

UNIVERSIDAD DON BOSCO
FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES



VIOLENCIA EN EL PROGRAMA DE TELEVISION
“LA FAMILIA BIONICA”
ANALISIS DE CONTENIDO DE LA TELESERIE

TRABAJO ELABORADO PARA OPTAR AL GRADO DE:
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA
COMUNICACION

ELABORADO POR:
SUSANA JOMA RIVERA

SOYAPANGO, 1992.





UNIVERSIDAD DON BOSCO

FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

DECANATO DE CIENCIAS
Y HUMANIDADES

ACTA DE EXAMEN TEORICO No. 7

Los suscritos:

- | | |
|--|------------|
| 1- <u>LICENCIADA ANA MIRIAM PALMA DE OLMOS</u> | Presidente |
| 2- <u>LICENCIADO JOSE ANTONIO JUSTO</u> | Vocal |
| 3- <u>LICENCIADO SALOME DE JESUS TORRES</u> | Vocal |

Nombrados por la UNIVERSIDAD DON BOSCO como Jurados Calificadores para el Trabajo de Graduación VIOLENCIA EN EL PROGRAMA DE TELEVISION "LA FAMILIA BIONICA" ANALISIS DE CONTENIDO DE LA TELESERIE.

Presentado por los estudiantes:

SUSANA JOMA RIVERA

Para obtener el título de:

" LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION "

Hacemos constar que hemos examinado a los postulantes y les asignamos la siguiente calificación de acuerdo con el Estatuto de Graduación respectivo: APROBADO

Lo que hacemos del conocimiento del Decanato de Ciencias y Humanidades.

para los fines consiguientes.

En Soyapango, 24 de noviembre de 1992.

Ana de Olmos Justo Torres



UNIVERSIDAD DON BOSCO

FACULTAD DE CIENCIAS Y HUMANIDADES

DECANATO DE CIENCIAS
Y HUMANIDADES

ACTA DE EXAMEN PRACTICO No. 7

Los suscritos:

- | | |
|--|------------|
| 1- <u>LICENCIADA ANA MIRIAM PALMA DE OLMOS</u> | Presidente |
| 2- <u>LICENCIADO JOSE ANTONIO JUSTO</u> | Vocal |
| 3- <u>LICENCIADO SALOME DE JESUS TORRES</u> | Vocal |

Nombrados por la UNIVERSIDAD DON BOSCO como Jurados Calificadores para el Trabajo de Graduación VIOLENCIA EN EL PROGRAMA DE TELEVISION "LA FAMILIA BIONICA" ANALISIS DE CONTENIDO DE LA TELESERIE.

Presentado por los estudiantes:

SUSANA JOMA RIVERA

Para obtener el título de:

" LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION "

Hacemos constar que hemos examinado a los postulantes y les asignamos la siguiente calificación de acuerdo con el Estatuto de Graduación respectivo: APROBADO

Lo que hacemos del conocimiento del Decanato de Ciencias y Humanidades.

para los fines consiguientes.

En Soyapango, 24 de noviembre de 1992.

Analdo Olmos. Justo *Bosco*

U N I V E R S I D A D D O N B O S C O

A U T O R I D A D E S A C A D E M I C A S

PRESIDENTE : Pbro. Luis Ricardo Chinchilla, sdb
DELEGADO Permanente de la
Presidencia : Pbro. Alfonso Evertsz Monge, sdb

RECTOR : Lic. Gilberto Aguilar Avilés

SECRETARIO GENERAL : Pbro. Pierre Muyshondt V., sdb
SECRETARIO EJECUTIVO : Pbro. Lic. Luis Fernando Dubón, sdb
ADMINISTRADOR GENERAL : Pbro. Lic. José Manuel Solano

DECANO de la Facultad
de CC y Humanidades : Pbro. Lic. Elías Bolaños, sdb
DECANO Adjunto de la Fac.
de CC y Humanidades : Pbro. Lic. Luis Fernando Dubón, sdb

ASISTENTE de la Facultad
de CC y Humanidades : Lic. Ana Miriam Palma de Olmos

Dedico el presente trabajo con especial cariño a:

- Dios Todopoderoso y la Virgen María, por haberme per
mitido este logro académico.

- Mis padres y hermanas por su paciencia, comprensión
y cariño demostrados en todo momento, lo cual me ayu
do a persistir hasta el último momento.

- Al asesor del presente trabajo, Licenciado Francisco
José Hasbún Hasbún, que además de orientar y señalar
mejoras para obtener conceptos claros en el informe,
proporcionó parte del material bibliográfico utilizaa
do.

- Los señores Enrique Salguero Magaña, Adalberto Melaa-
ra Figueroa y José Agatón Parada Ochoa, quienes en -
forma desinteresada me proporcionaron toda su colabor
ación.

PROLOGO

El análisis de contenido del programa televisivo "La Familia Biónica", desarrollado en este documento, tanto a nivel visual como auditivo y bajo la guía del Método Estructuralista, constituye un llamado de alerta para educadores, estudiantes - del campo de comunicaciones, padres de familia, así como a to-dos aquellos que están comprometidos con la educación de niños y jóvenes, a fin de tomar una actitud más crítica de la que se ha tenido ante los mensajes difundidos por los Medios de Comu-nicación salvadoreños, especialmente la Televisión Comercial.

