se vendían por la calle.. El nombre de gazzetta se extendería posteriormente al resto de Europa como publicaciones informativas de precio reducido y más adelante, entraría a formar parte de los títulos de periódicos ya de cierta importancia.

En España la primera gaceta oficial empezó a publicarse en el año 1624 y en 1702 nació el primer periódico diario, el Daily Courant inglés, cuyo ejemplo fue seguido por otras publicaciones de Europa y Estados Unidos. Los primeros periódicos en América Latina nacieron muy pronto.

Así, a comienzos del siglo XVIII, los políticos habían empezado a adquirir conciencia del enorme potencial del medio informativo impreso a la hora de moldear la opinión pública, por esto el periodismo de la época era predominantemente político. Los artículos de carácter político no llevaban firma, en parte para preservar la libertad de opinión y en parte para evitar que el periodismo se convirtiera en un negocio o una profesión. Paralelamente a esta evolución del periodismo, comenzó la lucha por la libertad de prensa.

Las masas recién alfabetizadas demandaban cada vez más noticias y más recientes también, mientras que empezaba a utilizarse la linotipia y esto hacía posible producir periódicos a un precio cada vez más reducido. Al mismo tiempo, las nuevas

tecnologías, el desarrollo de los transportes, la reducción del precio de la distribución postal y la aparición de industriales y comerciantes que necesitaban promocionar sus productos a escala nacional por medio de la publicidad, estimularon la creación y difusión de publicaciones populares centradas en temas especializados, esto antes del éxito y la extensión de la televisión, un medio que comenzó a saciar el apetito visual del público.

Con la aparición de la radio en la década de 1920 y sus posibilidades de tratamiento instantáneo y continuo de las noticias, los diarios perdieron su monopolio de seguimiento pormenorizado de los acontecimientos y hubieron de limitarse a aparecer bien por la mañana o bien por la tarde.

Según Encarta 98 en un comienzo, las emisiones radiofónicas transmitían acontecimientos en directo, pero luego la programación se fue enriqueciendo y aparecieron boletines de noticias locales, nacionales e internacionales, que recibieron la denominación de "Diario hablado", su prestigio creció enormemente durante los años de la II Guerra Mundial, pues mantuvo puntualmente informados a millones de ciudadanos europeos y americanos del desarrollo de los acontecimientos en el campo de batalla. Pero su difusión quedó frenada por la introducción de la televisión que llegaba a revolucionar todo por el poder seductor de la imagen que la acompañaba.

Las primeras emisiones comerciales de televisión se llevaron a cabo en la ciudad de Nueva York en la década de 1930, aunque el verdadero estallido del medio no se produjo hasta después de la II Guerra Mundial.

En América Latina, tanto la radio como la televisión han alcanzado un gigantesco desarrollo. Entre las cadenas de televisión, sobresale el grupo mexicano de Televisa, con una extensa implantación, tanto en el ámbito nacional como en Estados Unidos, a través de cadenas filiales e incluso en el resto del mundo.

1.7 LOS MEDIOS: INFORMACIÓN O DESINFORMACION

Según Carlos Díaz en “Los medios de comunicación y sus fines”²⁵, ha sido muy discutido si los medios de comunicación constituyen una fuente de información o desinformación ya que se puede encontrar un monopolio de estos, haciendo así que no solo se cuente o informe sobre determinado hecho sino que se opine desde el punto de vista de determinados intereses. Al respecto Nelson Rescos Director de la Facultad de Sociología de la Universidad Católica de Quito opina que los medios de comunicación en el Ecuador son de muy mala calidad, porque se repiten una serie de errores que no deberían darse, las explicaciones podrían ser los costos de una

25 Carlos DÍAZ, “Los medios de comunicación y sus fines” Págs.29-31

programación mejor o la falta de gente preparada, afirma Reascos; señala también que las personas que manejan los medios de comunicación confunden la realidad con el pensamiento, y en su opinión es lo primero que hay saber diferenciar. “Entonces se hacen noticieros de opinión, y en vez de pasarnos los hechos, nos hacen conocer lo que cuatro iluminados de este país opinan sobre algo y nosotros terminamos pensando que lo que ellos piensan es lo real, y pueden ser loables sus opiniones, pero no reales precisamente, en este punto se confunden el pensamiento con lo real” concluye.

Aparte de lo mencionado, pienso que muchas veces la noticia viene dada en favor de los que más tienen es decir los más poderosos, ya que el que paga es el que manda. En los noticieros, hay héroes y villanos, ricos y pobres, y se maneja la noticia como un polvorín contra los pobres y contra los que menos poder tienen, principalmente, se busca el lado más negativo y oscuro de la noticia como si no hubiera nada positivo que presentar, es decir son negativos y contagian a los receptores con esta actitud.

A mi modo de ver no pienso que sea necesario presentar imágenes claras de cadáveres y escenas desgarradoras de sangre para informar a la gente sobre determinado hecho, eso es caer completamente en el sensacionalismo, uno de los males mas arraigados y negativos de los medios ecuatorianos hoy en día.

CAPITULO 2

2.1 VIOLENCIA

Según la autora Jean Marie Domenach en su libro “La violencia y sus causas”,²⁶ para hablar de violencia debemos empezar por definirla, captarla según varios autores y por ende varios puntos de vista. Por ejemplo una referencia a violencia en el celebre fragmento de el filósofo Anaximandro, que Heidegger filosofo alemán considera la frase mas antigua del pensamiento occidental, “De allí de donde las cosas se engendran, hacia allí deben también parecer según la necesidad, pues unas a otras se administran castigo y expiación por su injusticia, según el tiempo fijado”, por otra parte la cosmogonía griega proclamó con Heráclito, “Que la violencia es padre y rey de todo”. Por otra parte el diccionario de Lalande define a la violencia como “Empleo ilegítimo, o por lo menos ilegal, de la fuerza”.

El Génesis de la Biblia Judeo Cristiana por su parte, nos aclara la definición de violencia, históricamente como un fenómeno humano. “Lo terrible y lo fascinante de la violencia es que ofrece la posibilidad de instruir, en beneficio del más fuerte,

²⁶ . Domenach J, James D. H **La violencia y sus causas**, UNESCO 1981 p 33-44

relaciones ventajosas economizando trabajo y palabras”, afirma Jean Marie Domenach.

Según El libro de la autora antes mencionada, “La violencia y sus causas” Hegel fue el primer filósofo que integró la violencia no solo en la racionalidad de la historia de la sociedades, sino en el origen mismo de la conciencia, porque esta para existir o surgir tiene que negar al otro. Pero podemos decir también que la violencia queda justificada en la medida que se la presenta como una condición previa necesaria para la humanización de las relaciones interpersonales e internacionales. No viene al caso condenar o elogiar a la violencia ya que resultaría absurdo pero para hacer una evaluación se debe estudiar los medios empleado y el fin de ésta.

Según el libro Violencia televisión y cine²⁷ encontramos que varios pensadores basan la aparición de la agresividad en el lapso de la vida cazador- recolector y agricultor. “Pero según la etología humana tanto en nuestra especie como en cualquier otra familia animal la agresividad es un rasgo que incrementaba la eficacia biológica, es decir los seres humanos somos agresivos por naturaleza”²⁸.

²⁷ San Martín J, Grisolia J (1998): **Violencia, televisión y cine**. Editorial Ariel, págs 13

²⁸ Lorenz, K (1979) **sobre la agresión. El pretendido mal, México, siglo XXI**, Editorial Omega. En: San Martín J. Grisolia J,(1998) **Violencia, televisión y cine**- Editorial Ariel

En esta obra se menciona que la violencia es muy humana ya que esta ligada al proceso evolutivo del hombre y la aparición de éste en la tierra, los seres humanos estuvimos adaptados a ese ambiente y nos quedan reminiscencias de ese periodo, se enuncia un ejemplo en que si cualquiera de nosotros agarra por el cuello a una persona, ésta se desesperará y con sus gestos hará reaccionar al agresor, en este caso la agresividad será inhibida por mecanismos naturales. Pero si pusiéramos en manos de la víctima y del agresor un instrumento este provocaría una reacción que incide en la agresividad natural y la transforma en violencia que no es mera agresividad.

Los autores de el libro “La violencia y sus causas” afirman que en sí solo los instrumentos no son armas, ya que una arma puede ser las ideas e ideología de una persona y esta, llevada a un extremo vuelven fanático al individuo. Y eso viéndolo desde un punto de vista no controlado pienso puede llevar a engendrar violencia.

”La violencia es así, el resultado de la interacción entre la agresividad natural y la cultura más alguno de sus productos. La violencia, así entendida, es pues específicamente humana y suele traducirse en acciones intencionales o amenazas de acción que tienden a causar daño físico a otros seres vivos, la violencia en definitiva,

es un producto de la acción de la cultura sobre la naturaleza, del ambiente sobre la biología.”²⁹

Según San Martín y Grisolia, en su libro “Violencia televisión y cine”, los medios de comunicación recurren a estímulos cada vez más fuertes para llamar la atención del televidente invadido por anuncios, informaciones, distracciones televisivas y de cine, además la violencia es uno de estos fuertes estímulos ya que puede ser muy eficaz a la hora de llamar la atención, aunque como todo estímulo pierde eficacia con tanta repetición y para esto se incrementa su intensidad hasta llegar a abandonar el mundo real y surrealista que nos llama aun más la atención.

Estos estímulos fuertes según los autores antes mencionados, nos ponen en contacto nuevamente con nuestras sensaciones más profundas y primitivas adquiridas en los primeros años de vida, y es de esta manera que la televisión se convierte en una especie de centinela, niñera fiel y querida, esto según Martinadale en *The clockwork Mouse*.³⁰ Igualmente para las personas que padecen de ansiedad ver programas violentos los ayudan a aplacarla aunque sea por un rato volviéndose adictas a esta.

²⁹ San Martín, José. Grisolia J. Op,cit, pág 18

³⁰ Martinadale,C (1990) **The clockwork muse**, New York: Basic Books, En: San Martín J. Grisolia J, **Violencia, televisión y cine**- Editorial Ariel 1998

La violencia se engendra a sí misma y sus formas más atroces a veces encierran otras situaciones ocultas y protegidas por ideologías o instituciones respetables.

En el transcurso del tiempo la violencia ha sido intolerada pero aun así permanece inmersa en nuestro entorno, a medida que se va dando la conciencia civilizada que no aguanta la presencia y espectáculo de ésta, se desplaza en dos direcciones, por una parte indirecta a través del discurso filosófico y critico o de manera vulgar que se da como manifestaciones directas en fiestas, bailes, etc.

Según Jean Marie Domenach,³¹ en su libro “la violencia y sus causas”, la violencia, se encuentra vinculada al ejercicio mismo de la razón, la articulación de ideas en el marco del vocabulario, el lenguaje en si; son considerados como violencia y varias instituciones políticas están ligadas a ella, como el estado por ejemplo.

Para la autora, la violencia abarca todos los ámbitos, pero una interrogante es si ésta se vuelve tan intolerante y amenazadora, ¿hay alguna forma de frenarla?, muchas culturas han querido intentarlo mediante lo sagrado, legitimando por una parte ciertas formas de gobierno o recurriendo a la religión para depurarla con el sacrificio de una víctima.

³¹ Domenach J M, Halloran J. Op cit, págs 41,42

En opinión de Rene Girard³² el sacrificio ritualizaba la expulsión de la violencia, la víctima simbolizaba los maleficios y su ejecución pacificaba la ciudad, pero este sacrificio ha perdido todo valor religioso, ya que a quien se aniquila es al enemigo no al símbolo del mal que él representa, y en este caso la violencia engendra mas violencia, entonces para Domenach, cada sociedad debe hacer que prevalezca los objetivos de todos antes de los particulares donde predomine el sentido de comprensión y amor que modifiquen las instituciones y costumbres de la gente.

2.2 LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y LA VIOLENCIA

Según James D. Halloran, en su libro “La Violencia y sus causas”³³ desde hace años ha habido una preocupación incluso de los mismos medios de comunicación sobre la relación entre estos y la violencia, que resulta problemática en varios casos. A lo largo de la historia se acusado a las innovaciones de la tecnología de producir problemas sociales.

Para Halloran, ex director del centro de comunicación del Reino Unido, señala que el problema de la violencia en los medios de comunicación debe ser tratada como un

³² Girard R, *Le violence et le sacré*, Paris, Le Seuil, En: Domenach Jean Marie (1981) **La violencia y sus causas**, UNESCO, pág 44

³³ Domenach J, Halloran J (1981) **La violencia y sus causas**, UNESCO pág 139

todo y vista desde la sociedad, porque si bien los medios muestran violencia, en nuestro entorno se encuentran varias fuentes causales, además, no es que todos los problemas de violencia de la sociedad son originados por influencia de lo exhibido en las pantallas. Pero para estudiar la relación entre los dos, (medios y violencia) se debe poner a los medios de comunicación en el centro de la escena.

Igualmente Halloran, señala que a la violencia se la puede clasificar de varias formas por ejemplo: estableciendo una relación entre violencia colectiva o política o violencia individual y personal.

Normalmente cuando hablamos de violencia en cualquiera de sus formas pensamos automáticamente en asaltos, homicidios, violaciones, y varias acciones crueles, desde otro punto de vista también podemos relacionar a la violencia como guerra, la pena de muerte, algunos aspectos de disciplina escolar o de comportamiento de determinado grupo. Y todavía más ampliamente violencia puede ser la pobreza, la explotación la discriminación etc.

Por esto la colectividad, en parte, apoya a la violencia legitimada en nombre del orden social, y por esto el problema de la violencia en los medios de comunicación no debe reducirse a la violencia ilegítima, sino a esta violencia supuestamente apoyada por ser considerada legítima o legal y muchos la aceptan para favorecer

intereses propios. Esto con respecto a que la violencia no es considerada únicamente como sangre, muerte, homicidios, etc, ésta favorece a ciertos grupos, llegando ha ser incluso la corrupción que beneficia a ciertas personas para satisfacer intereses propios

Halloran, autor antes mencionado, indica que en varias investigaciones realizadas en Estados Unidos y otros países sin contar al Ecuador por la falta de estudios sobre el tema, los medios de comunicación no aparecen como los únicos o principales responsables de la conducta violenta de la población ya que se encuentran raíces de este comportamiento en otros factores.

“El estudio mas amplio publicado sobre las causas y la prevención de la violencia en Estados Unidos, prueba que la frustración que el hombre experimenta por muchos problemas de su vida en el aspecto material principalmente, es un factor para la protesta en grupo y la violencia colectiva”³⁴

“Probablemente la causa más importante de los grandes aumentos de la violencia de grupos es la frustración generalizada cuando la sociedad contraría las expectativas de acceso a bienes y condiciones de vida a los que los hombres creen tener derecho. Estas expectativas que pueden dar lugar a la frustración, no se refieren solo al

³⁴ Domenach Jean Marie, James D. Halloran, op cit, 142-143

bienestar material, sino también en condiciones más intangibles como la seguridad, la posición social, la libertad para decidir sobre asuntos propios y las relaciones personales satisfactorias con otros.” Estos son fragmentos del informe antes mencionado. La Comisión encargada de estos estudios no absuelve a los medios de comunicación de sus responsabilidades sobre la violencia exhibida, y tampoco considera que la televisión sea una de las causas principales de violencia en la sociedad.

Pero según los autores Halloran y Domenach en su libro “La violencia y sus causas” se puede afirmar por ejemplo que en una sociedad urbana con orientación comercial, la publicidad juega un papel importante cuando los medios están recordando a los pobres lo pobres que son y lo que no tienen pero que si poseen otras personas, pero a lo que ellos difícilmente puedan acceder alguna vez. Esto causa lógicamente una frustración desde los niveles interpersonales hasta los ambientales.

A mi manera de ver, esto no es intencional, es decir lo más normal es que se proyecten estos aspectos por publicidad o marketing no con el fin de originar violencia, es decir ocasionar que los pobres vean lo que tienen los ricos y quieran de una u otra manera también llegar a poseerlo, por cualquier vía es decir robos, asaltos, etc. Claro que esto puede producir una frustración, el pensar porque otros tienen

derecho a la comodidad y ellos no, esto genera un resentimiento ante la sociedad formándose así los antisociales, valga la redundancia.

Según Halloran, si bien los investigadores que han centrado su estudio en la conducta violenta y la violencia en la sociedad no han llegado a la conclusión de que los medios de comunicación sean una fuente importante productora de la violencia en las personas, los que se han dirigido básicamente a los medios de comunicación tienden más a culpar a éstos.

El programa de investigación sobre violencia en televisión patrocinado por el Surgeon general de los Estados Unidos de América,³⁵ representa el trabajo más amplio realizado hasta el momento en este aspecto, en él habla de una relación entre la exposición a actos de violencia en la televisión y la conducta agresiva que actúa solo en algunos niños propensos a ser agresivos y solo en algunas circunstancias. Georges Comstock investigador acerca del tema, a prestado su apoyo a la investigación del Surgeon general, afirmando según el informe que “la violencia televisiva hace que los agresores sean más antisocialmente agresivos, más insensibles y que tengan más miedo a la sociedad en la que viven; experimentos de laboratorio y de campo han demostrado una y otra vez que la exposición de niños al

³⁵ television and growing up: the impact of televised violence, Report to the surgeon general, United states departament of health. Educational and welfare (1972) págs 12.

comportamiento violento en el cine y la televisión aumenta la probabilidad de que actúen en forma agresiva inmediatamente después de la visión”.³⁶

Aunque datos generales no nos dicen nada sobre el perjuicio de la violencia que cabe atribuir a la televisión, tampoco se trata de absolver de sus responsabilidades a quienes trabajan en los medios de comunicación social, la violencia se encuentra presente en los medios informativos y llega a un punto de sensacionalismo más alto que otras épocas y por el papel importante que tiene la televisión en nuestras sociedades es posibles que esta violencia y las aberraciones que ésta conlleva puedan en la actualidad tener repercusiones sociales más fuertes que en el pasado.

Estoy de acuerdo en que cierto tipo de programación con escenas de violencia puede influir en determinado tipo de personas ya que como se trato anteriormente en las teorías de la comunicación, las diferencias individuales indican que todo depende del individuo, es obvio a mi manera de ver que un programa no influirá de la misma forma en un niño pequeño que no ha desarrollado una conciencia critica aun, que en una persona adulta y con criterio formado. En todo caso creo que la solución no esta en prohibir determinados series o en censurar a la televisión sino guiar para que todo

³⁶ Vida y reseñas de Comstok,(1980) Geen, 1983, 1990. Comstok, (19769 **The evidence of televisión violence**, Santa Monica, California, Corporation..

lo que aparece en las pantallas, bueno o malo, sea captado y percibido de una manera adecuada para la audiencia y dé algún mensaje positivo,

Si nos damos cuenta en Ecuador es muy difícil encontrar una programación adecuada, que aparte de entretener eduque, es decir al encender los televisores las tardes en la televisión nacional únicamente tenemos programas concursos, series extranjeras, dibujos animados y telenovelas.

Pero siendo realistas si analizamos el porqué de este tipo de programación, se puede decir, que todo se debe al rating y lamentablemente lo que más vende no es necesariamente lo mejor en contenidos. El sensacionalismo presente en varios programas es importante, vende y llama la atención, la gente esta acostumbrada al morbo y a disfrutar del dolor ajeno, y no solo hablando de series de televisión, noticieros y programas que se dicen “investigativos” sino de los medios escritos como el “Extra” que es uno de los más vendidos en el país.