Ha llegado el momento de preparar en forma gradual la men-te del receptor joven para juzgar y seleccionar los contenidos que se difunden, lo cual puede realizarse a través de una ense-ñanza planificada y estructurada con intervención del maestro y los padres de familia. Puede recurrirse para tal fin al desa-rrollo de cursos, seminarios, paneles de discusión, etc., so-bre temas de comunicación masiva, donde participen los peque-ños o jóvenes y sus progenitores.

Sólo con una actitud madura y conciente sobre el mensaje ocul-to que transmiten los Medios de Comunicación, el muchacho pue-de replantear sus gustos y necesidades, logrando a largo plazo que los Medios produzcan y transmitan pensando en un receptor crítico, al que no puede engañarse fácilmente, que busca cali-dad y no cantidad respecto a los contenidos.

Susana Joma Rivera

Soyapango, octubre de 1992.

INTRODUCCION GENERAL

Se aborda en este documento el análisis del contenido de la serie de programas de "La Familia Biónica", en relación a su estructura y al mensaje en sí, para mostrar las ideas, conceptos y aún puede decirse la ideología manejada en ellos. Lo que se pretendió fue dejar al descubierto lo que realmente se estaba diciendo en los programas.

Con este fin se recurrió al estudio de cada personaje, de los temas que más se manejaron; y como se trató de abarcar imagen fílmica y aspectos auditivos, también se incluyó la ambientación musical.

Se analizaron las concepciones ideológicas no acordes a nuestra cultura, transmitidas a través del programa; la ubicación temporal a que se recurrió y las relaciones entre los personajes "buenos" y "malos" en torno a los que se desarrollaba una temática.

Para llevar a cabo el estudio de los aspectos anteriores - fue necesario el contacto directo con los programas mediante su grabación, para someterlos a posterior análisis, tanto visual como auditivo. En este momento se tuvo serias dificultades entre ellas la carencia de fluido eléctrico, ocasionado - por un severo racionamiento energético a nivel nacional y que

se verificaba en dos bloques, prolongados hasta ocho horas diarias. Así también la falta de equipo para grabar en video cassette los programas de "La Familia Biónica". Situaciones adversas que no se impusieron ante el cometido de llevar a cabo la investigación.

Hablando sobre lo que motivó a realizar esta investigación puede decirse que hubo especial interés, a lo largo de la carrera universitaria, por profundizar en el análisis de los mensajes de uno de los programas que son transmitidos por la televisión comercial salvadoreña, bajo el concepto de "caricaturas infantiles". Un segundo motivo fue que los estudios sobre análisis de contenido de programas televisivos, dirigidos a niños eran cuantitativamente escasos y sólo había sido de especial interés para psicólogos, sociólogos y estudiantes de Licenciatura en Letras, por lo que el aporte a la especialidad en comunicaciones respecto a este tema, podía llevar a plantear nuevas perspectivas de orientación teórico prácticas.

El estudio realizado pretende ser de gran ayuda a estudiantes y profesionales relacionados con los Medios de Comunicación, así como a educadores de nivel parvulario y primario, específicamente a los de instituciones salesianas, ya que tendrán acceso a este documento, que servirá para orientar a los alumnos y padres de familia sobre este tipo de programas dirigidos a la niñez, porque debe tenerse en cuenta que es en esa parte

de la vida de toda persona que se crean criterios y que la permeabilidad o apertura hacia lo novedoso está en su plenitud, propensos a sucumbir ante el mensaje televisivo.

Para realizar el análisis básicamente se recurrió a lineamientos propios del Método Estructuralista, por supuesto sin descartar otras formas de análisis que pudiesen ayudar a enriquecer los planteamientos de investigación presentados.

El porqué de haber utilizado el Estructuralismo, radica en que éste, como método deductivo, se prestaba para el análisis de contenido en Medios de Comunicación Social; y porque el Método Estructuralista se adaptaba al propósito de profundizar en el tema investigado, ya que el análisis se efectuó partiendo de lo externo, que se relaciona con la estructura hacia lo interno, relativo a los contenidos del programa.

Este trabajo se divide en las siguientes partes:

- 1- Marco Teórico: Donde se presentan los elementos teóricos - que sirven de fundamento a la investigación.
- 2- Metodología: Abarca el planteamiento del Método utilizado, en este caso el Estructuralismo; así como los objetivos e hipótesis del trabajo.
- 3- Aplicación de Análisis Estructural en los 21 programas de "La Familia Biónica": Aquí se efectúa la presentación de - datos mediante cuadros y gráficas, con el respectivo análisis

sis denotado y connotado de los mismos.

4- Conclusiones y Recomendaciones; a las que se llegó después de haber realizado el análisis audiovisual del programa.

Al final se presenta el glosario, bibliografía y los anexos.