Para los medios informativos los principales protagonistas son las personas, los acontecimientos, los hechos y las noticias especialmente negativas. Según Domenach en su libro “Se ha podido demostrar que al informar sobre la violencia y los comportamientos aberrantes los medios de comunicación social incurren en

exageraciones , sensacionalismo y estereotipo, y que las percepciones del público derivadas de estas formas de presentación pueden codificar e incluso crear la conducta de que se trate. Por ejemplo, se dice que las imágenes del uso de drogas que se obtienen por conducto de los medios de comunicación social han influido en la actitud de los tribunales y de la policía, lo que ha su vez ha influido en la conducta de los interesados, de tal modo que ha llevado a adaptarse a los estereotipos.”³⁷

Es posible que la manera como los medios de comunicación traten la violencia refuerce el consenso normativo y la integración de la comunidad, ya que si bien es cierto la violencia presente en las pantallas es negativa por los efectos perturbadores que ocasiona, pero también podrían producir una función positiva actuando como instrumentos de control social para llegar así a un consenso cultural.

Para Gerbner³⁸ un investigador sobre medios de comunicación social en Estados Unidos, la televisión viene a ser diferente a los otros medios de comunicación, esta representa la corriente principal de la cultura moderna, para él, la televisión recreativa ofrece y presenta a todos aspectos de la vida y de la sociedad, los teleespectadores mas asiduos a la televisión daban versiones de la realidad social que más se ajustaban al mundo de la televisión que la versión de los espectadores menos asiduos.

³⁷ Domenach Jean Marie, James D. Halloran, op cit, 151-152

³⁸ G. Gerbner y L. Gross (1976) “**Living with television” a violence profile**”, journal of communication

Para Jose Sanmartin y J.S. Grisolia en su libro *Violencia Televisión y Cine*,³⁹ crear un ambiente violento en los medios de comunicación tienen consecuencias importantes en el mundo real, es decir los efectos de un ambiente violento incrementan la predisposición a responder en forma violenta siendo más propensas las personas que ya tienden hacia la agresión, en sí podemos decir que el cine y la televisión captan atención en tal forma que los efectos actúan inconscientemente sobre nuestro comportamiento con el entorno. Hay que resaltar que los niños pequeños son el único grupo que no aplica autocritica a lo que mira y por esto son más propensos a ser influenciados.

Pero para los autores mencionados en líneas anteriores, lo más probable es que nadie nazca violento aunque estudios muestren que la agresividad esta inmersa en todas las especies, y principalmente en la humana. “Violencia como medio de funcionamiento cotidiano, como única forma de conseguir un fin. A veces, más cruel todavía, el fin no es sino la diversión, el fin no es sino conseguir el bien dentro de una sociedad llena de seres malos; otras justificaciones: más enseñanza todavía, la violencia no es sino una forma de atrapar a determinado espectador, a veces un niño, potencial comprador de productos publicitados en los intermedios del mismo programa.”⁴⁰

³⁹ San Martín, J, Grisolia, J (1998) **Violencia, televisión y cine**- Editorial Ariel págs 39-40

⁴⁰ Ibid, págs 69-70

Y con respecto a la diversión muchas veces la violencia en los dibujos animados no es considerada como tal. Pero no se necesita necesariamente escenas de agresión o peleas para que determinado programa contenga violencia a veces aparece algo que se cree positivo es decir el héroe que utiliza varios mecanismos para salvar al mundo y esto lo hace matando a los malos y así se convierte en bueno. Esta violencia es aceptada incluso por los padres, pero estos autores (Domenach y Halloran) se cuestionan ¿porque atrae la violencia? y quien gana emitiéndola?.

En el libro “la violencia y sus causas” ya citado anteriormente, se puede decir que a los mayores les atrae la violencia porque ellos pueden ver reflejado en la pantalla lo que no existe, lo que solo pocos pueden hacer, los niños piensan lo mismo y es más, llegan a creer que no hay mas modelos de comportamientos o si hay son menos efectivos que lo que se transmite en la pantalla.

Por último Jean Marie Domenach y James Halloran, afirman que la televisión, cine y dibujos animados no explican, solo transmiten acción y también debido a la falta de comunicación con los padres que ya no comparten los programas con sus hijos explicándoles el porqué de determinados programas violentos.

Además para los medios el niño es un objetivo muy importante ya que posibilita y promueve la venta de productos, porque aunque el dinero no sea suyo presiona al adulto para que adquiera los diferentes juegos, videos, muñecos y más artículos representativos de sus series favoritas. Para los escritores del libro expuesto, es más fácil llegar a este tipo de público debido a que no tienen conciencia aún del valor del dinero pero por medio de sus padres hacen lo posible para conseguir lo que se exhibe en los pantallas, aunque muchas veces no tenga ningún propósito ni utilidad para ellos.

2.3 VIOLENCIA NIÑOS Y EDUCACIÓN

Para la autora Patricia M Greenfield en su libro “El niño y los medios de comunicación”,⁴¹ es importante tomar en cuenta que los niños tienden a imitar todo incluso desde los primeros meses de vida cuando remedan expresiones faciales y sonidos rápidamente. Los niños aprenden a hablar, caminar, utilizar artefactos y más, que se les enseña en su casa principalmente en los primeros años de vida, es por eso lógico que también imiten a las personas que ven en la televisión o en el cine, pero aunque la imitación sea uno de los primeros medios de aprendizaje del niño no es el único.

⁴¹ Greenfield M (1985) **El niño y los medios de comunicación**, Madrid-España: Ediciones Morata, Págs 84-88

A menudo a pasado que un acto de imitación de un personaje o determinada situación en la pantalla a terminado en tragedia, aunque afortunadamente no suceda tan seguido a pasado, y esto ha originando incluso la muerte del menor.

Pero para la escritora Greenfield, cada persona es distinta y a determinado sentimiento todos reaccionamos diferente, unos pueden reaccionar agresivamente, desahogándose, llorando, huyendo o tomándolo con calma eso depende la persona.

Las raíces de la violencia de nuestra sociedad son complejas señala Greenfield y afirma que como es sabido, entre ella están la pobreza, el abuso infantil, el alcoholismo, el uso del las drogas, y más pero también debemos tomar en consideración el papel que desempeñan las imágenes que los niños ven en la pantalla

En “Los niños y los medios de comunicación” de Patricia M. Greenfield, se indica que en estos tiempos la infancia de los niños es muy diferente a la de hace algunos años, por ejemplo a la que vivieron nuestros padres, las personas que se están volviendo adultos viven en un mundo muy distinto al de otras épocas y todo esto es producido por la tecnología que ha llegado a llenar casi en su totalidad la vida de las personas, haciendo así casi imposible prescindir de ella es decir de los televisores, los ordenadores, video juegos etc. Para los adultos es muy difícil acostumbrarse a

maniobrar estos aparatos aunque necesariamente tengan que hacerlo, les cuesta más que a los niños y jóvenes de esta generación que casi sin problemas manejan cualquier equipo sofisticado y moderno.

Pero hay diferencias entre el manejo de los distintos aparatos por ejemplo si nos referimos a la televisión, ésta nunca requirió determinada experiencia o aprendizaje, se cuenta en “El niño y los medios de comunicación”, para su uso al contrario del ordenador que constituye un reto para la persona que tiene que utilizarlo. Pero de cualquier manera una similitud entre los dos es que ambos provocan una fascinación entre los usuarios e incluso llegan a provocar adicción.

Los efectos del televisor en los infantes ha sido muy discutido por que este puede generar una actitud pasiva o a-critica del niño ya que él mira todo lo que aparece en ella y va creando un concepto de realidad, es decir cree todo lo que ve y puede llegar un punto en el que no distinga entre realidad y fantasía, entre la vida real y la que aparece en la pantalla, es decir llega a ser casi hipnotizado por este aparato según Greenfield.

Pero la solución como dice la autora y yo la comparto totalmente no es pretender eliminar estos aparatos propios de la era tecnológica en que vivimos, igualmente

resulta casi imposible hacerlo, por esto no debemos preocuparnos por ver a cada instante lo negativo que se transmite en televisión sino estudiar las posibilidades que esta ofrece, lo importante es enseñar a ver televisión y utilizarla como un medio de información y aprendizaje.

Como señala en el libro “el niño y los medios de comunicación”, introducir estas nuevas tecnologías en las escuelas con la debida guía para crear una actitud crítica que haga distinguir a los niños entre lo que esta bien y lo que esta mal puede ser de gran ayuda para la educación y aprendizaje. Este aspecto me parece importante, centrándonos por ejemplo en el tema de este trabajo, y es importante enseñar a los niños lo bueno que contienen las series japonesas y lo malo que es puramente ficción, lo que enseñan y porque son diferentes, tomando en cuenta que vienen desde otra cultura. Se debe hacer entender a los niños que el tipo de violencia presente en los dibujos japoneses no es real para que así comprendan que existe una diferencia entre ésta y la ficción, y así sepan distinguirla perfectamente, logrando de esta manera que este tipo de violencia entretenga pero no influya.

“Hasta ahora las escuelas han tenido métodos antiguos y tradicionales para la enseñanza que se enfocan en la repetición de memoria de conocimientos y en el manejo de lectura y escritura, pero el trabajo práctico ha quedado rezagado y las

nuevas tecnologías serían un instrumento de trabajo importante en las instituciones educativas y vendrían a cambiar o alterar el sistema que se utiliza en ellas”⁴².

El libro de Greenfield indica que normalmente los riesgos que implica la televisión son considerados demasiados serios por varias personas debido a la creciente violencia en nuestra sociedad y varios aspectos más que siempre son atribuidos a este medio.

Aunque la aparición de los video juegos también ha llegado a preocupar a los padres de familia principalmente que ven una singular fascinación por estos y piensan pueden ser incluso mas perjudiciales que la televisión por el grado de violencia que presenta. Para Patricia M. Greenfield autora mencionada en líneas anteriores, los nocivos efectos que los medios electrónicos pueden ejercer sobre los niños no se debe enfocar especialmente a los medios sino a la manera de utilizarlos.

El contenido televisivo puede ser negativo para los niños si hablamos por ejemplo de la publicidad que llega con varias técnicas persuasorias para manipular al espectador, pero al infante principalmente que aun no es crítico y no posee defensas contra esto; por esta razón los padres y profesores deben guiar y enseñar a los niños a adoptar una actitud critica y así tanto la televisión como los medios electrónicos se pueden

⁴² Ibid, págs 13-16

convertir en una vía importante de trabajo educativo, ya que la televisión transmite mejor que un texto impreso por las imágenes y movimiento que a opinión de la psicóloga Greenfield autora de “El niño y los medios de comunicación” llaman la atención de los menores. La naturaleza interactiva de los video juegos hace que el niño cree estímulos de información y no se convierta únicamente en un receptor, afirma.

Marshall McLuhan hace 20 años con “el medio es el mensaje”,⁴³ decía que todo medio de comunicación ejerce efectos sociales y psicológicos sobre su audiencia, esta frase aunque no ha sido ampliamente comprendida es citada bastante, pero es cierto que en la época que escribió esto no existían dos medios importantes como los video juegos y los que forman parte de la tecnología informática.

Concuerdo con el pensamiento de McLuhan en varios aspectos porque es cierto que de una u otra forma los medios influyen en las personas ya que como dijimos es fácil aprender lo que se ve, lo que se oye y lee igualmente, pero no se puede generalizar, cuando se tiene una actitud formada, ninguna película ni serie en la que se cometan actos violentos va a causar efectos necesariamente en las personas.

⁴³ McLuhan, M(1964) **understanding Media: the extensions of man** Nueva York: Mc Graw Hill En: Greenfield M(1985) **El niño y los medios de comunicación**, Madrid: Ediciones Morata, págs 26

Por otro lado según Geenfield, si hablamos de medios de comunicación no podemos dejar atrás a la imprenta y la radio que de una u otra forma sirven para comprender los cambios psicológicos que ha producido la televisión y como cada medio aporta al desarrollo humano siendo las ventajas de uno desventajas de otro, por ejemplo la radio al alcanzar su auge la televisión esta quedo rezagada y se especializó en música y es que como dice la autora de el libro” Los niños y medios de comunicación” se debe ser optimista con respecto a los nuevos medio de comunicación porque es mejor buscar nuevas salidas a vivir lamentándose, es decir concuerdo que la televisión por ejemplo puede ser un instrumento muy importante que ayude a los niños a comprender mejor las cosas y enseñarles sobre aspectos que normalmente si no son vistos no pueden ser bien comprendidos.

Como se explicó antes y centrándonos en la televisión, la autora Geenfield explica que las imágenes visuales y móviles hacen que ésta resulte muy atractiva para el aprendizaje y se ajuste a las capacidades mentales del niño a su corta edad además de presentar contenidos de información sobre procesos dinámicos de acción .⁴⁴

El movimiento atrae la atención de los infantes a la pantalla y ayuda al aprendizaje, afirma Patricia Greenfield en su libro, porque piensa, facilita el recuerdo de la información relativa de la acción, los niños rememoran mejor la acción de una

⁴⁴ Greenfield Marks, Op cit pág 49

narración televisiva que los mismos hechos leídos o narrados verbalmente ya que estas imágenes televisivas son mas explicitas. “En Inglaterra fue comparado el movimiento filmado con imágenes para enseñar a niños de 4 a 8 años de edad a componer un complicado rompecabezas de madera, mientras que las imágenes ayudaron a algunos niños, la demostración filmada dio lugar a mejores resultados en la realización de la tarea.”.⁴⁵

Por esto podemos añadir que la televisión es útil para enseñar temas que se refieran a procesos dinámicos más que situaciones estáticas, el movimiento visto en la pantalla atrae la atención del niño, le ayuda a recordar la acción de una historia, puede facilitar a los niños con edad adecuada el aprendizaje de determinados procesos y prestar ayuda en la enseñanza de capacidades físicas.

Un ejemplo interesante que se menciona en el libro de Greenfield acerca del tema, es sobre el programa Plaza Sésamo, una serie educativa infantil en la que se intentaba determinar que era lo que atraía la atención del niño y por ejemplo para enseñar las letras primero se presentaba la imagen comparándola con un objeto familiar que tenga la misma forma de la letra a enseñar, también este programa utiliza la repetición para el aprendizaje, ya que los investigadores llegaron a la conclusión que

⁴⁵ Murphy, C y Wood, D (1981) **Learning through Media**” Universidad Nottingham. En: Greenfield M(1985) **El niño y los medios de comunicación**. España: Ediciones Morata, págs 54-56

la mayoría de niños aprendían mejor si veían la secuencia repetida varias veces que si lo veían una vez. Y esto lo podemos entender fácilmente ya que no es extraño escuchar una canción que se repite constantemente y después casi inconscientemente conocer su letra.

Muchos de los miedo de los padres principalmente es, que puedan aprender sus hijos de la televisión y sobre los mensajes de esta sobre la naturaleza del mundo social, pero para esto se debe saber como los menores interpretan estos mensajes presentados a través de la pantalla, por ejemplo los niños estereotipan los papeles sexuales del hombre y la mujer. George Gerbner⁴⁶ un pionero en el análisis del mundo social que se ofrece por la TV americana piensa que todo puede ser resumido así: “los personajes principales masculinos superan 3 a 1 a los femeninos y, con escasas excepciones, las mujeres aparecen como débiles y pasivos satélites de los potentes y eficaces varones” según Gerbner.

La población masculina de la Televisión desempeña también una amplia variedad de papeles mientras las mujeres son generalmente tipificadas, bien como amantes, o como madres . Menos de 20 por ciento de las mujeres casadas con hijos que aparecen en los programas televisivos trabajan fuera del hogar, en comparación con un 50 por

⁴⁶ George Gebner, En: Greenfield M(1985), **El niño y los medios de comunicación**, España: Ediciones Morata 63-70

ciento que así lo hacen en la vida real”. Y de esta forma la televisión aparte de reforzar estereotipos puede deshacer estereotipos sociales haciendo por ejemplo que en determinados programas los hombres cumplan roles supuestamente dirigidos únicamente a las mujeres como cocinar, lavar, y hacer varios trabajos dentro del hogar y las mujeres al contrario trabajen, manejen su auto y hagan trabajos que eran especialmente para hombres, esto dirigido y supervisado correctamente puede provocar que los niños se den cuenta que la mujer en este caso no solo esta destinada al trabajo doméstico, a ser madres y cuidar el hogar, y que el hombre no solo es el tipo fuerte muchas veces héroe musculoso y poderoso sino que puede desempeñar varios roles en la sociedad.

Según la psicóloga autora de “los niños y los medios de comunicación”, los menores muy pequeños equiparan la realidad con todo lo que ven en la televisión, con excepción de los dibujos animados, los niños tienden a identificarse con los personajes de las pantallas como batman etc, asegura Greenfield cree que ahí viene lo que puede resultar un efecto negativo en la presentación de ficciones puede ser positivo en la presentación de hechos porque la televisión puede ser un medio poderoso para enseñar a los infantes sobre el mundo real . Pero los padres pueden influir sobre el conocimiento que los niños sacan de un espacio televisivo destacando la información que tenga importancia e interpretando o contando lo que va pasando,

es decir orientando al menor ya que la televisión puede influir principalmente en aspectos que el niño no conoce o carece de experiencia.

Lo principal es orientar en todo sentido si los progenitores enseñan y educan a sus hijos sobre los que esta bien o mal, es decir se crea una conciencia en los menores, pienso no habría problemas de repetición de determinados hechos por parte del menor según lo que ve en la televisión principalmente. Como aseguró el sociólogo Nelson Reascos, decano de la facultad de Sociología de La Universidad Católica de Quito en una entrevista realizada, lo más importante es aprender a distinguir entre realidad y fantasía para de esta manera no confundir las cosas y dejar de ser repetitivos cuando no lo debemos ser.

2.4 TELEVISIÓN, VIOLENCIA Y EFECTOS

Según Antonio Gutiérrez en su libro “Los mass media y su poder”⁴⁷, la televisión se ha convertido en un poderoso factor ambiental que influye en conductas, actitudes y valores. Para Gutiérrez en muchos hogares, la televisión amenaza la tradicional tríada de la socialización: familia, escuela e iglesia. Sin embargo, aunque la violencia

⁴⁷ Gutiérrez, A “Los mass media y su poder”, pág 13-15

excesiva en los medios de comunicación contribuye a la delincuencia, es un factor que se puede revertir con facilidad.

Obviamente es importante contar a los niños historias que favorezcan su sano desarrollo y consoliden las conductas positivas, en lugar de permitir que los medios de comunicación fomenten las conductas negativas.

En el libro “los mass media y su poder” se muestra claramente que los efectos de los medio de comunicación no son triviales, por ejemplo, ya que se indica que los índices de suicidio aumentan después del suicidio de una celebridad si se le da un gran cubrimiento. “El tan publicitado suicidio de Kurt Cobain cantante del grupo de rock Nirvana, dio como resultado muchos suicidios de adolescentes, especialmente varones, que buscaban imitar a su ídolo. “Cuando Kurt Cobain murió, yo morí con él”, decía la nota que dejó un joven de dieciocho años, que había hecho un pacto con dos amigos para suicidarse cuando Cobain muriera, esto no significa que hubiera sido mejor no cubrir esta noticia; pero la ciencia ha puesto a nuestro alcance suficientes resultados de investigación como para poder predecir que el cubrimiento sensacionalista e incesante del suicidio estaba destinado a producir un aumento en el número de suicidios entre adolescentes”⁴⁸

⁴⁸ Ibid, pág 16

Volviendo a mencionar al sociólogo Nelson Reascos, para él la violencia tiene otros orígenes y otras explicaciones que la influencia de programas o sucesos vistos en las pantallas, “no estoy diciendo con esto que sean buenos los programas de violencia, sino que no logro encontrar una explicación al hecho de que si la sociedad es violenta es porque hay películas violentas o programas violentos. Ese nexo es el que yo personalmente no estaría dispuesto a aceptar. La sociedad es violenta por otras razones, a mí me parece incluso una mascarada decir que los medios de comunicación con sus programas violentos son los que generan la violencia, para que justamente no logremos entender cuáles son las verdaderas causas de su origen, que son la exclusión, la discriminación, la humillación, la pobreza, el discrimen, la inequidad, etc”, asegura Reascos y piensa que a alguien tal vez se le ocurrió la idea de culpar a los medios de la violencia existente y como estamos acostumbrados a repetir sin pensar se llega a un punto que no hay padre de familia o profesor de escuela que no satanice a los medios de comunicación por los programas violentos o eróticos que se muestran, concluye Reascos.