INDICE

PROLOGO

INTRODUCCION GENERAL

CAPITULO I. MARCO TEORICO

1- Surgimiento de las Caricaturas.....	13
1.1 Transmisión de Muñecos Animados en Canales de Televisión Salvadoreños.....	15
2- Los Medios de Comunicación y sus Efectos en la Niñez.....	18
2.1 Aspectos Históricos.....	18
2.2 Efectos en el Público Infantil.....	20
1) La Pasividad.....	22
2) Violencia.....	23
3- La Televisión Influencia Social y Cultural.....	26
4- Simbiósis entre Sonido e Imagen.....	29
4.1 Surgimiento del Hombre Audiovisual.....	29
4.2 El Sonido.....	31
4.3 La Imagen.....	33

CAPITULO II. METODOLOGIA

1- Estructuralismo como Guía de esta Investigación.....	36
2- Objetivo General de la Investigación.....	41
3- Objetivo Específico.....	41

4- Hipótesis de la Investigación.....	41
---------------------------------------	----

CAPITULO III. APLICACION DE ANALISIS ESTRUCTURAL EN LOS 21 PROGRAMAS

1- Intervención de Personajes en los Programas.....	42
1.1 Estructura del Cuadro.....	44
1.2 Resultados y su interpretación Connotada.....	44
1.3 Implicaciones Denotadas.....	49
2- Relación Social entre los Personajes.....	50
2.1 Estructura del Cuadro.....	57
2.2 Resultados y su Interpretación Connotada.....	57
2.3 Implicaciones Denotadas.....	60
3- Análisis del Vocabulario en los Programas.....	62
3.1 Estructura del Cuadro.....	64
3.2 Resultados y su Interpretación Connotativa.....	64
3.2 Implicación Denotativa.....	67
4- Uso del Concepto Tiempo en los Programas.....	69
4.1 Estructura del Cuadro.....	71
4.2 Resultados y su Interpretación Connotada.....	74
4.3 Análisis Cualitativo.....	75
5- Tratamiento del Concepto Sociedad.....	77
5.1 Temáticas, Ambiente y Personajes.....	78
6- Caracterización de los Personajes "Buenos" y "Malos".....	88
6.1 Caracterización de Personajes "Buenos".....	88

6.2	Caracterización de Personajes "Malos".....	107
6.3	Implicaciones Denotadas de la Caracterización de los Personajes "Buenos" y "Malos".....	117
7-	Uso del Ritmo en los Programas de La Familia Biónica.....	123
7.1	Identificación del Programa.....	123
7.2	Implicación Denotativa.....	126
8-	Análisis del Ritmo dentro de los Programas La Familia Biónica.....	128
CAPITULO IV. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		131
GLOSARIO.....		135
BIBLIOGRAFIA.		
ANEXOS		

CAPITULO I

MARCO TEORICO

Desde el inicio del trabajo se tuvo el firme propósito de llevar adelante un análisis de contenido de un programa de televisión transmitido como serie infantil, en uno de los canales nacionales; fue así como se efectuó la selección del programa de caricaturas "La Familia Biónica". (1)

La transmisión de este programa, a diferencia de otras series que han sido analizadas en diferentes períodos (2), se caracterizaba por ser un programa diario durante el transcurso de la semana.

Antes de que pudiese surgir una idea escéptica sobre el título del programa seleccionado, con relación a los citados anteriormente, debe dejarse claro que dichos programas fueron dirigidos en su oportunidad a un público que había superado

-
- (1) En Anexos 2 se presenta los datos correspondientes a la programación de Canal 6 de donde fue seleccionado el programa "La Familia Biónica".
- (2) "El Hombre Nuclear", Canal 2; análisis realizado en 1980 por Francisco José Hasbún Hasbún. "Blanco y Negro", transmitido en Canal 6 y analizado en el año 1985 por Nora Vilma López Pascasio y cuyas emisiones tenían un día específico a la semana, dentro de la programación regular de los canales mencionados.

la etapa infantil, siendo éstos adolescentes o casi adultos (3).

Este último punto marcó una gran diferencia con el presente estudio, respecto al público a que se dirige el programa analizado: los niños, pero también le imprimió relevancia, porque debe recordarse que los pequeños además de estar en etapa de formación y asimilación de modelos atraviesan la edad en que se dá la creación, y en un segundo momento, el reforzamiento de criterios adquiridos de su contexto social como lo es la familia, la escuela, la comunidad en que se relaciona, etc.,.

Hay autores con los que se coincide cuando afirman: "También las relaciones del espectador joven con el grupo social a que está unido (familia, parroquia, compañeros de escuela) influyen en el modo en que disfruta de un determinado programa.

Es extremadamente difícil, por lo tanto, discernir en cada uno de los casos el rol que ha podido asumir uno y otro programa de televisión. El mismo espectáculo puede provocar efectos diversos sobre cada uno de los jóvenes espectadores. Dichos efectos no son pasivos frente a la televisión o el cine,

(3) Cfr. Hasbún Hasbún, Francisco José. Tesis: "El Hombre Nuclear Un Símbolo de la Tecnocracia" Análisis de Contenido sobre la Serie de Televisión. Universidad Centroamericana José Simeón Cañas UCA. El Salvador, 1980. pág. número 3.

como suele repetirse, puesto que son personas que eligen, interpretan, buscan, reaccionan, cada cual a su modo". (4)

Es una etapa decisiva, en que no debe haber situaciones, hechos ni contenidos que pongan en contradicción esos criterios primarios adquiridos de su relación con sus padres y amiguitos, puesto que de haber un choque en su primera fase de percepción del mundo el niño podría llegar a un estado de confusión que se tornase en el reforzamiento de otros modelos (empatía) nada adecuados para ellos. Así es como "La empatía, la participación como determinada por el carácter específico de la información visual, puede caracterizarse por formas singulares de fascinación y de "enviscamiento", La fascinación es aquí el poder de la información visual por carecer los individuos frente a ella de medios de distanciamiento y de desdoblamiento de la mirada. El enviscamiento es la pérdida de la autonomía intelectual de los espectadores por abandonarse, quieras o no quieras, al dinamismo de las imágenes fílmicas, y el carácter indisponible de su mente para ellos mismos."(5)

(4) Volpicelli, Luigi. "La Televisión y los Jóvenes". Ángel Estrada y Cía. S.A. Editores. Argentina, 1970. Cit. -- página 17.

(5) Cohen Seat, G y Fougeyrollas, P. "La Influencia del Cine y la Televisión" Brevarios. Fondo de Cultura Económica. 29 de agosto de 1980, México. Cit. pág. 47.

Por otra parte, los niños constituyen un público abierto ante la novedad, lo que hace permisible que se muestren más -receptivos a la multiplicidad de modelos o símbolos propues- -tos en los programas. Estamos ante un fenómeno de identifica- -ción.

"En la identificación, el espectador se vive bajo los rasgos- -del personaje cinematográfico o televisado, hacia el cual se- -encuentra polarizada su afectividad"....."En la proyección, el espectador presta características de su propia realidad al personaje cinematográfico o televisado en relación con el --cual se encuentra polarizada su atención." (6)

Además de la diferencia de público al que se dirige el - programa en estudio, éste es en si de género infantil (7), sin personajes humanos, como en los programas sometidos a aná- -lisis que ya mencionamos con anterioridad.

(6) Ibidem. Cit. págs. 45 - 46.

(7) Esto es mostrado en el Anexo No. 2.

Lo que no obviamos es que en ciertos momentos del presente es tudio, algunas obras citadas sirvieron de guía para corrobo - rar criterios o ampliarlos, pero en todo momento se trató de mantener y crear conceptos propios.

También se buscó orientaciones en obras de autores recono cidos internacionalmente, que han realizado en décadas ante - riores, 1960 - 1970, estudios sobre personajes de películas o pasquines, entre ellos Ariel Dorfman, Armand Mattelart, Ma - nuel Jofré; porque ellos han hecho estudios serios de la es - tructura interna de los comics, principalmente Umberto Eco.

Es preciso señalar que también se hizo uso de literatura rela cionada con el aspecto visual y auditivo (8) dentro de la Televisión y en algunos casos remitidos al Cine.

Este trabajo refiere concretamente a temas afines que den una ambientación y circunscripción definida al Medio de Comunica - ción llamado Televisión, donde ubicamos el tema seleccionado.

1) Surgimiento de las Caricaturas

Desde la aparición de los muñecos animados en el cine -- francés entre los años 1908 y 1912, gracias al ingenio de Emi

(8) Cfr. Cohen Seat, G. y Fougeyrollas, P. Ibidem.

Cfr. Font, Domenec. "El Poder de la Imagen". Temas Clave Salvat Editores S.A. Cuadernillo #44. España, 1981.

Cfr. Fernando y Pardo, José Ramón. "Esto es Televisión" Temas Clave. Salvat Editores S.A. Cuadernillo #69, Es - paña, 1982.

le Cohl, pasaría mucho tiempo antes de que este tipo de programas fueran presentados en nuestro país.

Con la llegada de este creador francés de las caricaturas a los Estados Unidos, en el año 1914, el género de la caricatura comenzó una carrera ascendente, siendo retomado por algunos norteamericanos como los hermanos Max y Dave Fleischer, los creadores de personajes de caricaturas entre ellos la seductora Betty Boop, de 1920 a 1947. Época en que también aparece Popeye, personaje que después de ser utilizado en el campo de la publicidad trascendió al plano político durante la Segunda Guerra Mundial, constituyendo un símbolo de campañas en favor de la Marina Norteamericana.

Otro norteamericano que retomó y explotó económicamente el género de dibujos animados fue Walt Disney, allá por 1919 a 1930, pero con él se dió la incorporación de sonido en lo que se puede llamar la ambientación de las series. Entre sus creaciones puede citarse: "Sinfonías Tontas", el perro Pluto, el Pato Donald y Daysi; Mickey Mouse y su pareja Mimi.

La inclusión de sonido y color, de 1928 - 1932, permitió que se realizaran con la participación de personajes animados una serie de Comedias Musicales utilizando composiciones de autores como Tchaikowsky, Schubert, Beethoven y otros. Tanto las series animadas como las Comedias Musicales en que participaban estos personajes eran presentadas a través del

cine. Un aspecto que vino a revolucionar la forma de presen -
tar las caricaturas fue la combinación de imágenes reales con
dibujos animados que Walt Disney creó cerca de 1940.

Pero no sólo Disney incursionó el mundo de los comics, -
también Walter Lantz hace su aparición en 1941 bajo la firma
Universal, con personajes como el Pájaro Loco y Andy Panda.
La imaginación continúa desbordándose y aparecen con el res -
paldo de la Metro Golwyn Mayer los famosos caricaturistas Wil
liam Hanna y Joe Barbera, creadores de los Picapiedra.

Cada uno de los autores impuso en sus personajes animados
ciertas características que hacían alusión en forma parciali -
zada a la realidad del hombre común, haciéndo énfasis en as -
pectos como el egoísmo, el sadismo y el furor destructivo de
los que habla Ramón Gubern en su libro Historia del Cine, --
cuando hace alusión al potencial psicológico oculto de estos
personajes. (9)

1.1 Transmisión de Muñecos Animados en Canales de Televisión Salvadoreños (10)

La transmisión de caricaturas en El Salvador coincidió
con el aparecimiento de la Estación Televisiva YSEB, Canal 6,

(9) Gubern, Román. "Historia del Cine". Volúmen 1, Tercera
Edición; Editorial Lumen. España, 1982.