Debemos tomar en cuenta que la toma de conciencia y la supervisión de los padres, así como la discusión, son variables esenciales para prevenir más tragedias, las imágenes tienen consecuencias que a menudo son perturbadoras y trágicas. La base de toda sociedad es un conjunto de valores razonablemente compartidos. Cuando los

ejecutivos de la industria del espectáculo insisten en que las ganancias anteceden a la responsabilidad, no están viviendo de acuerdo con su compromiso de servir al público.

Según autores como Jonathan L. Freeman y Harmut Schweitzer⁴⁹, que han estudiado y por ende plasmado en sus libros lo referente a la violencia existente en los medios de comunicación, la opinión reinante es que, la violencia que encontramos en varios programas de televisión es perjudicial

Según José San Martín y James Grisolia, en su libro “Violencia, Televisión y Cine”⁵⁰ si nos damos cuenta los anuncios publicitarios tienen el propósito de influir en las personas, de lo contrario no se gastaría tanto dinero en producciones para la venta de un producto, pero si estos spots influyen gente, la violencia en la televisión los hace también.

⁴⁹ Freeman, J (1986) **Televisión Violence and agresión: a rejoinder**. Psychological Bulletin, 100, págs .372-378, En: Evaluación de la violencia en los medios de comunicación, Consideraciones metodológicas, políticas Sociales en Europa, (1997) págs 29-40.

⁵⁰ San Martín j, Grisolia J (1998), **Violencia Televisión y Cine**, Editorial Ariel, pág 22-39

Citando a Bandura,⁵¹ desde el punto de vista psicológico, para aprender un comportamiento no solo se lo debe observar en su modelo de vida diaria sino viéndolo en niños y jóvenes, aunque no se descarta a las personas adultas. Si hablamos de imágenes y palabras en cambio, además de el modelo simbólico que presentan los medios y en especial la televisión, no es difícil encontrar los programas en donde los personajes recurren a la violencia para alcanzar sus metas.

Hablando sobre violencia televisiva y violencia real mencionada en el libro anteriormente citado de San Martín y Grisolia, esta última es muy compleja por eso no se puede decir que la violencia presente en las pantallas sea la causa de lo que ocurre en el mundo real, lo único que podemos decir es que en los medios existe demasiada violencia y así como se aprende observando las imágenes de estos programas y escuchándolos se aprende al observar los aspectos diarios de la vida, es decir que ciertos comportamientos del mundo real pueden haberse inspirado en cierto grado de los programas de televisión.

No podemos afirmar que toda la violencia del mundo real tenga su origen de la televisión, aunque crear un ambiente violento en los medios de comunicación tiene grandes consecuencias en el mundo real, por ejemplo un estudio realizado con 600

⁵¹ Bandura, A (1976) **Modificación de Conductas: análisis de la agresión y delincuencia**, México: Trillas págs 156-60

niños aproximadamente en Estados Unidos, ya que en nuestro país no existen registros de este tipo de estudios como en Norteamérica, puso de manifiesto que los niños más agresivos habían aprendido ciertas estrategias cognitivas anormales, entre ellas a pensar con reacciones violentas y creer que estas reacciones son eficaces y a considerar que las demás personas son agresivas y se debe reaccionar igual frente a ellas.

Según Dodge, K.A (1993),⁵² todas estas respuestas recurren a conclusiones que un niño pudo obtener después de haber visto muchos programas de televisión, especialmente dibujos animados.

Por esto podemos concluir que no es que la violencia en la televisión sea la causante de todos los fenómenos presentes respecto a ésta, en la vida real, y que los niños son muy propensos a captar la violencia de los programas televisivos, más aún si la mayoría de los personajes principales recurren a la violencia para alcanzar sus objetivos, esto hace que los niños piensen que si se comportan violentamente en la vida diaria obtendrán lo que desean.

⁵² Dodge, K.A. (1993) **Studing Mechanisms in the cycle of violence**, En: Thompson, C. Y Cowen, P, Violence: Basic and Clinical science, Londres, págs ,19-34, EN. San Martin J. Grisolia J,(1998) Violencia, televisión y cine- Editorial Ariel, págs 20- 21

Además debemos saber que es tanto el impacto de la televisión en la gente que podemos captar sus mensajes inconscientemente, es decir sin darnos cuenta que los percibimos y ponemos en práctica.

CAPITULO 3

3.1 DIBUJOS ANIMADOS

Los dibujos animados aparecieron debido a varios inventos y sueños, del libro “Dibujos Animados y animación” de Karina Castro y José Sánchez,⁵³ recogemos, que la cultura audiovisual relacionada con este tipo de programas nació en 1985 cuando los hermanos Lumiere realizaron la primera proyección cinematográfica pública en Paris . En 1896 Nace “The yellow kid” el protagonista del primer cómic publicado en el “New York world”.

Según Jesús Martín Barbero⁵⁴ la televisión atrae porque es un medio de encuentro de la gente con el mundo, ya que el sujeto se siente expulsado de las calles hacia la individualización y halla en la televisión una manera de enterarse no solo de lo que sucede en su entorno, sino de lo que acontece en el planeta entero.

Según el libro “Dibujos Animados y Animación”, centrándonos en la programación, especialmente en el Ecuador la mayoría de producciones son de género informativo y

⁵³ Castro K y Sánchez J, **Dibujos animados y animación**: historia y compilación de técnicas de producción, Quito-Ecuador, Ediciones Ciespal , Págs 15-17

⁵⁴ Basado en Martín Barbero, págs.13-14, En: Castro K y Sánchez J, **Dibujos animados y animación**: historia y compilación de técnicas de producción, Quito-Ecuador, Ediciones Ciespal

como dice Diego Tapia, guionista ecuatoriano, se puede afirmar que hay una producción nacional con perspectivas ascendentes dentro de los géneros informativos, tele-revistas, programas de cocina, concursos y dramatizados, pero no podemos hablar de igual forma en la producción de dibujos animados.

La mayoría de programas hechos en nuestro país son de concursos, y no hacen mas que diferenciar las clases sociales, entre ricos y pobres siendo estos últimos los protagonistas principales de este tipo de programación que supuestamente divierte.

En una entrevista realizada por los autores del libro, Castro y Sánchez, al Sr. Edgar Cevallos ex director de Cinearte, empresa pionera de los dibujos animados en el país, cuando se pregunta ¿porqué en el Ecuador no se ha producido ninguna serie de comics?, Cevallos afirma que se debe a dos razones principalmente: costos y falta de conocimientos de las técnicas para producir este género, asegura.

A opinión de Karina Castro y José Sánchez, el mayor problema para que en el Ecuador no se produzcan y realicen dibujos animados, es debido a la falta de profesionales expertos en el tema y porque en nuestro medio es casi imposible hablar de la presencia de escuelas de animación como las que existen en Estados Unidos, Canadá o Japón, por eso se dificulta aun más aquella labor.

Según el sociólogo Nelson Reascos, los dibujos animados, en general son llamativos y tienen una ventaja: nos gusta a todos “ digo esto por una razón porque en parte nos devuelve el derecho a ser transitoriamente inocentes y niños, así que los dibujos animados siempre han gozado de una enorme aceptación no solo en los niños sino en los adultos, la vida del adulto es complicada llena de estrés y de problemas por eso por lo menos transitoriamente uno tiene derecho a sentirse niño nuevamente viendo este tipo de programas” afirma Reascos.

Para Esther Balboa de “Salud Mental sobre el niño y la televisión”⁵⁵ en una opinión dada en 1991 a la pagina web del ONI (salud Mental del niño y la televisión), los Dibujos Animados constituyen la expresión en los medios masivos de comunicación, a través de los cuales se lleva a cabo la penetración ideológica en la población infantil, además poseen un alto raintig, por eso los canales que trataron de prescindir de este tipo de programación no les fue como esperaban, asegura Balboa.

⁵⁵ www.oni.escuelas.edu.ar/olimpi99/la-televison/inocente.htm

(Salud Mental del Niño y la Televisión)
Esther Balboa Contacto, Opinión Julio 1991 -Colombia)

La mayoría de los Dibujos Animados que se difunden en nuestro medio son producidos en serie en los países altamente desarrollados, comentan los autores del libro “Dibujos animados y Animación”, esto especialmente en Estados Unidos y Japón que se dan a muy bajo costo, lo que facilita la distribución y difusión en América Latina.

Normalmente en la mayoría de dibujos animados hay personajes malignos y por ellos situaciones que un héroe tiene que remediar, y para que se justifique su trabajo es necesario que haya un daño. Estas funciones no se entienden una sin la otra ya que ese daño normalmente es un daño social, porque como actitud perjudica a un criterio aceptado por todos.

En la página del ONI, el héroe es normalmente un individuo, pero en realidad es un agente defensor del sistema social vigente, sus acciones son siempre válidas y necesarias desde el punto de vista del desarrollo del relato, resuelve los conflictos mediante el uso de la fuerza, la destreza o la agilidad mental, aparte de sus atributos, así el resultado final de su trabajo en la lucha es su victoria. El héroe posee varios instrumentos o armas para lograr su objetivo, espadas mágicas, talismanes, anillos, sombreros, y redes, todo depende de la clase de protagonista que se trate.

La conclusión casi siempre es el final feliz. El héroe casi nunca recibe nada para sí, su paga es el reconocimiento social por su acción, o por la satisfacción del deber cumplido, que no es otro que la restauración del orden establecido.

Pienso que es importante que los padres generen en su hijos mediante un espacio de discusión un poder de crítica sobre los mensajes de estos programas para que no sea absorbido como esponjas todo lo que presentan y así se podría sustituir los falsos valores por unos nuevos que construyan hombres más plenos, sería interesante y productivo reemplazar la lucha violenta y el ansia de poder por la discusión abierta y la cooperación solidaria.

Es importante desarrollar la crítica, no sólo frente a los grandes desafíos de la vida, sino también frente a estos inofensivos personajes que aparecen en los dibujos animados y que no son tan inofensivos e inocentes como a primera vista parecen.

3.2 INICIO DE LOS DIBUJOS ANIMADOS EN EL ECUADOR Y EN EL RESTO DEL MUNDO

Según Karina Castro y José Sánchez, en su libro “Dibujos Animados y animación”, la producción de dibujos animados en nuestro país se pudo haber originado en 1964

cuando el caricaturista Gonzalo Orquera comenzó a realizar animación cinematográfica en el canal “la ventana de los andes” que en el 72 pasaría a manos de los Granda Centeno, gracias a la curiosidad de Orquera y a los experimentos que empezó a realizar en el canal, escribió a los estudios de Walt Disney requiriendo información sobre todo lo que tenga que ver con animación, por lo cual le enviaron un catálogo sobre ella.

Posteriormente, cuentan Castro y Sánchez, se realizaron cortos publicitarios de dibujos animados hechos en 16 mm. Orquera persistía en su idea de aprender, tomó cursos a larga distancia y viajó a Estados Unidos para especializarse al respecto, y así traer al Ecuador todo lo relacionado con el mundo de la animación, pero como en el país no se contaba con el financiamiento necesario para este tipo de producción solo se pudo dedicar a cortos publicitarios que de todas formas no le proporcionaban la ganancia necesaria, quedando ahí su idea introducir la creación y producción de dibujos animados al país.

Otro ecuatoriano dedicado a los dibujos animados fue Miguel Ribadeneira quien logró realizar unos cuantos cortos realizados en 16 mm igualmente. Cinearte en 1989 creó un dibujo animado de Evaristo basándose en el famoso personaje interpretado por Ernesto Alván, esto se utilizó para proporcionar campañas del Ilustre Municipio

de Quito, pero este solo fue el primer trabajo realizado por Cinearte después se crea a “Máximo”, una caricatura que narraba los concejos de un pájaro sobre el uso necesario de la sal yodada, teniendo como auspiciante a UNICEF en 1992.

Ya en 1996 se realiza “Albert” bajo el mismo estilo de Máximo, pero esta serie quedo en nada por problemas de financiamiento. El primer spot de dibujos bidimensionales se realizó en 1990 de manos de Alvaro Villagómez, en el 1991 Xavier Bonilla realizó una serie de 12 cortos basados en aspectos políticos, y en 1992 el uruguayo Walter Tournier dictó un curso en Quito llamado Taller internacional de animación. Mas tarde aparecen en el país Juan Pueblo, spot para proponer el cuidado de la tierra y cientos de cortos mas.

Cuando se inauguró la universidad San Francisco de Quito en 1988, narra el libro “Dibujos Animados y Animación”, en el pensum de diseño gráfico se introdujo la materia de dibujos animados para la producción de estos, para que puedan ser realizados también en nuestro país sin necesidad de viajar para aprender sobre el tema, por eso los estudiantes de esta universidad fueron produciendo varios minutos de cortos elaborados con diferentes técnicas. La materia de dibujos animados II, que se dictaban, trataba sobre temas relacionados en el proceso de la forma, la construcción de personajes y los principios básicos de la animación. Después de esto

los estudiantes de la USFQ produjeron hasta 1996, de donde se tienen datos, casi 40 minutos de cortos.

Según Karina Castro y José Sánchez, pese a que los dibujos animados se desarrollaron en Estados Unidos también se dan en otros lugares del mundo. Parece ser que luego de la segunda guerra mundial, éstos empezaron a ser una forma de expresión que se extendió con fuerza por todas partes. Por ejemplo en Japón, las historietas animadas nacieron en 1924 cuando Senae Yemoto produjo “The Mountan in Abadon Old women”. Después de la segunda guerra mundial estas producciones fueron utilizadas sin excepción como propagandas nacionalistas, entre ellas estuvo el primer largometraje de dibujos animados que produjo este país, considerado como un clásico y llamado “Mamotaro’s Brave Navy”.

En 1955 se establecieron estudios como Bungei Shunju, shogakkan y Kodansha en los cuales aparecieron los afamados animadores Cinta Sho y Noboru Baba, pero ya en 1960 nació Otogia que realizó “El viaje fantástico” y después Mushi productions lanzó “The story of Certain Street Corner”. Años después esta misma productora sacó al aire a “Astro Boy” popularizada al máximo, por lo cual se la exportó a Estados Unidos. La primera serie de dibujos animados a color fue Jungle tati en 1965, los

temas más importantes de estos dibujos animados japoneses eran el deporte y más tarde vendría a ser la ciencia ficción por la serie “Battle of the Planets”.

Aunque debido a los problemas económicos para la producción de dibujos animados Japón al igual que América y Europa se enfrenta a los altos costos requeridos para realizar series y películas de este tipo, lo que ha hecho que la nación asiática contrate mano de obra barata en Corea y Taiwán, pero pese a estas dificultades Japón sigue siendo el mayor exportador de dibujos animados en todo el mundo.

3.3 EL COMIC Y EL DIBUJO ANIMADO

Si abordamos el tema del dibujo animado es importante tratar términos relacionados que pueden ser confundidos por personas sin mucho conocimiento sobre esto, hay grandes diferencias entre el comic y dibujo de animación, empezando porque los principales responsables de una película de animación son el director y el animador y de un comic el guionista y el dibujante. Daniele Barbieri afirma en su libro “Los lenguajes del Comic”⁵⁶ que no todos los comics son aptos para hacerse dibujos de

⁵⁶ Barbieri D(1998) Los Lenguajes del Comic, Ediciones Paidós, págs 56-80

animación ni todos los dibujos de animación son adecuados para ser trasladados a ser comics.

La procedencia del cine de animación en cuanto a lenguajes y situaciones ha hecho que el comic tenga la necesidad de hacerse, utilizando movimiento y animación para forjarlo menos pobre que el dibujo animado.

Por esto para Barbieri es importante aclarar que el dibujo animado y el comic no son lo mismo principalmente porque el comic es una imagen que cuenta y es presentada por entero, con una forma en secuencia y de viñetas de función directamente narrativa, mientras que el dibujo animado es un medio de comunicación escripto-iónico estructurado en base a imágenes consecutivas y en las que se integran elementos de escritura fonética.

Desde un punto de vista operativo, Barbieri define al comic como “un historia narrada por medio de dibujos y textos interrelacionados que representan una serie progresiva de momentos significativos de la misma, según la selección hecha por el narrador.”⁵⁷

⁵⁷ Ibid, pág 89-113

Algo muy importante al tratar los dibujos animados es abordar a los genios y precursores en el tema, según el artículo citado de la revista Chasqui, no podemos dejar a un lado a Walt Disney el genio de la animación estadounidense quien en 1926 realizó a Oswald el conejo, que ahora es dirigido por Walter Lantz, 1928 aparece por primera vez Mikey Mouse en una película, es a partir de ese entonces que Disney asegura su puesto en el mercado, convirtiéndose en líder y modelo de fantasía infantil.

En estos momentos según un artículo publicado en la revista Chasqui⁵⁸, Disney y la King features abarcan casi todo el mercado mundial de historietas, sin contar a la industria japonesa y su situación, mencionada en páginas anteriores, una de las más poderosas en el aspecto de animación. Después se formaría Hanna y Barbera con los dos productores de Disney que decidieron poner su propio estudio donde crearon personaje como Los Picapiedra y Huckelberry Hound entre otros.

Esto por supuesto se dió en un país desarrollado, que posee todos los implementos necesarios, el dinero y tecnología, imprescindibles para realizar producciones que permitiesen ha estas empresas, no solo estadounidenses sino japonesas, convertirse en líderes del mercado en lo que respecta a la realización de series animadas.

⁵⁸ Revista Latinoamericana de Comunicación CHASQUI No.50 Enero 1995, Ciespal

Nuestro país a quedado rezagado en la producción de dibujos animados, se afirma en el artículo antes expuesto de la revista “Chasqui”, pero no se ha descartado totalmente la posibilidad de aprender acerca del tema por ello, en Quito hace algunos años se realizó el primer taller sobre dibujos animados bajo auspicio de CIESPAL y UNICEF con el fin de crear bases para el desarrollo del dibujo animado en Latinoamérica y lograr que este juegue un papel importante no solo en el ámbito del entretenimiento sino educativo y social.

Maria Emilia Suárez, directora de filmes animados y Juan Ruiz animador principal, cubanos con 25 años de experiencia como realizadores dictaron el seminario⁵⁹. Para Maria Emilia la situación de Latinoamérica es desventajosa porque todo lo que se consume en televisión y cine viene de otros países como Estados Unidos y Japón que poseen grandes industrias al respecto. Ella cuenta además que en Cuba la situación es diferente porque se vienen realizando dibujos animados desde los años 50 debido a que poseen dos estudios de dibujos animados, uno de cine y otro de televisión, pero aún así, esto no ha servido para que Cuba se desarrolle al respecto, como lo han hecho instituciones con suficiente capital para producir series de altísima calidad.

3.4 LA VIOLENCIA Y LOS DIBUJOS ANIMADOS

⁵⁹ Artículo a Maria Emilia Suárez y Juan Ruiz, en la revista Chasqui # 50, CIESPAL 1995

Todo los dibujos animados han cambiado su temática inocente, por llamarla así, al seguir un modelo diferente y que llega a toda clase de gente y de todas las edades, adaptándose de esta manera a la realidad, la modernidad y a la agilidad de los niños. “Fieles a los tiempos que recorren los nuevos dibujos animados se presentan escépticos, muchas veces violentos, y sobre todo, llenos de ironía y una crítica que a veces no resulta nada sutil”⁶⁰

Uno de los ejemplos de los nuevos dibujos que se han revelado contra los valores tradicionales en Norteamérica son “Los Simpson”, primero porque esta serie no fue creada para niños sino para adultos y hasta ahora a batido records de audiencia en la mayoría de países donde ha sido presentada.

Otro ejemplo de dibujos animados controversiales son Beavis y Butt-head que se basa en dos estudiantes secundarios para quienes el mundo se divide en dos parte: lo cool o lo genial y los suk, es decir apestoso, a estos jóvenes piromaniacos les sucede una infinidad de cosas y son aficionados al heavy metal y prender fuego a los tachos de basura, destripar insectos y ver televisión de mala calidad.

⁶⁰ Reportaje de Martha Cecilia Cruz, del diario Hoy sacado de Revista Latinoamericana de Comunicación CHASQUI No.50 Enero 1995, CIESPAL, pág-18

Aunque esta producción haya sido de gran atracción entre jóvenes y adultos por sus escenas que muestran algo de la sociedad estadounidense, ha sido criticada por la mayoría debido al gran contenido de violencia que posee y el mal ejemplo que puede causar a personas sin criterio formado.

Sin embargo para el sociólogo Nelson Reascos, director de sociología de la universidad católica de Quito la idea de que los dibujos animados violentos hacen que la sociedad sea violenta le parece trivial y probablemente sin fundamento, considera que eso es un argumento pobre y sin sustento, porque significa tratar a la gente como tonta suponiendo que al ver programas con contenidos violentos deban comportan igual, y no es así. “Los niños también diferencian entre fantasía y realidad, los adultos son los que no lo hacen y por eso piensan que si los menores observan violencia se van a hacer violentos, yo no lo creo” opina Reascos.

En Norteamérica son algunas las series de dibujos animados controversiales que preocupan a la gente acostumbrada a historias sencillas y tradicionales, como se indicó anteriormente, los Simpson, Beavis and Butt Head, South Park, entre otras, han roto esquemas en lo que tiene que ver con el esquema típico de las “historias blancas” norteamericanas, pero en el caso de la animación japonesa casi todas las series, por no decir todas, tratan temas diferentes y controversiales, y estas son

aceptadas en gran parte por el público, talvez por lo que dice en líneas anteriores Martha Cecilia Cruz en el reportaje de la revista Chasqui, los niños, inmersos en la realidad actual que los hace ágiles y modernos, buscan cosas diferentes, ya no se conforman con las series tradicionales de dibujos animados, exigen temas más interesantes y tramas mas complejas, de ahí el porque la gran acogida de los dibujos animados japoneses en la actualidad.

Por ultimo, hemos hablando de la violencia presente en los dibujos animados en general, posteriormente nos centraremos en el animé específicamente, pero antes es importante saber varios aspectos acerca de la cultura japonesa, ya que ésta incide en las historias de los programas elaborados en ese país

3.5 LA CULTURA JAPONESA

Según un folleto explicativo del Japón⁶¹, desde los comienzos de este siglo la sociedad japonesa ha sufrido importantes cambios, los comienzos de la modernización se dieron en 1869 con la restauración del periodo Meiji, ya para el siglo XX experimentamos una revolución industrial rudimentaria dando bases al sistema capitalista. De 1912 a 1926 empieza el periodo Taisho basado en el modernismo y en la aplicación de ideas de América y Europa a determinados sectores

⁶¹ folleto explicativo de la situación del Japón, Facultad de lingüística de la PUCE, p 3-10

de la sociedad. Después del desmoronamiento de la sociedad por el terremoto de 1923 varias ideas llegaron a la masa del pueblo formándose así una sociedad civil en el Japón, que adoptó elementos de la sociedad de masas. Desde mediados de los 30 hasta los 45 había un predominio del militarismo y de las ideas derechistas que llevaron a la unidad nacional . El totalitarismo aplastó la democratización.

La llamada era de Showa por la década del 45 al 55 fue un momento malo para el Japón, derrotado en la guerra y agobiado por una carestía de alimentos y otros productos, aunque por reformas en la constitución fue dándose un crecimiento en su economía, después ya se encontraba en el mundo libre y en las condiciones internacionales que prevalecían en ese entonces, con el pasar de los años el crecimiento económico fue mayor, este desarrollo se daba principalmente por la imponente industria pesada. Ya se notaban los resultados del crecimiento económico del Japón después de la recuperación de la post-guerra, en 1970 se presentó este país ante el mundo como una sociedad masiva e industrial.

Después de la baja del producto bruto nacional se puso mas énfasis en la industria automotriz y en la eléctrica. Desde 1976 a 1985 el Japón mejoró su posición dentro de la comunidad mundial, se decía que los japoneses mostraban una actitud

predominante de la clase media, se empezaron a interesar por sus tradiciones históricas.

El periodo del Showa finalizó en 1989 ingresando a la nueva era del Heisei hasta el día de hoy una sociedad masiva e industrializada en busca de una nueva identidad. La concentración excesiva de gente en la ciudad ha provocado una disminución de ésta en el campo, en las ciudades ha sido imposible construir suficientes escuelas, viviendas, alcantarillado y otras instalaciones para estar a altura del crecimiento de la población.

El sistema típico del Japón de empleo y relaciones industriales es uno de los factores que posibilitó la recuperación económica, sus pilares son: empleo de por vida, promoción por senioridad, y sindicatos ínter empresariales.

Pero según el folleto explicativo de la situación del Japón, desde la crisis del petróleo del 73 el lugar de trabajo japonés ha cambiado, se han introducido técnicas de microelectrónica, y se utilizan cada vez mas los robots mecánicos por lo que vuelve al trabajo muy monótono haciendo que el operario se vea privado de todo contacto humano.

3.6 MEDIOS DE COMUNICACIÓN EN EL JAPON

Según el folleto sobre la situación Japonesa mencionado anteriormente,⁶² se indica que la prensa comenzó a desarrollarse en la época Meiji y para 1912 –1926 ya estaba en vigor. Hay tres diarios de cobertura nacional : El Mainichi, el Ashai, El Yommiuri. Se pensaba que el papel de la prensa perdería importancia con la aparición de la radio y la televisión. La radiodifusión empezó en el Japón en los años 20 con NHK, después de la guerra se dió licencia a varias entidades privadas. La televisión apareció en los 50' y ha conseguido un crecimiento y auge extraordinario. Los japoneses dan gran importancia y ponen en un lugar privilegiado a la televisión, por esto hay tendencia de ir renovando sus aparatos televisivos a medida que aparecen nuevos modelos.

Después de 1973 en el Japón se empezó a dar importancia a la producción y distribución de grandes cantidades de información. Tokio se ha vuelto la sede de los medios de comunicación masiva y de muchas firmas japonesas convirtiéndose así en deposito de información

⁶² Ibid, pág 29-31

Los medios de comunicación especialmente la televisión, ejercen una poderosa influencia en la vida cotidiana, hasta el punto que por ejemplo en Estados Unidos el automóvil es uno de los objetos mas importantes de la vida de los norteamericanos, mientras para los Japoneses el televisor y el periódico se encuentran como los favoritos. Existen tantas cadenas de televisión como en Estados Unidos y gracias al magnetoscopio se puede ver este aparato las 24 horas del día.

Después de la guerra la mayoría de japoneses perdieron su fe en la sociedad y en su cultura y hasta principio de los sesenta se tomo al modelo occidental como referencia de la modernización. Pero ya para los setenta la actitud empezó a cambiar cuando se dio un rápido crecimiento económico y los japoneses empezaron a valorar esos puntos fuertes que los hicieron salir adelante y reconstruir el país después de la guerra, gracias a esto a fines de los setenta, Japón ya era una super potencia económica. Los japoneses adquirieron una conciencia de ser todos clase media, recobraron la confianza en sus estilos de sociedad y en sus tradiciones culturales, esto sin duda creó estabilidad incluso a nivel económico y político, pero por otro lado esta conciencia nacional pudo ser problemática dentro de un contexto internacional ya que es tanta la creencia en un estado homogéneo japonés que no han aceptado plenamente que existan otras razas o sociedades, esto podría transformar a la conciencia nacional en un nacionalismo que llevaría al rechazo del Japón por parte de

otros países del mundo, esto según especialistas sobre la situación del oriente, en el folleto de la situación del Japón.

En los últimos años se esta desarrollando una nueva búsqueda del Japón dentro del orden mundial después de la finalización de la guerra fría y las nuevas relaciones entre Estados Unidos y le Unión Soviética.

3.7 EL DIBUJO ANIMADO JAPONES

Según lo descrito anteriormente se puede llegar en al conclusión de que en el Japón tanto la tecnología y por ende la televisión son un factor fundamental, por esto la producción de series animadas se ha dado de una manera alarmante y diferente, llegando a crear una industria de dibujos muy controversiales pero que llegan con fuerza a todas partes del mundo. Aún así en nuestro país resulta casi imposible encontrar bibliografía sobre el tema, para conseguir información se debe recurrir a las páginas de internet y los grupos de seguidores de anime en cada país, lastimosamente en el Ecuador existe un solo club de fans de animación japonesa, a diferencia de en el resto de Latinoamérica. Ichiban, es el nombre del grupo de jóvenes seguidores de animé. En todo caso, este capitulo y el próximo que abarcan el tema de animé y lo que lo rodea , es recogido de páginas web sobre el tema.

Por otro lado antes de hablar del dibujo animado Japonés es muy importante que citeamos un termino que nos ayudara a entenderlo, la “manga”.

3.8 LOS MANGAS

En la página de internet www.memberstripod.com,⁶³ se afirma que las mangas son historietas o "comics" japoneses que se originan en el apogeo del período Edo de Japón que va desde de 1600s-1865, en esta época nacen los predecesores de los mangas modernos. Esta forma de literatura popular tenía una serie de imágenes en el centro rodeados de diálogos y narración y eran de diferentes tipos para los distintos grupos de lectores: historias de guerra y honor para niños, narraciones de amor para adolescentes, violencia, cuentos de terror e incluso problemáticas sexuales para adultos, etc. Luego, en el período Meiji, Japón tuvo contacto con el estilo de la tira cómica Occidental, que fue rápidamente adaptado por varios autores japoneses, entre ellos Osamu Tezuka que quedó impresionado con el estilo artístico de la animación de Disney, y crea historias usando un estilo artístico similar.

Después de los primeros trabajos nace el manga moderno que obtuvo un éxito impresionante, ya en menos de cinco años se habían creado mas de cinco nuevas series, entre las cuales la más famosa y conocida es Tatsuwan Atom (*Astro Boy*).

⁶³ . www.members.tripod.com

Según los expertos en animación japonesa, de la página de Internet nombrada, el estilo de estas series, que ya incluía los ojos grandes y las facciones occidentales de los personajes, fue rápidamente copiado y adaptado por diversos dibujantes. Así, el manga ganó una identidad propia con respecto a su "predecesor" norteamericano.

Actualmente para los entendidos en animé de la página memberstripod, se destacan varios realizadores de animé, entre ellos: Akira Toriyama, con sus famosos Dr. Slump, y Dragon Ball, con 42 volúmenes, Rumiko Takahashi, con su fabuloso Ranma 1/2 de 38 volúmenes, y Mazakazu Katsura, autor de la famosa Video Girl. El grupo CLAMP, autores de las Guerreras Mágicas y el grupo de dibujantes de manga shoujo más popular en Japón.

3.8.1 TIPOS DE MANGA

Igualmente la página geocities.com,⁶⁴ en la sección de animé indica los tipos de manga:

Gekiga : Es un manga de tipo dramático, utiliza elementos del teatro y del cine. Se caracteriza por ser muy directo, realista y por un estilo de dibujo sencillo. Tuvo su auge durante los años 60, pero actualmente es un género con tendencia a

⁶⁴ .www.geocities.com/cristal_de_plata_sailor_moon2/Tipos_de_Anime.com

desaparecer. No goza de gran popularidad pero mantiene un público fiel de mediana edad, desde los 40 años en adelante.

Hentai: significa "pervertido" o "anormal" y es un término usado en Japón para denominar un productos con carácter "porno".

Kodomo manga: Kodomo en japonés significa niños, esta manga es para niños de 6 a 11 años aproximadamente. Los argumentos y el estilo de dibujo son simples.

Josei manga: Este manga es dirigido a mujeres a partir de los 20 años, particularmente a amas de casa y a las oficinistas.

Seinen manga : Esta dirigido al público masculino desde los 18 años hasta los 25 más o menos, aunque esto puede variar. En este género encontramos más sexo y violencia gráfica, además se prescinde en muchas ocasiones del humor. Sus temas acostumbran a ser de política y negocios

Shôjo manga: Inicialmente fue manga para chicas adolescentes, pero ahora se le define como "manga de chicas", es decir que las protagonistas son jovencitas. La clasificación no está basada en el argumento o en el estilo artístico, simplemente, si un editor decide que un manga es para una audiencia femenina y joven se la trata como shôjo manga. El 35 % de los manga publicados en Japón pertenecen a este género, del que es difícil definir las características, su argumento es complicado y el estilo más impresionista, caracterizándose a menudo por rasgos alargados.

Shônen Manga: es un manga hecho principalmente para adolescentes. Es el primer

género de manga que tuvo una tirada masiva, y actualmente representa la mayoría del mercado de manga.

Existen otros tipos de manga como el bukiyô, el mah-jong, o el renga.

3.9 EL ANIME

En la página de ciudad futura, sección de anime⁶⁵, a los pocos años del nacimiento del manga moderno, nace lo que los japoneses llaman Animé, aunque para ellos representa cualquier dibujo animado, la utilización de esta palabra en occidente es para la animación que tienen su origen en el Japón. La palabra anime se deriva del Francés y los occidentales la utilizamos para referirnos a la animación que tiene sus orígenes intelectuales y técnicos en ese país.

La gente suele pensar que por tratarse de dibujos animados son dirigidos únicamente para niños, pero expertos en el tema y creadores de las páginas de internet sobre animé, afirman que aunque entretenga a menores, también contiene temas para adultos.

Entre las principales características del anime se encuentran: que se reducen los fotogramas a 6 por segundo en la acción normal (con respecto a la animación norteamericana que es de 16), las escenas de acción son generalmente "estáticas" y

⁶⁵ . www.ciudadfutura/animes/anime.com

muestran de diferentes ángulos la misma situación, generalmente se mantiene el mismo fondo, y siempre que es posible se "ahorra" animación (se repiten escenas de capítulos anteriores, etc.) Todo esto extraído de ciudadfutura.com.

Hacia los 80s, nace una nueva forma de animé, que cada día tiene más aceptación: los OAV (la sigla en ingles de Animación Original para Vídeo). Son de una mejor calidad, tanto en el dibujo, como en la animación, la historia es generalmente más corta y se desarrolla más rápido y solo vienen en formato de Vídeo

Es decir el animé no es un género específico, sino que puede incluir y mezclar comedia, drama, acción, terror, ciencia ficción, crítica social, etc. Existe para todos los gustos y para todas las edades. Las fuentes de inspiración para la creación de las historias son variadas y van desde la mitología griega, mitología nórdica, historia y obras clásicas , etc.

Pero hay algo que preocupa a la mayoría y es ¿si el anime promueve la violencia y los conflictos existenciales de las personas?. Para los seguidores de este tipo de programas no es así ya que las personas están acostumbradas a los dibujos animados norteamericanos, en los cuales las tramas son sencillas, los personajes muestran siempre la misma faceta de su personalidad, sus conflictos se resuelven fácilmente en

un episodio de media hora y lo más importante, están dirigidos casi exclusivamente a los niños.

La animación japonesa por provenir directamente del manga moderno, es considerada en su país de origen como una forma narrativa más, indica la sección de anime de terra.com,⁶⁶ como un medio para expresar ideas, dirigidas a toda clase de gente. Los personajes de las series japonesas tienen sentimientos, aspiraciones, virtudes, defectos y una vida que pueden perder. En algunas de estas series los protagonistas se encuentran en situaciones cotidianas del estilo de vida japonés: gente en su lugar de trabajo, en la escuela, en rituales tradicionales japoneses, todo es normal hasta que ocurre algo fuera de lo común, y esta mezcla de exagerada fantasía con realidad talvez hace que la animación japonesa resulte tan atrayente.

Según expertos en animé, no debemos olvidar que la mente humana varía con respecto a la cultura a la que se refiera y que es por eso que el contenido de algunos animes japoneses puede parecer inapropiados para niños de otros países, mientras que los mismos elementos pueden ser perfectamente permisibles en la cultura infantil japonesa. “Así pues, el animé es una forma exitosa de expresión, de narrativa y de cinematografía gracias a su excelente diversidad de temas, al manejo profundo de los personajes y a la calidad de la animación, logrando en dibujos e imágenes animadas

⁶⁶ www.terra.com

situaciones que tomaría mucho tiempo y dinero producir con efectos especiales. De esta manera, se crean historias más intensas que atraen a la vista, a la mente y al corazón.”⁶⁷

3.10 NACIMIENTO DEL ANIME

Extraído de pagina12.com ⁶⁸ en 1947, el dibujante Osamu Tezuka creó a Atom Boy, personaje que sentó las bases del manga o comic japonés y sus correspondientes códigos estilísticos expresados principalmente en rostros de ojos grandes y cabellos largos y desordenados.

Poco después, el niño robot pasaba a la televisión, dando origen a lo que hoy se conoce como Japanimation. Hasta el momento, la saga Dragon Ball Z aparece como la más exitosa del género, en 1986 pasó a la TV japonesa, donde se exhibió por once años en más de 500 capítulos divididos en tres grandes sagas: Dragon Ball Z y Dragon Ball G, creando de paso un imperio de merchandising alrededor del mundo, incluyendo en nuestro país donde se presenta desde que el animé ingreso al mercado años atrás, y es un éxito de sintonía.

⁶⁷ www.terra.com

⁶⁸ www.pagina12.com.ar/1999/suple/radar/99-05/99-05-30/nota2.htm

Con información de pagina12.com Toei Doga, la mayor productora de TV en Japón, es la encargada de llevar a este medio la mayor parte de los mangas de éxito, por ello no hay que extrañarse al ver que la mayoría de las series de manga tienen una equivalente en anime. Como el caso de Dragon Ball, o Sailor Moon basada en los trabajos de Naoko Takeuchi.

También se resalta el grupo GAINAX que utilizan gráficas generadas por computador, y sin duda su mayor éxito ha sido Neo-Genesis Evangelion, serie muy controversial que rompe con varios prototipos establecidos sobre la religión cristiana, por esto precisamente ha sido duramente criticada.

3.11 DIFERENCIA DEL ANIME CON LAS SERIES NORTEAMERICANAS

Para Andrés Aguilar, miembro de Ichiban, único grupo de jóvenes seguidores de los dibujos animados japoneses en Quito, extraído de un folleto elaborado por ellos,⁶⁹ encontramos varias notas publicadas, en las que se opina que el animé se caracteriza por que sus tramas son complejas y bien pensadas, mientras que los dibujos norteamericanos tienen tramas sencillas y con poco sentido, además Aguilar piensa

⁶⁹ Boletín de Noticia ICHIBAN #4, julio 2001

que los personajes del anime están en un constante conflicto emocional causado por traumas presentes y futuro.

3.12 TERMINOS RELACIONADOS CON EL ANIME

Existen palabras relacionadas con el animé que debemos entender antes de comprender exactamente que representa este género, a continuación se prestan algunos términos relacionados con el animé sacados de la página de animación japonesa de ciudad futura.⁷⁰

Mangaka: Se denomina al autor de un manga que no solo se encarga de crear el concepto de los personajes y la historia, también se ocupa del dibujo, entintado y el resto de aspectos relacionados con su creación.

Otaku: Este termino se usa normalmente para calificar a un seguidor y fan obsesivo de alguna cosa, al igual que Anime cambia su significado dependiendo del país en el que se le utilice. En Japón "otaku" es una palabra ofensiva que habla de un individuo antisocial, algo así como un "nerd" en el sentido norteamericano de la palabra. En el resto del mundo sin embargo este término se usa para referirse a un fan de cualquier cosa, pero principalmente, a un fan del Anime o el Manga.

Mecha (Meka): Se usa para referirse a los robots y trajes mecánicos. El encargado de los diseños mecánicos de un anime o manga, es pieza clave en la producción de la

⁷⁰ www.ciudadfutura/anime.com

obra. Se deriva de la palabra en inglés *Mechanics*, "Mecánico" .