(10) No existe bibliografía al respecto, por lo cual se recu -
rrió a información testimonial de un conocedor del te -
ma.

en el año 1956; época en que este tipo de programas tenía pre dominio en cuanto a transmisión. De esta forma se difundían - muñecos animados como Popey el marino y algunas series de -- aventuras, entre ellas Lassie, Pájaros de Acero, Furia.

En 1958 vinieron al país "Los Picapiedra", Tiro Loco Ma - clow, Oso Yogui, Leoncio, Cani Canito; caricaturas creadas - por Hanna-Barbera. Para el año 1965 cuando surge el Canal 2 - los muñecos japoneses hacen su aparición, acentuándose la -- transmisión de los mismos de 1970 a 1975, pero es en los años 80' que los japoneses invaden con sus caricaturas: "Mazinger Z" y "Sawamura", "Afrodita", posteriormente He Man y Gi Joe. Muchas series de muñecos animados y de aventuras que fueron - creadas cerca del año 1985 no vinieron al país en ese tiempo, sino hasta los años de 1986 a 1993, lo cual implica un retra - so muy notable. De estas series pueden citarse "Mi Pequeño Po ny" y "El Capitán Power", que siendo una serie japonesa ya no era una caricatura propiamente dicha sino una mezcla de animaci - ón electrónica y humana.

La creación de caricaturas disminuyó con el tiempo y la - mayoría de éstas que han sido transmitidas en los últimos -- años en los canales, son series antiguas que han sufrido modi ficaciones técnicas como el cambio de color utilizando la com putadora, la traducción del Inglés al Español, con el fin de llegar al mercado hispano. Tal vez lo que únicamente ha cambiau

do es la forma de presentarlos, ahora los que se presentan son los hijos de los antiguos personajes animados bajo la serie -- "Los Tiny Toon". Inclusive las películas de muñecos animados -- que han sido transmitidas en el cine, en su mayoría se han ba-- sado en las viejas caricaturas: "La Bella y la Bestia", "Pino-- chio", etc.

Con respecto a las series de personajes animados que se trans-- miten por televisión como Popey y Los Tres Chiflados, no sólo han sufrido modificaciones técnicas como el color logrado por medio de la computadora sino también la combinación de esce-- nas reales con caricatura, lo que se dá en llamar animación -- compuesta. Esta forma de animación en la que se mezcla perso-- naje humano con caricaturas tiene más presencia entre los -- años de 1980 a 1985 y tanto los productores japoneses como -- norteamericanos la han utilizado.

Se considera que la tecnología que ahora imprime innovación a los programas de caricaturas, hasta cierto punto no ha logra-- do superar los rasgos delicados de los personajes antiguos -- con respecto a la calidad del movimiento.

Dentro de la programación de los canales de televisión, espe-- cíficamente el 2, 4 y 6, existen bastantes series de muñecos animados de origen japonés, no así las series norteamericanas cuya producción ha disminuido considerablemente.

Por otra parte el transmitir muñecos animados ha estado --

supeditado a las expectativas comerciales del medio, para ello han sido disfrazados bajo el lema de entretener a los niños, - un ejemplo es "Gente Chica", una franja de muñecos animados - que se transmiten todos los años entre el quince de diciembre y el quince de febrero, abarcando el período de vacaciones es colares en el país. Durante siete años aproximadamente esta - franja se ha transmitido entre nueve y once de la mañana.

Todos los programas de caricaturas que los propietarios - de los Medios Televisivos **traen** a nuestro país no ocupan un - lugar predominante dentro de la programación general de los - canales mencionados con anterioridad, y por el contrario son superadas por las novelas y las series de acción.

2) Los Medios de Comunicación y sus Efectos en la Niñez

Bajo este título se hace una breve exposición respecto a - los efectos que los Medios de Comunicación ejercen sobre el pú blico.

Primero se hará referencia a la historia en cuanto a las - teorías de los efectos de los Medios, que se han manejado des de inicios del siglo XX.

2.1 Aspectos Históricos

En el estudio de los efectos de los Medios de Comunicaa - ción pueden distinguirse tres etapas:

1) Desde principios del siglo a 1930, surgen planteamientos empíricos. Eran opiniones producto de la observación de la popularidad de los Medios.

Dichas ideas daban por sentado que los Medios de Comunicación poseían gran fuerza para conformar la opinión y moldear el comportamiento de acuerdo a los intereses de quienes tenían el control de estas empresas.

2) Posteriormente, desde inicios de 1930 hasta 1960 se procedió al estudio científico, con encuestas y experimentos basados en la Psicología Social.

Se hicieron estudios sobre efectos y tipos de contenidos de programas concretos o películas. Las inquietudes giraban esta vez, entorno a que los Medios de Comunicación podrían ser utilizados para informar y persuadir. Además para valorar los efectos perjudiciales en lo referente a la delincuencia, prejuicios, agresividad y estimulación sexual. Esta etapa culminó con las afirmaciones de Joseph Klapper; publicadas en 1960, y las que decían que la comunicación de masas no podía considerarse causa necesaria y suficiente de los efectos sobre la audiencia, sino que hay factores intermedios que actúan. Se abrió espacio a la intervención de las relaciones sociales y el contexto social y cultural previas.