Shoujo Manga: "Shoujo" significa "muchacha". Este tipo de Manga es el que está dirigido al público femenino y por lo general trata de temas románticos, dramáticos, y en ocasiones, temas de corte homosexual.

Shonen Manga: las tramas son sencillas, los personajes muestran siempre la misma faceta de su "Shonen" significa "muchacho". El manga Shonen trata de temas que llaman la atención del público masculino, como son temas de acción, deporte y violencia en algunos casos.

Doujinshi: "Creación o publicación proveniente de la gente misma". Se trata de obras creadas por los fans. En muchos casos, toman los personajes y universos de Manga-kas reconocidos y crean sus propias historias.

Hentai: Su significado literal es "pervertido" o en algunos casos "extraño". Se puede aplicar al Anime (H-Anime) y Manga (H-Manga). Se tratan de obras dirigidas al público adulto debido a lo explícito y gráfico del contenido, de tipo sexual. Este género es también bastante amplio, puede abarcar tanto comedia como horror, aunque en muchos de los casos se trata de historias muy sencillas, cuyo único propósito es generar dinero a base de sexo, también se pueden encontrar tramas complejas e interesantes, que no por ello dejan de tener su buena dosis de contenido adulto y erótico.

3.13 EL ATRACTIVO DE LA MANGA Y EL ANIME

Según los miembros de la pagina members tripod de internet⁷¹ una de las preguntas de más interés tanto para los entendidos en animé como para las personas que no conocen sobre éste es ¿qué hace al manga y animé tan populares?. Primero, la forma como se desarrolla la historias, el carácter de los protagonistas que tienen una personalidad definida y real y sus relaciones con otros personajes que se dan de una forma mas humana. Además, sin importar el mundo, o el tiempo de la historia, los personajes viven una rutina diaria .

Otra cosa importante es resaltar que el manga y animé no es un género, es más bien un estilo. Por ello encontramos series animadas japonesas para todos los gustos, pero lo más importante es que en todos hay un poco de cada género, es decir que hay un tipo adecuado para los gustos de cada persona.

Lo más controvertido del manga en occidente según membertripod.com, es su forma a la hora de mostrar la problemática real y cruda de este mundo, aunque para los expertos, esto puede deberse a que los productores occidentales confunden al público,

⁷¹ .www.memberstripod.com, extraído de: Ossa, F. (1986). **La historieta y su historia** Ed. La Rosa, Bogotá.y Vidal, J.R. (1993),y "**Manga, La fiebre amarilla.**"

pues la mayor parte de las series controvertidas por su "violencia," como el Detective Conan o Caballeros del Zodiaco, no están orientadas para niños, son más bien para adolescentes.

Otro aspecto importante es que obviamente existe un choque cultural entre las tradiciones oriental y occidental, esto produce ciertamente divergencia de opiniones y confrontaciones acerca de la manera de interpretar el tema por parte de los dos hemisferios.

3.14. TIPOS DE ANIME

Como se mencionó anteriormente, el desarrollo de las caricaturas en oriente se dió de una manera muy distinta al de las de Occidente, según la página [texuni.f2s.com](http://www.texuni.f2s.com)⁷² fue gracias a Tezuka Osamu que introdujo en sus historias personajes más humanos, además temas realistas y situaciones de la vida diaria, creando una tendencia nueva y seria, esto representó la pauta para los directores, escritores y productores que llegaron después de él, más tarde el animé tomó un rumbo distinto al de la animación en el resto del mundo, surgieron géneros y subgéneros dirigidos a distinto público, y con temáticas diversas, de manera que hubiera un animé para cada persona. Actualmente existen varias maneras de clasificar el anime y distintas pautas para

⁷² <http://www.texuni.f2s.com/doc/Comunicacin.doc>

hacerlo, en base a la temática de la historia, los recursos que se utilicen para narrarla, etc.

Los principales géneros y subgéneros son los siguientes:

Shônen: Esta dirigido a adolescentes varones, aproximadamente hasta los 20 años, puede abarcar temas de: Aventura sobre chicos con misiones específicas que cumplir, Mecha acerca de robots normalmente piloteados por seres humanos, deportivas sobre jóvenes atletas de todo tipo, y por ultimo de CyberPunk sobre exaltación de la tecnología.

Shôjo. Contraparte del shonen, dirigido a las jovencitas. Las tramas son generalmente más complejas.

Magical Girls : adolescentes mujeres con poderes o accesorios mágicos

Shônen Ai : Idilios entre jóvenes extremadamente bellos, fantasía sobre chicas normales que se enfrentan a una aventura de algún tipo y drama : Amor intenso, traición, pérdidas, intrigas, etc.

Hentai: Literalmente significa pervertido, historias con contenido erótico.

Yaoi : Relaciones eróticas entre varones

Esta división, aunque bastante aceptada, no es definitiva, ya que está lejos de comprender la variedad de temas que el anime llega a cubrir, además de que los géneros y subgéneros se mezclan y subdividen sin respetar clasificación alguna, es

decir, que pueden existir series magical girl, cyberpunk, de fantasía y mechas. Otra clasificación aceptada se basa en el giro de la revista en que se haya publicado el manga original.

En nuestro país el grupo de seguidores de animé que mencione anteriormente, Ichiban, posee material sobre animé y manga que intercambian incluso con otros lugares del Ecuador. Se reúnen en casa de uno de los miembros y discuten sobre este tipo de animación, además proyectan películas o series niponesas en los auditorios de diferentes universidades, principalmente de la Católica.

CAPITULO 4

4.1 EL ANIME EN ECUADOR

En el Ecuador la difusión del anime no es tan amplia como en otros países de Latinoamérica y menos de Europa y Asia, con respecto a la programación podemos notar que en nuestro país últimamente se ha difundido en gran parte la animación japonesa, principalmente en el canal Telesistema(5), y en ECUAVISA(8). En menor cantidad en Gamavisión(2) y nada en Teleamazonas(4), TC Televisión(10), Canal 1(13), Canal40(40), Asomavision y Telerama. Esto con respecto a la producción nacional, en cable se difunden de una formas más amplia, pero un espacio específico donde se pasa anime la mayor parte del día es el canal argentino Locomotion.

Entre semana el único canal que presenta en horarios de la mañana, Ranma ½ y Dragon Ball Z es Telesistema(5), teniendo en cuenta que las series, en especial Ranma sale recortada, no en su versión original, debido al horario en que la pasan y con clasificación A: apta para todo público, al igual que Dragon Ball.

Los Sábados por ejemplo en Gamavisión se exhibe Pokemon, en Telesistema Ranma ½ y Dragon Ball y en Ecuavisa Yamasaki y Digimon, todos estos programas en

horarios de la mañana, antes de las 11am, con clasificación e igualmente con clasificación A.⁷³

Los sábados y domingos se pasa la misma programación, en los mismos horarios y con la misma clasificación. Por último en cable, específicamente en Locomotion, se presenta animé casi en todo momento, aunque también se exhiben una que otra serie norteamericana.

La diferencia es que en este canal las series de animé no son recortadas y las menos permitidas o con escenas no aptas para niños, se presentan a altas horas de la noche y con anuncios sobre el tipo de escenas que contienen antes de empezada la serie.

Con respecto a los seguidores de la animación niponesa encontramos, en páginas de internet por ejemplo de México, Chile, Colombia, España, etc, algunos grupos de partidarios de manga y anime, sin embargo en el Ecuador solo existe un conjunto de personas interesadas en difundir este tipo de dibujos animados: Ichiban. En una entrevista realizada a los miembros de este club por el diario “El Comercio” publicada el 30 de junio del 2002,⁷⁴ se anuncia que ellos se reúnen para expresar

⁷³ Fuente: Diario “El Comercio” cuadro de programación de televisión, sección C

⁷⁴ Diario “El Comercio” Domingo 30 de junio del 2002, Sección D

abiertamente en un lugar aspectos sobre la animación japonesa, esto es nuevo ya que en Quito no existían antes.

Según Esteban Mena miembro del club, los chicos se informan sobre aspectos teóricos de dibujo y diseño, para que así puedan analizar con criterios más acertados los materiales que llegan hasta sus manos, principalmente del manga y anime. La agrupación se mantienen en contacto con otros clubes de este estilo de América del sur, pero una de las tareas principales de Ichiban es romper con la idea de que los llamados "dibujos japoneses" son solo para niños. "Nosotros no hacemos proyecciones para niños", dice Andrés Aguilar, líder de Ichiban, para el Comercio, convencido de que esta es una forma de romper con los estereotipos, ellos incluso han creado una página web, www.ichiban.8k.com y poseen una videoteca en la casa del líder donde suelen reunirse.

4.2 AUTORES, VIOLENCIA EN EL ANIME Y RELACION CON LA CULTURA JAPONESA

Bastante se ha criticado sobre la existencia de violencia en la animación Japonesa, y los entendidos en el tema principalmente de las páginas web ⁷⁵ piensan que puede ser debido a la falta de conocimiento sobre el asunto. Es muy difícil para los adultos

⁷⁵ ..www.geocities.com/Tokyo/Dojo/1222/violencia.html2 Sacado de la página

especialmente padres de familia, tratar de entender y encontrar que atractivo ven sus hijos en el animé .

Sin embargo aunque las imágenes no resultan tan llamativas, en las series norteamericanas por ejemplo se puede observar un alto grado de violencia, un ejemplo de esto puede ser el correccaminos cuando el clásico yunque de 16 toneladas y media cae sobre el Coyote principalmente, que posteriormente sucumbe ante una explosión que lo deja calcinado, esto solo hablando de uno de los ejemplos ya que existen series peores que dan la impresión de ser “animación blanca”, por la manera de tratar el tema y lo inocente de sus personajes, pero que ocultan una violencia inminente detrás de dulces historias.

La pregunta que varias personas se hacen, incluyéndome es: ¿porque satánizar a los dibujos animados japoneses cuando a diario vemos programas con contenidos sumamente violentos, incluso en las noticias, donde hemos podido ver incluso en el propio parlamento ecuatoriano que los diputados se lanzan ceniceros como algo normal, llegando en varios casos hasta los golpes.

Por esto es importante saber si es realmente tan violenta la animación japonesa como se dice. Pienso que primero debemos comprender que en ciertos casos sí, pero por esto hay que aclarar que no toda la animación japonesa es violenta como comúnmente quieren hacerse parecer. Hay programas que tienen más contenido de

ésta que otros, y como algunos son de temas sexuales o de amor, obviamente no son dirigidos a un público infantil. Algo importante es que antes de transmitir determinado animé se debe anunciar que tipo de programación es, que clase de contenidos tiene y a que público puede ir dirigido.

Como anuncie en páginas anteriores, por ejemplo en Locomotion al principio se indica claramente que tipo de contenidos tiene determinada serie y para que edad debe dirigirse la misma, además los programas no aptos para niños se presentan en horas dedicadas a personas con criterio formado; en la televisión nacional en cambio los dibujos animados japoneses únicamente son pasados en horarios de la mañana y su clasificación es A: apto para todo público, aunque las escenas no permitidas son recortadas para que estos puedan ser vistos en horas de la mañana, pienso debe ser responsabilidad de los padres dirigir que miran sus hijos, ya que si bien se eliminan partes prohibidas, las escenas de violencia no se pueden omitir en su totalidad, por esto reitero que los padres deben crear en sus hijos ese espíritu de conciencia y crítica del que se habló en capítulos anteriores, a mi manera de ver la solución no esta en prohibir que los menores vean estos programas sino que sepan distinguir entre lo que es ficción, lo que esta fuera de nuestra realidad y entre lo que esta permitido y correcto hacer.

Supongo que si se empieza por prohibir a los personas, niños especialmente que puedan ver determinados dibujos, se hará esto en todos los aspectos de la vida del menor y adolescente, y resulta casi imposible o en muchos casos atrayente ya que como es conocido lo prohibido atrae, entonces no es cuestión de impedir que los niños o jóvenes vean cierto tipo de programación o imiten algunas conductas de la vida, si fuera así entonces se los debería encerrar para evitar que caigan en las tentaciones que los rodean, por esto precisamente es importante saber que todo se basa en crear conciencia en niños y jóvenes, ese principio de responsabilidad que permita saber a los menores especialmente que esta bien o mal y lo que les puede hacer o no daño.

Por otro lado en la página geocities⁷⁶ sobre el anime se asegura, que algo muy cierto es que la violencia presente en la animación japonesa tiene una razón de ser a diferencia de la violencia presentada en series animadas norteamericanas, donde se disimulan las escenas fuertes de mejor forma aunque igualmente estén presentes pero ocultas, por ejemplo tras el rostro de el gato Silvestre cuando quiere comerse al canario, o de campanita cuando por envidia hace daño a las mujeres que rodean a Peter pan.

Y es que claramente después de observar los dibujos japoneses nos damos cuenta que son muy diferentes porque se trata de una cultura distinta a la nuestra, incluso

⁷⁶ ..www.geocities.com/Tokyo/Dojo/1222/violencia.html2 Sacado de la página

están cargados de fantasía e imaginación y esto puede ser lo que resulta atrayente para la gente.

Como hablamos en el capítulo anterior a opinión de el sociólogo Nelson Reascos, la violencia presente en los dibujos no es causante de todos los malos comportamientos de los niños, aunque Reascos no la considera buena o educativa, tampoco culpa a este tipo de programas de los problemas de actitud en los infantes. Pero los criterios difieren, según la psicóloga infantil Elena Kohls graduada en Alemania, los dibujos animados japoneses “son: sin contenido alguno, demasiado violentos y sin moral ya que no importa a quien se mate, lo importante es matar, no tienen valores y son demasiado estereotipados.

Afirma además, que este tipo de programas influyen a fomentar una actitud violenta en los niños ya que esta les atrae, porque la asocian con acción, con lo que esta “in”, y con ser duros.

Pero para los autores de la nota de internet de geocities la violencia del manga y el anime no es reciente, esta ha estado presente durante casi toda la historia desde la aparición de ellas. Los expertos señalan que desde 1185 y hasta finales de la Segunda Guerra Mundial, Japón se mostró siempre como un país guerrero con altos códigos de honor y ética que los obligaba a luchar hasta el final, y por la situación geográfica

del archipiélago los japoneses han sufrido innumerables desastres como temblores, maremotos, etc. que siempre han dejado rastro de desastre y muerte.

En la página de geocities que trata la violencia en el animé se indica que, a lo expuesto anteriormente hay que agregar el trágico sucesos del impacto de la bomba atómica en Hiroshima y Nagasaki, el cual fue uno de los sucesos más violentos que ha sufrido la cultura japonesa y que de alguna manera ha influido de forma considerable en los autores de manga y anime, quienes por lo general son personas que vivieron con cercanía el padecimiento de una catástrofe nuclear o son hijos de la generación sobreviviente a ésta.

Por ejemplo la serie Hadashi no Gen que fue realizada por Keiji Nakasawa una persona que vivió en carne propia y sobrevivió cuando era niño al impacto de la bomba atómica en Hiroshima, se hizo motivada por el recuerdo de este trágico suceso. Este autor plasma la experiencia que tuvo un 6 de agosto de 1945 cuando tenía seis años. “Lo que vió esa mañana le dió inspiración para crear una tema que llenara páginas y páginas, relatando los horrores de la radiación y de la bomba atómica”. Afirmó Hadashi.

“Uno de los primeros artistas de la animación japonesa moderna que empezó a manejar el género de violencia como la conocemos en la actualidad fue Fujio Akatsuka. Este autor inicia su carrera haciendo dibujos para la animación shoujo en

series como Arashio Koete, en 1955. Sin embargo, este género no era de su agrado ya que estaba más bien interesado en hacer historias cómicas, por lo que en 1958 produjo Namachan, historia con la que comenzó a modificar el paisaje humorístico de la caricatura japonesa de la misma manera que Osamu Tezuka había trastornado los esquemas del cómic de aventura y continuidad.”⁷⁷

Akatsuka decidió hacer algo radicalmente distinto, es por esa razón que el humor que él utilizaba era cargado de grosería y suciedad. Sin embargo Go Nagai, calificado por muchos estudiosos de la animación japonesa como “el hombre que hizo un imperio más grande que su Mazinger Z; hacía series cargadas de aventuras con riesgo, llenas de sangre y mutilaciones como en Devilman. El produjo una serie de dibujos animados para adultos en 1973 (Cutey Honey) que provocó mucha controversia en ese entonces”, se afirma en Geocities.com.

De sus obras la más polémica fue Harenchi Gakuen (La escuela indecente), en donde los estudiantes no tenían mayor reto que el de pillar los sujetadores de las

⁷⁷ www.geocities.com/Tokyo/Dojo/1222/violencia.

compañeras, practicar los juegos de azar y organizar fiestas salvajes o emborracharse.

Desde luego, toda esta serie de producciones ocasionaron que en la década de los años setentas las asociaciones de padres de familia decidieran lanzar una gran ofensiva para detener la vertiginosa degradación de las historietas que leían sus hijos, lo cual fue aprovechado por el mismo Nagai en una de sus historias.

Se afirma en geocities que “En la ficción, Harenchi Gakuen acababa en una batalla campal, entre el colegio y las Asociaciones de Padres, donde no faltaban, con ese característico sentido de la medida de Nagai, misiles y tanques, además de la aniquilación era completa en ambos bandos”. En la realidad, a partir de ese momento el concepto de “todo se vale” se impuso en las historias animadas y los desnudos, el sexo, la grosería y las atrocidades de cualquier género fueron permitidas.

Por eso se encuentran diferentes grados de estos aspectos en series como Ranma 1/2, Akira, Battle Angel, Dragon Ball, etc. Aunque estos no son los únicos elementos que se explotan en la animación japonesa .

Centrándonos nuevamente en el aspecto de la violencia, no faltan las quejas y críticas a los dibujos animados niponeses por su alto contenido de violencia afirman los

expertos en animé de la página animelandia.com⁷⁸. Generalmente se trata de padres que se quejan por el contenido de masacre explícita que disfrutaban sus hijos fuera del horario de protección al menor.

Ahora es importante admitir que el problema está en que las personas adultas que no comprenden que el Animé, afirman los expertos en el tema, ya que este no siempre está relacionado con un público infantil. Según el Código Civil Argentino "Los padres tienen plena responsabilidad hacia sus hijos menores de 21 años que aun no se hayan emancipados". Ahora también hay un organismo que se llama COMFER que prohíbe el lenguaje adulto, las escenas de violencia y erotismo antes de las 22 horas,

En nuestro país en cambio , el Art. 44:de las LEYES DE RADIO Y TELEVISION Y EL CONTENIDO DE LA INFORMACIÓN,⁷⁹ señala que "El Consejo Nacional de Radiodifusión y Televisión regulará y controlará, en todo el territorio nacional, la calidad artística, cultural y moral de los actos o programas de las estaciones de radiodifusión y televisión.

⁷⁸ www.animelandia.freesevers.com/http://www.anime.com.ar/articulos/porn.htm

⁷⁹ Banco de Datos de la ley de prensa la Ley de Radiodifusión y Televisión RO 864 del 17 de enero de 1996, Página de Sociedad Interamericana de prensa, www.espanol/projects/laws-ecu.cfm

Si no existieren regulaciones específicas sobre las materias a que se refiere el inciso precedente, el Consejo aplicará las contenidas en los Códigos de Ética de la Asociación Ecuatoriana de Radio y Televisión (AER) y de la Asociación de Canales de Televisión del Ecuador (ACTVE), conforme a la afiliación”. Esto con respecto a calidad y tipo de programas que se transmiten en la televisión en el Ecuador, por ende hay una ley que regula esto y si los dibujos animados japoneses siguen dentro de la programación local es porque no resultan del todo perjudiciales, aunque no se pasan las escenas originales.

Con respecto a los horarios y la censura de los mismos en el Art. 49, tenemos que “Los programas que transmitan hasta las veintiún horas, las estaciones de radiodifusión y televisión, deberán ser aptos para todo público. A partir de esta hora, se sujetarán a las normas legales o reglamentarias que rijan al respecto”, según el banco de datos de la ley de prensa, ya citado. Esto obviamente no se cumple, porque no solo los programas de animación pueden no ser aptos para todo público, novelas y demás no se acatan a esta regla, pero centrándonos en el tema según este artículo todos los programas deben tener un contenido apto para menores al menos hasta las veintiún horas, aunque esto no lo podemos aplicar a la televisión por cable.

Siguiendo con el animé, dentro de este género talvez uno de los aspectos mas criticados es el de la pornografía, que se encuentra presente en varias series, por

ejemplo Ranma ½ tuvo graves denuncias en todas partes del mundo por incitar al travestismo. Pero si se trata de esto, el personaje principal de esta serie no es ni travestí ni homosexual, simplemente la gran imaginación japonesa hace que una persona cambie de sexo por el contacto con agua. Al respecto es importante aclarar que la presencia de los niños frente a televisor para ver cualquier tipo de programación es responsabilidad absoluta y exclusiva de los padres.

Según miembros de la página animelandia⁸⁰ sobre las animación japonesa, la crítica de personas que no conocen sobre estas series, hunden con sus comentarios al animé. Es cierto que las escenas que se exhiben, no son adecuadas para menores, pero para eso existe un organismos de censura que se encarga de regular esto.

Hablando nuevamente sobre las críticas a las reiteradas escenas de desnudos también se debe reconocer que aunque no sean desnudos propia mente dichos, en horas de la tarde en Ecuador por ejemplo, se muestran programas concurso donde las modelos se exhiben y enseñan, no tanto lo prohibido, pero si bastante.

⁸⁰ www.animelandia.freesevers.com/http://www.anime.com.ar/articulos/porn.htm

La mayoría de personas caemos en la duda que según los entendidos en animé molesta a varios seguidores de este, la pregunta que frecuentemente nos hacemos es ¿porqué personas jóvenes y adultas disfrutan y admiran los dibujos japoneses?, por eso nació la idea de la elaboración de este trabajo, el hecho de saber que hace tan atrayente a estas series y si son malas o buenas principalmente para los niños que captan todo más fácilmente.

Según seguidores asiduos al animé, de la página animelandia en un artículo de KaKarotomiembro,⁸¹ lo primero es saber que animé no es igual a dibujos para niños, y es que así como varias serie pueden ser entendidas por menores algunas son captadas solo por un público adulto porque son hechas en especial para este tipo de gente, y esto solo se puede saber observando por lo menos dos capítulos de determinada serie.

Según la pagina www.tvmasmagazine.com⁸², de la empresa CDC United Network, el fenómeno de la animación Japonesa está pasando de moda ya que sus ratings han bajado en América Latina, señala Sebastián Lami, director y ejecutivo de ventas del CDC. Ultimamente la competencia en lo que respecta a los dibujos animados se ha tornado casi canibalezca, al menos en los últimos años. El director de la empresa

⁸¹ Sacado de un artículo de un artículo de Kakarotomiembro,
<http://animelandia.freesevers.com/http://www.anime.com.ar/articulos/porn.htm>

⁸² <http://www.tvmasmagazine.com/mayo2001/portada4.html>

antes mencionada opina que pese al auge de el anime, últimamente se ha podido vender la serie “Las Tres Mellizas” en varios territorios: como Costa Rica, Ecuador, Péru, Chile, Colombia, Venezuela, y más, después de ser adquirida por Cartoon Network Latin America, Televisa de México y Globo Tv de Brasil. Esta serie es una mezcla de educación y entretenimiento y se presenta como el típico “dibujo animado blanco”, comenta Sebastián Lami Dozo.

4.3 LA IMAGEN

Para entender mejor la riqueza visual del animé, se la puede explicar desde el siguiente punto de vista. La televisión es un medio que usa imágenes en movimiento, pero es importante saber que significa el uso de esas imágenes en la construcción del mensaje.

En el libro *Televisión: Pantalla e Imagen* de Mauricio Estrella y Omar Rincón,⁸³ los autores resaltan a la imagen como un recurso narrativo ya que esta ayuda a comunicar al mundo, es decir todos utilizamos imágenes que nos ayudan a comprender de mejor forma ciertos aspectos, por el hecho de que las imágenes siempre han estado presentes en cada persona inmersas y rodeándonos, cada uno de

⁸³ Rincón O, Estrella M (1999) **Televisión: Pantalla e Identidad**. Quito: Proyecto Latinoamericano de medios de comunicación , págs 94-100

nosotros es capaz de comprender el mensaje que ellas intentan emitir, sin ser necesario que tengamos preparación alguna para ello, mas que solo mirarlas.

Según Omar Rincón y Mauricio Estrella, las imágenes nos ayudan a conocer el mundo y entender lo que nos rodea aparte de analizarlo y criticarlo, pero estas nunca representarán objetivamente la realidad, ya que depende la forma de ver del realizador.

Algo sumamente importante es que la imagen tiene un alto impacto, más que las palabras, ya que estas poseen una capacidad de fugacidad más rápida que lo que observamos, aunque de cierto modo éstas son un suplemento que ayuda a comprender a la imagen. Los autores del libro mencionan también que se critica normalmente a la imagen por analizar y empobrecer al mundo, pero lo que sucede es que ésta impacta porque apela a los sentidos.

En el uso de la imagen los mensajes de televisión deben construir imágenes de representación ya que estas permiten mirar más allá de la superficie y encontrar algo que sobrepase lo obvio, debido a que éstas no solo registran sino que construyen narración, además las imágenes televisivas deben guardar y ayudar a recordar acontecimientos.

En el libro de Rincón y Estrella entre las funciones principales de la imagen con respecto a la audiencia están:

La función referencial: cuando la imagen registra y revela hechos y personas tal y como son, por eso tiene gran fuerza informativa, es la que se trabaja en los noticieros de televisión.

La función expresiva: es cuando la imagen se representa por la construcción de los elementos que la relacionan, aunque no es tan trabajada en el tele periodismo, no quiere decir que tenga un carácter menos informativo pero principalmente resalta el potencial estético.

La función comunicativa: es cuando la imagen relaciona sus elementos estéticos e informativos para decir algo a un publico específico, es decir lo importante es como llega a la audiencia.

Entre los elementos de la imagen están: el tema, que puede ser directo o inferido; el contexto o los elementos que constituyen el entorno del tema, y cuya función es lograr que la idea se exprese más claramente en lo informativo y más expresivamente en lo estético, otro elemento es el estilo de la imagen es decir el modo en que aparece el tema; la audiencia, el contexto, y la relación entre todos los elementos que hacen estética a la imagen se da en base a el encuadre, la angulación de la cámara, la luz, la profundidad, etc. El uso en conjunto de esto constituye el estilo del realizador.

También señalan Estrella y Rincón que para la construcción de los mensajes televisivos es muy importante tener en cuenta las cualidades de la imagen, una de ellas es que ofrece una experiencia más directa de la realidad que la palabra, y acentúa también el tono afectivo de las escenas al recordar y revivir determinados acontecimientos.

Las imágenes son muy importantes porque nos ayudan a descubrir varios detalles sobre una realidad, y son dinámicas por lo que a diferencia de una fotografía o pintura que están plasmadas en un espacio determinado de tiempo, la imagen en movimiento nos permite desplazar en el tiempo.

Las imágenes son polisémicas porque no tienen un significado único, pueden querer decir algo por parte del realizador y tener otras interpretaciones para las audiencias, están revolucionando al ser un medio creativo. Según Jesús Martín Barbero “Estamos entrando en una nueva era del conocimiento, la del pensamiento visual”⁸⁴

4.4 EL ASPECTO ARTÍSTICO

⁸⁴ .Martín Barbero, J, “ **el ecosistema comunicativo de la sociedad**, EN: la televisión-Barbero CNTV 1998, En: Rincón O, Estrella M (1999) Televisión: Pantalla e Identidad. Quito: Proyecto Latinoamericano de medios de comunicación, PÁG 20-21

Según el libro el “Tralala del Comic” de Faustino Pérez⁸⁵ es evidente que existe una clara relación entre el nivel artístico de un país con una tradición y su producción historietística, normalmente el dibujante es el que realiza el trabajo gráfico, pero es un dibujante, artista cuando tenga plena libertad para la creación y que casi nunca admita la censura. En los Estados Unidos y Oriente, es decir Japón, Taiwán, Hong Kong, es frecuente trabajar los comics en equipo, para de esta manera hacer todo lo más eficientemente posible y aumentar la productividad para disminuir costos, aunque cabe recalcar que cada día el empleo del ordenador es más común para agilizar el proceso, y barato aunque se pierda espontaneidad.

Hay varios movimientos, técnicas y procesos artísticos que inciden en los comics, según Faustino Pérez, como: el abstraccionismo en los fondos y efectos especiales, el environment para la escenografía de los comics, el arte cinético también para efectos especiales, el arte nouveau para ambientar una historia con decorados y vestimenta características, el automatismo que tiene que ver con el altorrelieve, Claroscuro que da mucho contraste lumínico y sirve para crear periodos determinados, el costumbrismo que se refiere a las estampas típicas que caracterizan a un determinado lugar; el Dadá, movimiento que sirve para sorprender o ser

⁸⁵ Perez, F (1997) “**El tralala del Comic**”, Editora Buho, págs 93 -103

original, el expresionismo se da en base a figuras exageradas que gritan y dramatizan el dibujo, el ordenador como se mencionó anteriormente se utiliza para ahorrar tiempo y dar color, aunque los resultados por el momentos son muy fríos; el sky art se realiza en el cielo en especial para escenas de ciencia ficción. Estos son algunos de los movimientos y técnicas existentes, pero existen muchos más que proporcionan o dan una característica muy especial a los tipos de narración de comics.

4.5 EL COLOR

El color dentro del dibujo representa para Faustino Pérez⁸⁶, entre otras cosas el resaltar a cualquier personaje para lograr ambientes determinados, en escenografías, problemas emocionales o estado de ánimo de los protagonistas, incluso el uso de diferentes tipos de papel condiciona la apariencia de los dibujos ya que se modifica la textura de la imagen y se altera la visibilidad, además el brillo hace que el impacto sea diferente en el lector.

En el “Tralala de cómic” encontramos que entre las propiedades básicas del color están: el colorido, la luminosidad y la intensidad; también los colores se pueden clasificar en acromáticos (blanco y negro) y cromáticos.(el resto de colores). Como

⁸⁶ Ibid, págs 120-128

un color esquizofrénico, históricamente es el color al que se le asocia con la grandeza, con las actividades creativas y lo afeminado; el blanco es el color de la nieve se lo asocia con lo positivo, con la pureza, lo inmaculado, la inocencia, lo refinado y tierno; el negro en cambio representa lo contrario al blanco, la ausencia de la luz , con la negación, se lo asocia con la muerte y el luto, en las mujeres a veces representa un color sexy ; el marrón es el color de la tierra, representa el realismo , se refiere a lo sensorial y sin una pizca de espiritualidad; el anaranjado aparece entre las llamas del fuego, y es un color cálido e indica alarma pero igualmente es un color vital y agradable, se lo asocia con la fertilidad por ende con el erotismo, es estimulante y atrae a los indecisos; el rosado representa el amor pero de forma delicada, es suave, cariñoso y tranquilo, es un color femenino, tiene el poder de calmar y apaciguar la violencia. Todo esto se encuentra plasmado en el libro ya mencionado, el “Tralalá del Comic” donde además se afirma que el color se percibe de determinada manera porque nuestro cerebro lo interpreta de esa forma.

4.6 LAS SERIES

Existen infinidad de series de animé como ya se explicó anteriormente, pero se escogieron tres en especial por la diferencia de trama y género de cada una, por ejemplo Dragon Ball debido a su gran éxito y por ser de las mas populares, Ranma

sabemos el color procede de la luz pero si lo vemos de una manera mas profunda como Goethe (1749-1844), quien lo apreciaba desde sus vertientes emocionales , se puede hablar de colores fríos como el azul , verde , etc, y cálidos como el rojo, naranja, amarillo, así también como los positivos y negativos, pasivos y activos.

Esto debido a que según los autores del libro, los colores producen efectos en las personas , por esto en las historietas se puede dar el uso emblemático del color, pero aunque resulta difícil cuantificar el impacto emocional de este, existe un consenso ampliamente aceptado acerca de sus simbolismos, por ejemplo el rojo produce reacciones musculares expansivas, es el componente de atardeceres y amaneceres, y se ha demostrado que acelera el pulso; el verde es el color de la vegetación, se une a la naturaleza y la esperanza, calma y tranquiliza, sin embargo por oposición puede significar locura y degradación; el azul se le vincula al mar y cielo, se lo identifica con lo místico, lo sublime, sus efectos son totalmente contrarios al rojo y produce un descanso para el cuerpo, por lo que se busca para la tranquilidad y el reposo, se lo relaciona con la aristocracia, y de ahí viene lo de la sangre azul, se lo vincula con lo femenino ya que de este se derivan la dulzura y ternura; el amarillo color solar y de oro, su característica es el brillo, es un color caliente y se le une al adulterio, pecados y los vicios en general, también implica lujo y ambición, es el color de los intelectuales por ser creativo y enérgico; el violeta es una mezcla de azul y rojo o sea la combinación de lo frío y lo caliente, se lo vincula con el poder y se ha dicho que es

½, una de las más controversiales y prohibidas pero a su vez original y divertida, y por ultimo Blue Seed, serie no tan popular pero una de las mas controversiales y prohibidas en el género del anime, ésta es la única que no se exhibe en la televisión nacional, únicamente en cable y no es apta para menores.

4.6.1 DRAGON BALL

Según la pagina Chrono anime,⁸⁷ DragonBall fué creado por Akira Toriyama en 1984, llegando a convertirse en un éxito no solo en Japón, sino en todo el mundo.

Se inició por la idea de su mentalizador de realizar una versión cómica de la leyenda china del Rey Mono, Goku y Bulma, los demás personajes de la serie están inspirados en actores de esa leyenda, y concluiría en el momento en que fueran encontradas las bolas del dragón, después cuando la serie alcanzó más popularidad e incorporó más acción se convertiría en el comic insignia de la editorial Shueisha. Con este alto grado de popularidad, Dragonball se extendió mucho más de lo previsto, así Goku, el protagonista va creciendo desde un niño de campo, hasta el guerrero más poderoso del

⁸⁷ www.Chrono Anime2.htm

universo. A lo largo de la historia, Goku llegará a tener dos hijos y hasta una nieta que aparecerá al final de la segunda serie llamada Dragon Ball Z.

Existen tres sagas de esta serie; en primer lugar Dragon Ball, que consta de 153 capítulos y fue emitida en Japón entre febrero de 1986 y abril de 1989, ésta representa la primera saga, cuenta como Goku, un chico de campo huérfano busca las siete esferas del dragón que al reunirse invocaban a un dragón, el cual podía conceder un deseo. Después reunidas las esferas, Goku se vuelve más fuerte. Una de las cosas mas curiosas de esta etapa, es que en uno de los capítulos, Goku llega a Penguin Village, donde encuentra a los personajes de Dr Slump, otra exitosa serie del mismo autor.

Según Chronoanime, Dragon Ball Z es la segunda saga consta de 291 capítulos, los cuales se emitieron en Japón entre abril de 1989 y noviembre de 1995, hay dos especiales de televisión. En esta etapa encontramos a Goku ya adulto, con un hijo llamado Gohan. La trama de Dbz esta mas orientada a los combates contra extraterrestres, Goku es parte de la raza de los Saiyajin, guerreros por naturaleza. En esta serie, ocurren hechos llamativos, como la transformación de Goku en Super Saiyajin y la fusión que realiza él, con el príncipe de su raza, Vegeta.

La tercera saga es Dragon Ball GT, serie que consta de 63 capítulos y un especial de televisión, es la última etapa de Dragon Ball, aunque con la diferencia de que no salió en manga, ya que Toriyama había decidido concluir la historia de Goku al final de Dragon Ball Z. Aquí se ve que Goku vuelve a ser niño, y a raíz de esto, se inicia un viaje por el universo en busca de las esferas del dragón más poderosas. Goku también tiene que enfrentarse contra Baby, el último guerrero de raza Sufuru (la raza enemiga de los Saiyajins) y el Super Androide.

Entre las películas de Dragon Ball Z, y GT podemos citar las siguientes: La leyenda de Shen ron, La princesa durmiente del Castillo del Mal, La gran aventura misteriosa, El camino del más fuerte, Devuélveme a mi Gohan, El más fuerte de este mundo, El destino de la tierra, Son Goku el Super Saiyajin, Choque contra el Super guerrero, Una nueva fusión Goku y Vegeta, El combate final de un sólo hombre-El desafío a Freezer por el guerrero Z, El papá de Kakaroto , Contraataque desesperado, entre otras.

Personajes Principales

Entre los personajes principales están: el protagonista de la serie Goku, quien se enfrenta con enemigos muy poderosos, él terminará por convertirse en el guerrero mas poderoso del universo.

Vegeta: es un personaje muy orgulloso al principio es enemigo de Goku, pero con el tiempo irá formando parte del grupo de los buenos, en incluso, en un momento, sacrifica su vida por la humanidad.

Son Gohan: es el primer hijo de Goku, al pasar del tiempo va desarrollando sus poderes hasta formar parte del grupo de los más poderosos del universo. El toma el protagonismo de la serie en la segunda parte de Dbz.

Piccoro Daimaku Jr.: es el hijo de Piccoro Daimaku enemigo que le causó problemas a Goku de niño, él se encargará de entrenar a Gohan, convirtiéndose así en su maestro.

Bulma: fue la que encontró a Goku en el campo y comenzó una amistad que perdurará a lo largo de toda la serie. Es una chica muy inteligente, aunque algo histérica.

Trunks: es el hijo de Vegeta y Bulma, que llega del futuro para tratar de cambiar su tiempo al evitar que Goku muera de una enfermedad que en ese entonces era imposible de curar.

Se puede mencionar que esta serie es muy especial, esta cargada de imágenes fuertes y primeros planos que apelan a los sentimientos, tiene varias escenas de violencia, principalmente luchas entre los personajes, hay una gran carga de fantasía y originalidad.

4.6.2 RANMA 1/2

En la página de internet [chronoanime](http://www.chronoanime.com)⁸⁸, encontramos que Ranma ½, fue creado por Rumiko Takahashi en 1987, al principio apareció en la revista japonesa Shounen Sunday. La serie tuvo 38 volúmenes de manga, y acabó en febrero de 1996. El programa original todavía está traduciéndose al inglés y algunos otros idiomas.

Se trata de un joven y su padre que visitan una tierra maldita para mejorar sus artes marciales, cuando entrenan son maldecidos en tal forma que al ser rociados con agua fría se convierten, y con el agua caliente vuelven a su estado natural, esto únicamente hasta que el agua fría los toque de nuevo.

⁸⁸ www.chronoanime.com

La serie sigue las situaciones de comedia en las que Ranma tiene líos románticos con su novia Akane, y al final el resultado es una serie romántica, mezclada con comedia y drama. Entrando en detalles todo se desarrolla cuando Ranma va a un nuevo lugar maldito donde las personas que caen a las aguas de alguna de sus fosas se transforman en el último ser que se ahogó allí, desde ese momento, cuando Ranma se moja con agua fría se transforma en una chica y su padre en un panda, además el padre de Ranma lo obliga a comprometerse con Akane Tendo, la hija menor de su mejor amigo.

La relación de amor y odio en ocasiones de Ranma hacia su pareja aparte de las transformaciones y las aventuras de los personajes dementes que lo quieren matar o amar obsesivamente son los puntos clave de esta comedia romántica, todos estos aspectos hacen de este animé algo original y entretenido.