- 3) En la tercera etapa y la que aún no se abandona, han sido retomados los primeros planteamientos pero dirigiendo la atención hacia:
- a) Los cambios a largo plazo.
 - b) La percepción.
 - c) El papel que juegan las variables interpuestas del con-
texto.
 - d) Predisposición y motivación.
 - e) Fenómenos colectivos: creencias, ideología, pautas cul-
turales y formas institucionales.

2.2 Efectos en el Público Infantil

Al hablar de los efectos de los Medios de Comunicación se hará restringiéndose a lo individual, teniendo en cuenta que éstos también pueden abarcar lo grupal, social y cultural.

Es lógico que si el punto de partida es el individuo, la ques-
tión de los efectos sobre él abarcará la parte cognoscitiva, emotiva y también su influencia sobre la conducta.

Por otra parte, en este acercamiento a los efectos que los Me-
dios de Comunicación ejercen sobre la sociedad, deberá dejar-
se claro el evitar caer en una concepción negativista en ex-
tremo sobre el concepto "efecto", entendiéndolo éste como "re-

sultado de una acción" (11) como se tiende a hacer, esto por que a pesar de que se ha tratado de medir o cuantificar la -- fuerza ejercida por los Medios de Comunicación sobre los indi viduos dentro de la sociedad, aún no se ha llegado a afirma -- ciones específicas al respecto.

La complejidad de los procesos comunicativos y de la mis -- ma sociedad no permiten establecer límites precisos que indi -- quen qué conductas o situaciones en la vida del hombre moder -- no están influenciadas en forma directa por los contenidos -- transmitidos en cada Medio de Comunicación: Radio, Cine, Tele -- visión, Periódicos, etc.

Al respecto y en relación a la Televisión, que es donde está centrada la investigación, Luigi Volpicelli, expresa, refi -- riéndose a la conducta del público joven:

"Es extremadamente difícil, por lo tanto, discernir, en cada uno de los casos el rol que ha podido asumir uno u otro pro -- grama de televisión. El mismo espectáculo puede provocar efec -- tos diversos sobre cada uno de los espectadores." (12)

Así tenemos que muchos efectos atribuidos a la televisión co -- mo la "pasividad, falta de adaptación social, efectos pernii -- ciosos sobre la higiene mental y la vista, violencia, delin --

(11) García, Ramón -et. al. "Diccionario Práctico Español Mo -- derno. Ediciones Larousse, S.A. de C.V. Decimoctava -- reimpresión. México, 1983. Cit. pág. 185.

(12) Volpicelli, Luigi. Ibid. Cit. pág. 17.

cuencia, conformismo,...." (13) no pueden ser generalizados sobre todos los televidentes y mucho menos pueden atribuirsele a sólo una transmisión de un contenido específico, presentado a un mismo grupo de espectadores y en un contexto cultural concreto.

Sin embargo se han abordado dos de estos efectos atribuidos a los Medios de Comunicación, no porque los demás carezcan de importancia, sino que el objetivo es dar una noción de cómo los Medios de Comunicación pueden dejar huella en los individuos especialmente en los niños:

1) La Pasividad: Que supone un televidente que se abandona, se acomoda y absorbe multiplicidad de ideas, conceptos y modalidades culturales, que asocia con su vida cotidiana, por lo cual los tiende a asimilar y hacer propios (14) todo esto originado por la recepción de la imagen y el audio en combinación.

Hay algo que cabe preguntarse aquí, ¿el porqué de ese abandono del telespectador?

Lo que suele argumentarse es que la actividad de recepción y asimilación de contenidos es una actividad que no requiere

(13) Ibid. Cit. págs. 20 - 21.

(14) Cfr. Metz, Christian. En "Ensayos sobre la Significación en el Cine". Argentina. 1972, definiría este proceso como "participación". pág. 18 cuando habla sobre la "impresión de realidad" que el espectador experimenta ante el film.

re esfuerzo alguno, más al contrario sustituye actividades espontáneas y creativas del hombre y específicamente en los niños. "La televisión desarrolla en el niño una acti - tud pasiva, de mero espectador, que le hace perder gusto - por el trabajo activo". (15)

También en el caso de los niños existe la afirmación de - que la televisión domina su tiempo libre, en predominio so bre otros medios: radio, lectura, cine, etc,.."...."a los - niños se les limita la capacidad de pensar, el gusto por - los estudios y la afición a la lectura." coinciden los au - tores Fernando y J. Ramón Pardo. (16)

2) Violencia

La inquietud sobre los posibles efectos que ejercen los - Medios de Comunicación en los receptores recae en el tema de la violencia; y se tiende a dar por sentado que los conteni - dos que transmiten son en extremo violentos.

Se considera que esto no puede afirmarse en forma tajante e - irresponsable, como ya se ha mencionado al inicio de esta ex - posición, pero sí podría llegarse a comprobar a través del - análisis de un determinado programa.

(15) Fernando y Pardo, J. Ramón. Ibid. Cit. pág. 60

(16) Ibidem.

Para que pueda efectuarse absorción de violencia por parte del televidente, es necesario de acuerdo a Carlos Fernández Collado y Gordon L. Danke, que existan ciertos elementos:

- a) Existir un contenido específico, con temas concretos.
- b) Exposición continua a esos contenidos durante cierto tiempo.
- c) Existencia de un grupo específico de receptores.
- d) Estos receptores deben tener capacidad y darse las condiciones necesarias para la comprensión del contenido para que haya asimilación. (17)

Aún con la presencia de estos elementos no se puede hacer juicios tan cerrados sobre la violencia como efecto en los receptores.

Se argumenta en relación a nuestra idea, que en gran medida la aceptación de contenidos violentos depende de la predisposición del receptor que posee tendencias agresivas, es decir, que depende de la naturaleza del televidente la selección de estos contenidos. Los autores Fernández Collado y L. Danke expresan al respecto: "Algunos argumentan que los televidentes que ya son agresivos tienen más probabilidades de seleccionar

(17) Cfr. Fernández Collado, Carlos - L. Danke, Gordon. "La Comunicación Humana. Ciencia Social". McGraw-Hill. México, 1986. Cit. págs. 155 - 156

un contenido violento debido a su predisposición". (18)

Otros argumentos sostienen que los contenidos son tanto - reforzadores como creadores de más violencia en el individuo - que está expuesto en forma continua a los mismos. (19)

Este último argumento encierra gran importancia y debe ser motivo de preocupación, porque consideramos que si el niño se va volviendo insensible a la violencia, él la verá como algo natural, máxime si tenemos en cuenta el período conflictivo que se ha vivido en El Salvador y que aún no se ha logrado superar, - donde hablar en términos bélicos ha estado a la orden del día. Al visionarse la violencia como "natural" se vuelve más factible la imitación de los adultos y ahora se puede decir adolescentes presentados como "superhéroes" y quienes utilizan la - violencia en sus actuaciones.

Cuando se habla del tema violencia ".....expertos en el tema opinan que el mal ejemplo dado por mucha de esta violencia gratuita empuja al niño, con una psicología aún inmadura, a - convertir en héroes a algunos de los personajes y tratar de - emularlos." (20), opinión similar es manejada por Gilbert Co -

(18) Ibid. Cit. pág. 156

(19) Cfr. Ibid.

(20) Fernando - Pardo J., Ramón. Ibid. Cit. pág. 57

hen-Séat y Pierre Fougeyrollas (21) cuando hablan de la identificación en el espectador.

Los argumentos negativos sobre la violencia son diversos, pero los hay también favorables hacia ella, afirmando que el estar expuestos a la visión y escuchar violencia, hace que ésta no despierte interés en los receptores. (22)

Se concluye entonces que entender la violencia como "natural" hace más factible que los niños la lleven a la práctica y tornen su relación con los otros conflictiva y nada beneficiosa-para su desarrollo.

3) La Televisión Influencia Social y Cultural

La acción de los Medios de Comunicación en la vida coti-diana de los hombres tiene gran trascendencia, en cuanto a que la multiplicidad y variedad de información que transmi-ten, van conformando nuevos lineamientos de vivir, de compor-tarse y relacionarse con los demás. Este planteamiento coincide con una de las teorías de Umberto Eco cuando expresa: "... Los mass media tienden a imponer símbolos y mitos de fácil uni-versalidad, creando "tipos" reconocibles de inmediato, y -

(21) Cohen Séat, G. - Fougeyrollas, P. Ibidem. pág. 45

(22) Cfr. Rodríguez, Aroldo. "Psicología Social" (9a. reim - presión 1986) págs. 318 - 319 - 320.
Cfr. Collado, Carlos -L. Danke, Gordon. Ibid. Cap. 5, págs. 155 a 158. Cap. 6 págs. 181 a 187

con ello reducen al mínimo la individualidad y la concreción de nuestras experiencias y de nuestras imágenes, a través de las cuales deberíamos realizar experiencias". (23)

Esta situación, marcada por patrones consumistas, donde el predominio de lo novedoso se impone (lo nuevo en el vestir, comer y pensar es lo que orienta al hombre) se ha vuelto el parámetro de su tiempo y actividad creativa y productiva, debido a que la "creatividad" orientada al consumismo tiene como finalidad la creación de productos y mensajes que con el matiz de "novedoso" llenan los esquemas de la oferta y la demanda.

Así vemos como en el caso de El Salvador, el mercado nacional se ve invadido por objetos, juguetes y aparatos electrónicos sofisticados que marcan el paso de la moda.

Aún los mismos Medios de Comunicación con la implantación y mejora en la calidad de las técnicas utilizadas para producir y transmitir mensajes, caen en una eterna competencia de sus receptores y por supuesto asegurarse la supervivencia económica.