Y las películas para cine son “El gran combate en Nekonron”, “Combate decisivo en Togenkyo,” “Batalla super libre”.

Entre los personajes están:

Akane Tendo: que es la menor de las hermanas Tendo y la prometida de Ranma, tiene un carácter medio varonil además de una tremenda fuerza.

Shampoo: A lo largo de la serie tratará de sacar de su camino a Akane inventando maldades.

Ryoga: Es amigo y enemigo de Ramna, esta profundamente enamorado de Akane y posee una gran fuerza, su problema es que no tiene sentido de la orientación.

Hapossai: Es el que mayor toque de humor da a la serie. Vive haciendo la vida imposible a todos dentro de la casa, además no deja de molestar a cualquier chica linda que se le cruce en el camino.

Ranma Saotome: Es él y la protagonista de la serie. No demuestra mucho interés en su relación con Akane, pero aunque no lo quiera aceptar, en ocasiones lo hace.

4.6.3 BLUE SEED

Igualmente en Chronoanime.com,⁸⁹ se explica sobre Blue Seed: un antiguo mito japonés cuenta que hace muchísimo tiempo los Dioses habitaban el planeta tierra, y un día dos de ellos se encontraron, Susano-0, el dios de la tormenta y Ashi-na-Zuki, el dios de la tierra. Por la preocupación de uno de ellos propusieron un acuerdo y Susano-0 hizo el trato: de derrotar al un

⁸⁹ www.Chronoanime.com

dragón a cambio de que Ashina-Zuki le diera a su hija la princesa Kushinada. en matrimonio, a lo que el dios de la tierra aceptó.

La boda se celebró en la aldea de Suga y sus hijos se convirtieron en héroes mitológicos. Miles de años después varios sucesos han pasado y los Aragami (descendientes del legendario Yamata-no-Orochi) han estado durmiendo. Pero cierto día en la familia Fujimiya nacieron gemelas, Kaede y Momiji, y el poder Kushinada se separó en dos, provocando con esto el despertar en los tiempos modernos de los Aragami.

El gobierno japonés estaba al tanto de todo y desarrolló un departamento especial, el Terrestrial Administrative Center (TAC), para hacerle frente a esas criaturas similares a las plantas que tienen la capacidad de posesionar y transformarse en horribles monstruos a cualquier ser vivo, Kunikida, director del TAC, solicitó entonces a la familia Fujimiya que Kaede la mayor de las gemelas le sea entregada para estudiarla, pero al crecer ella comenzaría a tener singulares sensaciones respecto a su pasado.

Momiji, la menor de las Kushinada aun quedaba y el anime comienza en este punto, con Momiji Fujiyima siendo una estudiante de secundaria como cualquier otra, tiene 15 años y jamás ha abandonado el pueblo en el cual se crió. Pero un día de camino al colegio, de repente es atacada en un bosque y

este sujeto para su sorpresa se refiere a ella como, "Kushinada". Buscando antecedentes ella se enteró de la historia de la princesa, pero lo consideró una simple superstición y cuando ya estaba por olvidarse de el tema, el lugar es invadido y se trata de eliminar a Momiji, pero para que la princesa sea exterminada debe estar dentro de un campo de cerámica especial para que el poder de su sangre sea anulado. Finalmente el Aragami que ataca a Momiji, quien es derrotado por el TAC, pero antes alcanza a implantar una "blue seed" en su pecho. Debido a esto ella tendrá la facultad de pronosticar las apariciones futuras de estos monstruos, cualidad que le permitirá sumarse al grupo de elite que comanda Kunikida.

Con el paso de los episodios nacerá una especie de romance entre Momiji y Kusanagi y después siguen apareciendo nuevos aspectos que transforman a la serie, se hace diferente y complicada, aunque muy criticada por resultar controversial. La historia es larga y se siguen dando nuevas circunstancias, indica la página web acerca de la serie.⁹⁰

4.7 HISTORIAS, PERSONAJES, LENGUAJE Y CARACTERÍSTICAS EN EL MANGA Y ANIME

⁹⁰ www.iespana.es/chronoanime/php/Blue-Seed.htm

En una nota escrita en una pagina web⁹¹ por Antonio Romero Mohedano y con referencia entre otros de Mekton Z, se dice que los personajes de las series animadas japonesas son novatos y profesionales, por la mentalidad de ese país y la tradición melodramática, bajito, Moreno y neurótico.

4.7.1 EL HEROE

El Héroe de animé a diferencia del prototipo tradicional occidental, tiene una diferencia esencial en la concepción de lo heroico, ya que en occidente, los héroes son seres extraordinarios, que hacen proezas sobrehumanas y más, en cambio los japoneses prefieren identificarse con personas que, al menos en principio, parecen no tener más capacidades heroicas que una tremenda fuerza de voluntad para alcanzar sus objetivos, llegando incluso a superarse a sí mismos, a sus debilidades y sus propias virtudes.

Los héroes japoneses según el artículo de Antonio Romero se enfrentan a sus debilidades y a cualquier peligro con determinación y sin miedo al fracaso, prefieren fallar por lo que han intentado hacer sin éxito, que arrepentirse de no haber tratado siquiera.

⁹¹ El lenguaje secreto del Manga y el Anime, en www.iespana.es/auladecomix.com
Por Antonio Romero Mohedano

Por esto puede ser que el público tiende a identificarse más con ellos, por ser reales, al menos al principio, humanos, comprensibles y vulnerables. Más próximos a nosotros que los héroes de las series occidentales tradicionales.

Para Romero en “El lenguaje secreto del Manga y animé”, entre varios de los personajes del animé están: el villano, el novio o novia, el amigo el científico brillante, el As de Combate, el líder heroico, el bufón, el huérfano trágico, la tentación Exótica y el famoso o ricachón.

Estas categorías se explican en Mekton Z,⁹² aunque encontramos más: como el Mentor, por ejemplo, o el rival que luego se convierte en aliado, Mekton hace la siguiente división en categorías generales. Los tipos mencionados suelen encajar en una o varias: Parientes, amigos o amantes, mentores, aliados, compañeros, y divide a los oponentes en: Parientes, Personales, Ideológicos, Circunstanciales,

Por su parte, en Thrash y Anime Thrash,⁹³ el interés está plasmado más en categorías de comportamiento: aliens, pervertidos, artistas marciales, chicos normales o con

⁹² Mekton Z, p36-38, En: El lenguaje secreto del Manga y Anime, www.iespana.es/auladecomica/Articulos/lenguaje.com. Por Antonio Romero Mohedano

⁹³ Anime Thrash Suplemento de acción anime para Thrash Robert Pool, en Internet: (Inglés) En. El lenguaje secreto del Manga y Anime, www.iespana.es/auladecomica/Articulos/lenguaje.com. Por Antonio Romero Mohedano

podere; entre las características están: apariencia, trasfondo, personalidad, posesiones, objetivos, y otros rasgos, como el hecho de, ser inmortales, genios de la mecánica, o tienen gente que les haga el trabajo sucio, pero también exhiben hábitos que los hacen peculiares, gusto por simplicidades, amnesia, cabeza de chorlito, atraen a todas las niñas o niños, tienen mala vista, o una apariencia poco usual .

Hay un caso singular, y es el del personaje cuyo estilo de dibujo difiere de aquel en que están definidos los demás, y desentona como si lo hubiesen sacado de otra serie. Sin embargo, los otros personajes interactúan con esto sin problema.

4.7.2 EL LENGUAJE

Con respecto a lenguaje es diferente y extraño, según referencia de Ogasawara Ryu en una página de internet, ⁹⁴ los conceptos son inusuales y el humorismo esta inmerso por la subversión de la norma. Por ejemplo "El ataque de la chica cabreada": City Hunter, o Ramma ½ son ejemplos de cómo conciben los japoneses las consecuencias de hacer que una mujer moderna y liberada pierda los papeles tradicionales, y de esta manera que los hombres pierdan la cabeza por ellas. .

⁹⁴ .Ogasawara Ryu: Escuela de etiqueta, :www.ogasawara-ryu/en/mainmenue.html, En: El lenguaje secreto del Manga y Anime, www.iespana.es/auladecomica/Articulos/lenguaje.com. Por Antonio Romero Mohedano

"Daño Colateral": se dice cuando alguien, intenta algo muy destructivo, y le sale bien. Por ejemplo, los personajes de DragonBall Z, que estornudan y mandan parte del Universo de paseo.

"La dimensión alternativa de los Mazos de 100 TM". Otra vez City Hunter y Ramma, es algo así como cuando por alguna circunstancia una de las protagonistas tiene una rabieta y persigue al causante con un martillo enorme.

"Expresiones faciales". Esto ocurre por ejemplo cuando los ojos se salen de sus órbitas, narices que destilan moquillo, babilla que sale de las comisuras de los labios, mandíbulas que se desencajan hasta llegar al suelo, dientes que se afilan súbitamente, pelos que se erizan, cuellos que se ponen como de las jirafas.

"Super Deformed". Los personajes se vuelven bajitos, rechonchos y cabezones. Sólo dura un tiempo y luego vuelven a la normalidad.

"Narices sangrantes". Muchos personajes, los más pervertidos, no pueden ver el objeto de sus anhelos: una chica guapa desnuda, sin que les sangre la nariz.

"Noqueo Sub-orbital" Suele suceder cuando la chica de turno hace un berrinche por el chico de sus amores, y el protagonista aplica un suave correctivo. Caerse de Plop: Goku, de DB, provoca muchas veces esta situación cuando suelta una de las suyas.

La Gotita en forma de Pera: Acompañada de un sonido de fondo discordante y de una expresión de enfado en el personaje sobre el que cae, simboliza asombro, decepción o

vergüenza ajena. Viene a ser algo así como la "nube de tormenta" sobre la cabeza en el comic Occidental.

Ushiko-san & Umao-san: Una referencia al folklore tradicional japonés que suele aparecer en series como Ramma ½, es una parodia de una de esas historias trágicas de amantes separados por el destino cruel, que tanto éxito siguen teniendo hoy día en Japón.

Antes de cerrar este capítulo, y con respecto a Ogasawara Ryu, solo resta decir que muchas de esas cosas que los nipones consideran tremendamente graciosas, y que los occidentales en ciertos casos puede encontrar difíciles de entender, en gran mayoría constituyen acciones no muy corteses, consideradas como rupturas de la etiqueta, tal como sorber del el alimento, chupar los palillos, mostrar glotonería, o excesiva satisfacción al comer, ser ansioso en la mesa, no mostrar contención o frugalidad.

4.7.3 LAS HISTORIAS

Según los creadores de Mekton antes mencionado, las historias normalmente son triángulos amorosos y vida de estudiante. El planteamiento adecuado es considerar las narraciones de animé bajo el prisma de las producciones de Televisión, al estilo de los grandes Soap Opera americanos, de celos, poder y lujuria.

Hay que pensar que se trata de un producto comercial, algo que se vende y debe resultar atractivo al mayor numero de personas que sea posible, por lo que se debe

incluir en él varios elementos, en la justa medida para tener éxito.

Las series de Televisión están estructuradas en episodios, por lo que, aunque exista un objetivo general que se debe cumplir en la serie, y ésta tenga su principio, el desarrollo y desenlace de cada episodio debe tener su propia estructura con estos mismos elementos, en forma de una trama a lo largo de la cual se cumplen objetivos.

Para concluir es importante señalar que el animé es algo llamativo, un tipo de animación nueva y diferente que se fue extendiendo con el tiempo de oriente a occidente y obviamente suscitó controversia por representar la inmersión no solo de un tipo diferente de programación sino de una cultura, muchas veces in-entendible para nuestros países, pero debemos tratar de conocerla para aprender de ella.

La fiebre del animé se dió precisamente por todo lo expuesto, por tratarse de algo diferente y original. Sus historias, el lenguaje utilizado y las peculiares características de los personajes, entre otros aspectos han sido la clave de su éxito.

ANALISIS DEL PROGRAMA DRAGON BALL Z				
EPISODIO: Piccoro y Mili se funcionan				
Análisis de Lenguaje: Planos, Escenas y Secuencias				
SECUENCIA N 1: En el Cielo, en el espacio				
Escenas	T/seg	Planos	Tiempo/ seg.	Análisis descriptivo
1 En el espacio		1.P.G del dragón, paneo	8	
		Abajo hacia arriba		Todo se va contando como
		2.PP de la aureola de piccoro y	4	una historia de película,
		se abre, PG de Chaos		con un narrador que va
		3.PP de Picoro	2	relatando lo sucedido
		4.PM de Piccoro	5	sobre las imágenes,
		5.PG de Freezer	5	9 de los 16 planos son
		6.PM de Vegeta y su puño V	5	primeros, es decir que
		7PP del puño	4	intentan apelar mas a los
		8 PM de Vegeta de espaldas	4	sentimientos
		9 PM de Vegeta, cae sudor de	2	
		su rostro V		
		10 PP del niño verde	2	
		11 PG del niño verde, picado	2	
		12 PPP Son gohan asustado	1.5	
		13 PA del dragón, picado	4	
		14 PPP del dragón, ojos rojos y	4	
		se descompone V		
		15 PP del niño verde	1.5	
	51	16 PP de una luz, destello	5	
SECUENCIA N 2: En el Planeta				
		17 PP de los niños	2	
2 En la intemperie		18 PP de Crilin	1.5	Esta secuencia se da
		19 PPP de freezer, contrapicado	6	llena de tensión entre los
		20 PP de freezer	3	protagonistas, la música
		21 PG de Freezer	6	es igualmente de suspens
		22 Plano General de los niños	2	
	16	23 PM de Vegeta furioso	1.5	
SECUENCIA 3: En la nave				
		24 PG de la nave	6	
3. En la nave		25 PG de Goku parado dentro de	4	Esta secuencia es de
		cápsula llena de agua		intriga, Goku esta
		26 PP de Goku con el respirador	3	encerrado
		27 PP de la mano de Goku	2	en un cápsula con agua y
		Moviéndose		a menos que se conozca
				que paso en capítulos

		28 PP de dragón Ball salen	4	anteriores no se puede saber
	19	burbujas del respirador		que paso
SECUENCIA 4: En el planeta de nuevo		29 PM de Crilin asustado	2.5	
4. Afuera en las		30 PM de Freezer	1	Sigue la escena de tensió
montañas		31 PG de los chicos	7	entre los chicos y el
		32. PP de Freezer sus ojos se	2.5	villano Freezer
		mueven como pelotas de un lado		
	13	a otro		
5. Ríos del Planeta		33 PG del planeta, paneo	7	
		34 PM de Freezer	6	
		35 PG de los chicos asustados	6	
	21	36 PP de Freezer	2	
SECUENCIA 5: En la nave		37 PG de una nave	3	
		38 PG de la rana	3	Una secuencia pequeña
6. En la nave	6			de la nave nuevamente
SECUENCIA 6. En el planeta		39 PG de Freezer	6	
7 Escena encima		40 PG de los chicos asustados		Esta secuencia es de
de la montaña		41 PG de freezer	5	tensión nuevamente los
8 Debajo de la		42 PG de Crilin	2	chicos buenos en un
montaña		43 PG de Freezer	1	lado mirando al villano
		44 PG de los chicos, baja freezer	5	quien les habla en un
		y queda de espaldas	7	tono fuerte,
		45 PP de Vegeta exaltado		Se dan varios planos
		46 PP de Freezer	6	generales
		47 PP del pie de Freezer	5	Y todavía no empiezan la
		48 PM de crilin y atrás Vegeta	1	escenas de violencia
		49 PG desde arriba de todos	2	fuerte
		50 PP de Vegeta	5	
		51 PP de Freezer, apretando el	2	
		puño, aprieta los dientes	5	
		52 PM de Crilin		
		53 PM del niño verde	9	
		54 PM de Gohan asustado	1	
		55 PP de Freezer, se abre la	2	
		toma y PA de, líneas laterales		
		Dibujadas		
		56 PG de los chicos	3	
		57 PP de Vegeta	8	

		58 PP de Freezer	9	
		59 PP de Vegeta furioso	3	
		60 PA de Freezer salen llamas V	7	
		de su cuerpo y caen piedras		
		61 PD de Freezer y Vegeta de	2	
		perfil mirándose enojados		
		62 PP de Vegeta, cae sudor	3	
		63 PP de Gohan	3	
	96	64 PM de Crilin	4	
9 Montañas		65 PG de las montañas, se	5	
	5	produce un derrumbe por Freezer		
SECUENCIA 7: En el cielo		66 PG de Piccoro en el aire	5	
10 En el aire		Volando		Piccoro nuevamente, esta
		67 PP de Piccoro	6	aislado de lo que ocurre
	16	68 PG del Planeta	5	en el planeta con freezer
SECUENCIA 8: En la tierra en otro		69 PP de Piccoro	5	
Planeta		70 PG del Planeta	5	
11. En el Planeta		71 PP de los pies de piccoro	2	Esta escena es llena de
	la tierra en otro	72 PA de Piccoro	2	planos medios y generale
		73 PA de mili quejándose en	7	principalmente, se da en
		el piso		base a diálogos, no existe
		74 PM de piccoro	5	contenidos de violencia
		75 PG del hombre y PM de	4	
		Piccoro		
		76 PM de mili sudando	5	
		77 PM de mili enfermo	4	
		78 PM de piccoro, contrapicado	2	
		79 PM de mili	5	
		80 PM de Piccoro	11	
		81 PP de mili	2	
		82 PM de piccoro	2	
		83 PP de mili	2	
		84 PP de Piccoro	2	
		85 PG de los dos	15	
		86 PM de Piccoro	2	
		87 PG de los dos	4	
		88 PP de piccoro	8	
		89 PM de mili acostado	9	

		90 PG de Piccoro	3	
	108	91 PP de Piccoro	2	
13 Piccoro sueña		92 PA de un hombre anciano	3	
y hay otro ambiente		93 PP del hombre, fundido con	4	
		Piccoro		
		94 PG de los dos	5	
		95 PP de mili que babea, bota	3	
		sangre y sudor		
		96 PP de Piccoro mirando a mili	3	
		97 PP de mili	7	
		98 PP de piccoro	2	
		99 PG de piccoro de espaldas y	4	
		mili acostado		
		100 PM de Piccoro	9	
		101 PP del mili sangrando	4	
	44			
:SECUENCIA 9: En el Planeta de Freezer		102 PG de todos, explosión	3	
14 En las montañas		salen ondas alrededor de Freezer V		Aquí empieza el moment
de nuevo		103 PM de las montañas, todo	2	de mas tensión talvez,
		tiembla		los ánimos suben y los
		104 PA de freezer, vota destellos	4	chicos con Vegeta al
		de luz de todo el cuerpo V		mando tienen problemas
		105 PM de las montañas que	5	con el poderoso Freezer
		se empiezan a caer		que gracias a su fuerza
		106 PG de todos salen llamas	3	y poderes hace que la
		de luz de todo el cuerpo V		tierra tiemble por el enojo
		107 PG del piso, se abre una	3	que lo invade, esto
		grieta V		preocupa a los chicos que
	25	108 PG del niño verde	5	aun no están preparados
15 Montañas,		109 PG del paisaje, montañas	5	para luchar, se dan
y mar		y del mar salen ondas		escenas muy fuertes que
		110 PM de una nave, el mar por	5	llaman la atención
		atrás, olas chocan con piedras		
	5			
SECUENCIA 10. En la nave		111 PG de goku dentro de la	4	
16 Dentro de la		Cápsula		Vuelve la tranquilidad
nave		112 PG de Frascos que caen	3	pero
		al piso		a su vez la incertidumbre
				de que hace Goku
				encerrado

		113 PG del piso y los vidrios	2	en la cápsula
		rotos en el piso		
		114 PG de Goku en la cápsula	2	
		de agua		
		115 PM de Goku, salen burbujas	6	
	17	de Piccoro		
SECUENCIA 11: En el Planeta		116 PG de olas que chocan	4	
17 Otra vez en		contra las piedras		Sigue la escena de
planeta		117 PG de piccoro y mili	4	destrucción, todo se
18 En el planeta		118 PG de mili	7	derrumba debido Freezer
donde esta		119 PP de piccoro	2	
piccoro		120 PP del Hombre en el piso	6	
		Picado		
		121 PP de Piccoro	6	
		122 PG de los 2	6	
		123 PM de Piccoro	2	
	46	124 PP de piccoro	9	
SECUENCIA 12: En el Planeta				
de Freezer		125 PG del paisaje, maremoto	3	
18 En el planeta		126 PA de Freezer, vota destellos	6	Freezer les quiere
donde Freezer		por todos lados de luz V		demostrar a los niños que
		127 PA de Freezer , vota	4	el es el mas poderoso,
	13	destellos de luz V		empiezan las escenas de
SECUENCIA 13: En el planeta				
de Piccoro		128 Pp de piccoro, zoom out	6	violencia
19 En el planeta		129 PM de Piccoro	6	
de Piccoro		130 PM de mili	8	Sigue la conversación
		131 PM de Piccoro	4	entre
		132 PP de mili	5	Piccoro y Mili que se
		133 PP de Piccoro	8	funcionan, provocando
		134 PM de mili	3	gran dolor en Piccoro
		135 PM de piccoro una luz que	3	
		lo envuelve e ilumina su rostro		
		136 PG de los dos	5	
		137 PM de mili totalmente	2	
		envuelto en luz		
		138 PM de piccoro con la luz	2	
		en su rostro		
		139 PM de mili	4	
		140 PM de piccoro viendo al	2	

		hombre votando tanta luz		
		141 PM de mili	3	
		142 PM de Piccoro gritando	3	
		143 PM de la mano de piccoro	3	
		demasiado destello de luz		
		144 PP de la cara de Piccoro	4	
		quejándose de dolor		
		145 PM de mili casi indistinguible	3	
		por tanta luz		
		146 PM de piccoro	4	
		147 PG a mili envuelto en luz	4	
		148 PM de mili indistinguible	1	
		149 PG pantalla casi blanca	3	
		151 PG de piccoro, contrapicado	5	
		152 PM de Piccoro	4	
		153 PG de piccoro	5	
		154 PP de Piccoro con expresión	2	
		de dolor		
		155 PG de piccoro arrodillado	3	
		156 PM de Piccoro de espaldas	3	
		157 PM de piccoro fusionado	8	
		con mili		
		158 PM de piccoro mirando sus	4	
		Manos		
		159 PP de la cabeza de piccoro	4	
		160 PG de piccoro	8	
		161 PP de piccoro	3	
	145	162 PP de su capa	10	
Secuencia 14: En el cielo		163 PG de piccoro volando	5	
20 Escena en el		164 PG de Piccoro volando,	5	
cielo		deja un destello en el cielo		
Secuencia 15: En el Planeta		165 PG del paisaje tranquilo	4	
21 Escena en el		nuevamente, y una ola gigante		
planeta Freezer		nace del mar		
		166 PG de las piedras y el agua	3	
		167 PG del centro de la isla	4	
22 Escena del		invadido por agua		
centro de la isla		168 PP de Freezer	10	
23 En la montañas		169 PA de Freezer de espaldas	5	
		170 PM de Gohan	4	

		171 PM de Freezer	3	
		172 PM de Crilin	3	
		173 PG de vegeta y freezer uno	3	
		Enfrente de otro V		
		174 PP de Vegeta V	2	
		175 PG de Vegeta , se abre una	4	
		piedra en la mitad dejando verlo V		
		176 PG de una explosión V	3	
		177 PG de Gohan y crilin	3	
		178 PG de Vegeta V	1	
		179 PG de Freezer que de su	3	
		mano deja salir un rayo V		
		180 PG de vegeta	1	
		181 PG de la explosión V	1	
		182 PG de Vegeta, contrapicado	2	
		183 PM de Freezer V	1	
		184 PG de la explosión V	3	
		185 PG de la montaña	3	
		186 PG de Freezer de lejos y	4	
		lanzando disparos de sus manos V		
	90	187 PG de la montaña, y los	10	
24. Atrás de las		niños escondiéndose de la		
Montañas		Explosión		
		188 PM de crilin y Gohan	2	
		189 PP de Gohan	4	
		190 PG de Freezer	1	
		191 PM de espalda de Crilin	2	
		192 PM de Gohan y Crilin	3	
		193 PA de Freezar, zoom in V	3	Después de la tensión
		194 PA de espaldas de Crilin y	1	entre los chicos y Freezer
		Gohan		se comienza a dar en
		195 PG de Crilin y Gohan	2	enfrentamiento entre
		196 PP de una bola de luz V	1	el bien y el mal, para
		197 PG de Freezer lanzando un	1	llamarlo así
		rayo de deja en blanco la pantalla V		
		198 PG del rayo destrozando	2	
		la montaña V		
		199 PP de una bola de fuego	2	
		que da contra la montaña V		
		200 PG de Crilin y Gohan	2	

		201 PM de Freezer	2	
		202 PM de Gohan y Crilin	1	
		203 PG de Freezer V	1	
	31	204 PG de los chicos	1	
25. Debajo de las		205 PM de Vegeta pelando con	2	
montañas		Freezer, rechazando un golpe V		
		206 PG del paisaje, montaña y	3	
		una gran explosión V		
		207 PM de los chicos asustados	1	
		208 PG de Vegeta contra Freezer V	2	
		frente a frente V		
		209 PM de Vegeta estirando la	4	
		mano V		
		210 PM de Freezer viendo todo	4	
		211 PG de Vegeta	2	
		212 PG de los 3 chicos	3	
		213 PM de Gohan	3	
		214 PM de Crilin	4	
		215 PG de los muchachos	3	
		216 PP de Freezer, zoom in	6	
		hasta lograr un PP		
		217 PM de Gohan	3	
		218 PM de Vegeta	5	
		219 PP de Freezer V	2	
		220 PM de Vegeta	4	
		221 PM de Crilin y Gohan	4	
		222 PP de Vegeta V	4	
		223 PM de Freezer	5	
		224 PM de vegeta	6	
		225 PP de Freezer	1	
		226 PM de Vegeta	7	
		227 PM de Gohan	1	
		228 PP de Vegeta V	5	
		229 PA de Freezer, picado	3	
		230 PP de Vegeta	2	
		231 PP de Freezer , se mueven	7	
		sus hombros porque ríe		
		232 PP de Vegeta	2	
		233 PM de Freezer, zoom in	3	
		234 PG de Freezer	1	

		235 PP de Vegeta, gestos	2	
		fuertes V		
		236 PM de Freezer y vegeta V	1	
		237 PM de Crilin y Gohan	2	
		238 PM de Freezer, impactando	6	Varias escenas de golpes
		con un golpe a Vegeta V		Vegeta y Freezer pelean
		239 PG de los 2 peleando V	3	
		240 PG de los dos rodeados de	3	
		luz, salen rayos azules del piso V		
		241 PM de Gohan asustado	2	
		242 PM de Crilin	2	
		243 PM de los 2, Vegeta tiene	5	
		Enfrente el puño de Freezer V		
		244 PP de Freezer con los	3	
		dientes apretados V		
		245 PP de Vegeta V	1	
	127	246 PG de los 2 peleando V	3	
26. Dentro del		247 PG de los tres chicos	3	
hueco en el suelo		248 PM de Vegeta y Freezer V	1	
		249 PG de Vegeta y Freezer, se	4	Se da cada vez mas fuerte
		abre la tierra alrededor de ellos		la pelea entre Vegeta y f
		en forma de circulo V		Freezer
		250 PG de los dos luchando V	4	
		dentro del hueco que se abrió en		
		la tierra V		
		251 PM de Crilin	3	
		252 PM de Gohan	2	
		253 PG de las montañas y rocas	3	
		que salen del suelo, todo tiembla		
		254 PM de Freezer y Vegeta V	4	
		255 PP de Freezer V	3	
		256 PP del ojo de freezer y su	3	
		lente que mide la fuerza		
		257 PG de los dos peleando V	4	
		dentro del hueco formado y cada		
		vez este se hunde mas V		
		258 PP de Vegeta	3	
		259 PP de Freezer y hay una	2	
		explosión de humo negro que		
		casi tapa su cara V		

	260 PG del cráter abierto en el	4	
	Piso V		
	261 PG de Vegeta, zoom in V	3	
	262 PG de Freezer zoom in V	3	
	263 PM de Freezer	6	
	264 PM de Gohan	8	
	265 PG de Freezer, el esta de	8	
	Espaldas		
	266 PM de Crilin zoom in	9	
	267 PM de Freezer, zoom in	7	
	hasta PP		
	268 PG de Freezer y vegeta V	4	
	269 PP de Freezer	2	
	270 PP de Crilin	1	
	271 PM de Gohan	4	
	272 PM de Vegeta	5	
	273 PG de Freezer , paneo hasta	7	
	el PP de una bota en el piso		
	274 PM de Gohan cerrado los	1	
	ojos y los abre		
	275 PM de Crilin	3	
	276 PM de Vegeta	6	
	277 PG de Vegeta V	7	
	278 PM de Freezer V	8	
	279 PM de Crilin	2	
	280 PG de freezer y vegeta V	4	
	281 PP de Freezer	2	
	282 PP de gohan	2	
	283 PP de Crilin	2	
	284 PP de Freezer	5	
	285 PG de Freezer hace fuerza	6	
	y se agacha V		
	286 PM de Vegeta V	2	
	287 PM de Freezer V	4	
	288 PP de Vegeta	6	
	289 PPP de Feezer V	7	
	290 PPP de Vegeta V	6	
	291 PG de Crilin, zoom in	4	
	292 PM de Freezer , llega un	3	
	rayo de luz V		

		293 PP de Vegeta V	2	
		294 PP de Crilin	3	
	190	295 PM de Gohan	2	
SECUENCIA 16: En la nave		296 PG de la nave donde esta	5	
27. Escena de la		Goku		Aquí empieza un resumen de lo ocurrido en el capitulo
nave donde esta		297 PG de Goku dentro de la	4	
Goku		Maquina		
	13	298 PP de Goku	4	
SECUENCIA 17. En el Planeta		299 PM de Freezer, destello	5	
28. Otra vez en el		fuerte de luz V		
Planeta donde		300 PG de vegeta V	3	
Freezer		301 PP de Gohan	1	
		302 PP de Crilin	1	
		303 PP de las piernas de	9	
		Freezer		
		304 PA de Vegeta	9	
		305 PP de Piccoro volando	5	
	38	306 PM de mili en el suelo	5	
SECUENCIA 18: En la nave		307 PG de un frasco rompiéndose	1	
29. En la nave de		308 PP de Goku	2	
Goku		309 PG de Freezer V	3	
		310 PG de Gohan y Crilin	2	
		311 PG de la explosión V	2	
		312 PG de Freezer	1	
		313 PP de su cara	2	
		314 PG de vueltas y golpes entre	4	
		Freezer y Vegeta V		
		315 PG de los 2 cayéndose al	3	
		suelo V		
		316 PP de un rayo de luz V	4	
		317 PM de freezer de espaldas	7	
		318 PM de Freezer V	4	
		319 PP de Vegeta V	7	
		320 PG de Crilin	6	
		321 PM de Freezer, un destello	5	
	53	de luz V		
TOTAL	25 min			

Si hacemos un breve análisis, de lo visto en este capítulo de Dragon Ball Z, se puede decir que existen planos muy fuertes y que apelan a los sentimientos, ya que la mayoría son primeros planos. La música, imagen, colores y gestos de los protagonistas hacen de Dragon Ball una serie diferente y muy llamativa. La letra V marcada junto a algunos planos representa la violencia presente según mi forma de ver en esta serie. Con respecto a esto de 321 planos 75 contienen, según mi criterio una forma de violencia más representativa, es decir el 23.36% de la serie tiene partes de violencia. Esto representa que casi la cuarta parte del animé abarca violencia, esencialmente de luchas y disparos, es decir, resulta necesario que los padres vean junto a sus hijos este tipo de programación, ya que es presentada en un horario familiar y apto para todo público, pero es importante que un adulto guíe e informe a los menores que es lo que están viendo y hacerles distinguir así entre realidad y fantasía, y entre lo que es bien y mal para que de esta manera nada de lo captado en las pantallas influya posteriormente en el comportamiento de los niños.

CONCLUSIONES

- Los mensajes que se emiten en los medios de comunicación interactúan de forma diversa según las características, la cultura y el entorno de las personas.
- Dependiendo del énfasis que los medios de comunicación pongan en determinado tema, se crean impresiones o imaginarios en la audiencia que están guiados por las normas culturales.
- Estudios han demostrado que la violencia en los medios de comunicación pueden influir más, dependiendo de la actitud y predisposición del individuo.
- Aún no se puede afirmar que la violencia exhibida en los medios sea la causante de la violencia en el mundo real, pero algo cierto es que la violencia se da en una sociedad por factores como el discrimen, el oprobio, la humillación, la exclusión, la pobreza entre otros.
- La televisión muestra a la violencia como un medio para alcanzar metas de rating y otras de tipo comercial.
- Los medios de comunicación recurren a estímulos cada vez más fuertes para llamar la atención del televidente, y la violencia representa uno de los más utilizados, pero como todo lo repetitivo va perdiendo fuerza y eficacia, se aumenta cada vez más su intensidad a través de nuevos recursos.

- La sociedad pudiera llegar a un estado de “acostubramiento” de la violencia en los medios, y en el peor de los casos creer que esta es normal y que se la puede enfrentar “como en la televisión”.
- La programación de la televisión esta invadida por la negatividad y la violencia, que tienen consecuencias en el mundo real, ya que según expertos a más violencia se incrementa la predisposición a responder de la misma forma.
- Los padres deben ser una guía para sus hijos y orientar su comportamiento y los contenidos que se ven en la pantalla.
- La televisión tiene tanto poder que aparte de reforzar estereotipos pueden deshacerlos también.
- Otra forma para que lo emitido en la pantalla no se absorba indiscriminadamente por los menores, es que los padres desarrollen en sus hijos un poder de crítica ante los mensaje emitidos por la televisión.
- El animé no es un género específico, incluye historias de ficción, terror, amor, drama y más; solo en algunos casos esta dirigido a niños ya que en gran parte se destina a un público adulto, de ahí que la violencia presente en estas series puede ser justificable.
- Lo más controvertido de la manga es la forma en que se presenta al público occidental. La falta de criterio y conocimiento de los programadores de los medios televisados no alcanza a entender que estas series tienen un público

objetivo que guarda relación con su contenido y por tanto con la edad y la formación del consumidor final.

- Existe un choque cultural entre oriente y occidente y esto produce confrontación de opiniones acerca de la manera de interpretar a la animación japonesa por parte de las dos culturas.
- La mayoría de dibujos animados hechos en Norteamérica, especialmente los de Disney, no tan criticados y controversiales al ser llamados “animación blanca”, contienen alto grado de violencia pero más disimulada o escondida detrás de dulces personajes y aparentemente jocosas acciones.
- La forma de concebir al héroe en los dibujos animados, por parte, tanto del oriente como del occidente es distinta. En primero lo crea de la cotidianidad y llega a superar sus propios límites. El segundo es el héroe individual, y con poderes sobrenaturales.
- Para los autores y entrevistados acerca de la violencia en la televisión algo primordial es saber distinguir entre fantasía y realidad.
- Los medios de comunicación televisivos en Ecuador tienen la responsabilidad de estudiar y conocer los géneros literarios provenientes de otras culturas antes de integrarlos a su programación.
- Los programadores de televisión deben pautar estas series en horarios apropiados dependiendo del público al cual va dirigido.

- Tienen además que ofrecer de manera entendible la información sobre los contenidos explícitos y los criterios de censura.
- Finalmente, creo oportuno que la Facultad de Ciencias de la Información cree espacios de discusión y debate sobre este género para su mayor comprensión y posterior orientación.

BIBLIOGRAFÍA

Libros

- Barbero, J M (1991): **Un Periodismo para el debate cultural**. Bogota. en el libro “Periodismo Y Cultura”, Seminario Internacional de periodismo cultural, Tercer Mundo editores, págs 27-.32
- Barbieri D(1998) **Los Lenguajes del Comic**, Ediciones Paidos, págs 56-
- Carlos DÍAZ, “**Los medios de comunicación y sus fines**” Págs.29-31
- Castañeda M, (1979): **Los medios de comunicación y tecnología educativa**. México: editorial trillas, segunda edición
- Castro K y Sánchez J, **Dibujos animados y animación: historia y compilación de técnicas de producción**, Quito-Ecuador: Ediciones CIESPAL págs 14-30
- De Fleur, M (1972): **Teorias de la comunicación masiva**. Buenos Aires: editorial paidos, págs 175-203
- Domenach J, Halloran J (1981) **La violencia y sus causas**, UNESCO pág 35-157
- Greenfield M (1985) **El niño y los medios de comunicación**, Madrid-España: ediciones Morata, Págs 13-91, 202-208

- Gutiérrez, A “**Los mass media y su poder**”, pág 13-15
- Martín Barbero, J (1998) “ **El ecosistema comunicativo de la sociedad**, EN: la televisión-Barbero CNTV , págs 13-21
- Martinadale,C (1990) **The clockwork muse**, New York: Basic Books,
- Mc Quail D y Windahl S, (1989) **Modelos para el estudio de la comunicación colectiva**, Pamplona: Ediciones Universidad de Navarra S.A, pág 35-83
- Pérez, F (1997) “**El tralala del Comic**”, Editora Buho, págs 93 -189
- Rincón O, Estrella M (1999). **Televisión: Pantalla e Identidad**. Quito: Proyecto latinoamericano de medios de comunicación , págs 18-33, 94-100
- San Martín J y Grisolia J (1998), **Violencia Televisión y Cine**, Editorial Ariel, pág 14-39, 70-105

Páginas Web

- www.iespana.es/auladecomix/Articulos/lenguaje.com. Por Antonio Romero Mohedano
- www.ogasawara-ryu/en/mainmenue.com, En: El lenguaje secreto del Manga y anime, Ogasawara Ryu: Escuela de etiqueta

- www.animelandia.freesevers.com/
- www.anime.com.ar/articulos/porn.com
- www.ciudadfutura/animes/anime.com
- www.chronoanime.com El lenguaje secreto del Manga y el Anime, en
- www.geocities.com/cristal_de_plata_sailor_moon2/Tipos_de_Anime.com
- www.memberstripod.com, En: Ossa, F. (1986). *La historieta y su historia* ed. La Rosa, Bogotá, y Vidal, J.R. (1993) "Manga, La fiebre amarilla."
- www.oniescuelas.com
- www.pagina12.com.ar/1999/suple/radar/99-05/99-05-30/nota2.htm
- www.terra.com
- www.texuni.f2s.com/doc/Comunicacin.doc
- www.iespana.es/chronoanime/php/Blue-Seed.htm(salud Mental del Niño y la Televisión
- www.iespana.es/auladecomica/Articulos/lenguaje.com. Por Antonio Romero Mohedano
- www.espanol/projects/laws-ecu.cfm. Anime Thrash Suplemento de acción anime para Thrash Robert Pool, en Internet: (Inglés) En: El lenguaje secreto del Manga y Anime

Diarios y Enciclopedia

- Diario “El Comercio” Domingo, sacado de la página del 30 junio de 2002 ,
Sección D
- Boletín de Noticia ICHIBAN #4, julio 2001
- Entresacado de la Enciclopedia *Microsoft Encarta 98*

Revistas

- Revista Latinoamericana de Comunicación CHASQUI No.50 Enero 1995,
CIESPAL
- Revista Latinoamericana de Comunicación CHASQUI No.50 Enero 1995.,
CIESPAL, pág-18, Reportaje de Martha Cecilia Cruz, diario “Hoy”
- Revista Chasqui # 50, CIESPAL 1995, reportaje a Suárez María y Juan Ruiz