No podemos pasar por alto la opinión de Juan Cueto al respecto, cuando expone que "Los espectaculares desarrollos tecnológicos, en lo que va de siglo, de la prensa, la radio, la tele

(23) Eco, Umberto. "Apocalípticos e Integrados ante la Cultura de Masas"; Tr. Andrés Boglar. Edit. Lumen, España. 1973. Cit. pág. 48.

visión, la publicidad, las nuevas formas de reproducción y de producción de lo audiovisual, han sido factores esenciales en la creación y arraigo de esa nueva antropología cultural, la civilización de masas, que, como estamos viendo, está en el base de la sociedad de consumo." (24)

La influencia de los Medios de Comunicación, extendida no sólo al plano económico, sino también político y social de - los individuos van conformando nuevas formas de ver y enten - der el mundo. Algunas concepciones filosóficas que hablan so - bre la influencia de los Medios de Comunicación expresan que - en la época moderna la concepción que los hombres tienen del mundo depende y emana de los Medios y éstos crean lo que dan en llamar "puros mundos de percepción, producidos sobre todo por los procedimientos del Cine y la Televisión." (25)

Centrándose en la televisión, puede decirse que la infor - mación visual que emana tiende a determinar las relaciones en - tre el hombre y su medio, y entre el hombre y los otros hom - bres. Implica entonces dos formas de relación a saber:

a) Hombre -----objetos

b) Hombre -----hombre

(24) Cueto, Juan. "La Sociedad de Consumo de Masas". Temas - Clave. Salvat Editores S.A. Cuadernillo # 46. España, 1981. Cit. pág. 30

(25) Cohen Séat, G. - Fougeyrollas P. Ibid. Cit. pág. 11

Pero en esta relación hay una cuestión muy importante y delicada, y es que las imágenes que difunde la televisión no recogen ni distribuyen a la población la información concreta sobre su realidad y es así como la televisión puede convertirse en instrumento de control social. Poder que puede traducirse en "una muy concreta y eficaz misión uniformadora de actitudes, educadora de comportamientos consumistas e integradora de individualidades." (26)

Serán entonces cuestión de ética, que se haga un buen manejo y uso racional de la información audiovisual de este medio.

4) Simbiosis entre Sonido e Imagen

4.1 Surgimiento del "Hombre Audiovisual".-

La sociedad moderna se rige por lo audiovisual como medio de expresión: la Televisión.

De esta forma las imágenes visuales constituyen, como antes lo fueren las formas verbales, vehículos y manifestaciones del pensamiento.

Esto no implica necesariamente que el lenguaje hablado haya sido sustituido; por el contrario, se complementan, ya que lo verbal sigue siendo irremplazable.

(26) Cueto, Juan. Ibid. Cit. pág. 52
Cfr. McQuail, Denis. Introducción a la Teoría de la Comunicación de Masas. Paidós Comunicación. s.f. pág. 220
comparte el mismo punto de vista.

Idea sustentada cuando se afirma: "Sin duda se nos hará no tar que lo visual fílmico, que se nos entrega mediante los procedimientos del Cine y de la Televisión va casi siempre acompañado de elementos verbales hablados y, más generalmente, de elementos sonoros." (27)

Con el aparecimiento de los Medios de Comunicación, el con texto de la comunicación social se ha ampliado debido a dos situaciones:

1- La llamada "aceleración de la Historia" (28), que im - plica el hecho de realizarse una multiplicación de información, la que influye sobre el oyente-vidente reaccionando éste de una u otra forma, lo que origina una multiplicación de acontecimientos en corto tiempo.

2- Surge un nuevo tipo de hombre, cuya vida se caracteriza por oír y ver imágenes.

Los niños de las últimas décadas piensan ahora en función de las imágenes y el sonido; entre compañeritos hablan de lo que hizo y dijo su héroe de moda y no sólo hablan; lo imitan.

Según el Doctor Chinaglia "los jóvenes en la actualidad son: sensorial, audiovisual, afectivo". (29)

(27) Cohen Séat, G. - Fougeyrollas, P. op. cit. pág. 24

(28) Chinaglia, Pedro - et al. "Psicología Social". Cit. pág. 204

(29) Ibidem.

Se está viviendo en una época de búsqueda constante en la mejoría de calidad técnica respecto a imagen, sonido, movimiento y en la posibilidad de tener mayor participación de los contenidos presentados por los Medios Audiovisuales.

4.2 El Sonido.-

"En la era de la información visual, lo verbal continúa manifestándose, desplegándose y adoptando diversas funciones....." (30)

Partiendo de lo anterior se considera que es un hecho de que lo verbal no puede desaparecer, ya que constituye parte de la vida diaria y de nuestro pensamiento.

Lo verbal es indispensable para comunicarnos con los que nos rodean y sin su existencia la forma de comunicación se tornaría más difícil, para lo que aún nos falta vivir y que estamos acostumbrados a ella.

Como parte de la vida de los hombres, lo auditivo, en cuanto a Medios de Comunicación se ha visto obligado a superarse en lo relativo a poder de emisión y recepción.

Técnicamente se busca en la actualidad que el audio llegue a nuestros oídos con mayor potencia y claridad.

(30) Cohen Séat, G. - Fougeyrollas, P. op. cit. pág. 22

Esta mejoría de lo auditivo podría tener como fin equipararlo al desarrollo técnico de la imagen, para que al combinarse y formar lo audiovisual, su poder de recreación de la realidad, ante los ojos de los receptores, tenga un impacto efectivo, asegurándose la credibilidad del hombre contemporáneo. Situación que Umberto Eco definiera como "mímesis". (31)

Por otra parte, el sonido "Vibración acústica que engendra una sensación auditiva" (32) aunque como recurso de comunicación traducido en palabras esté en desventaja de la imagen, por necesitar de la mayor imaginación posible del receptor, para lograr su atención y asimilación de contenidos; ese mismo hecho significaría algo positivo, si se ve desde el punto de vista que no se constituye en limitante de la mente creadora de los individuos, como ya se ha manifestado cuando se habló de los efectos de los Medios de Comunicación en la niñez.

Según Juan José Ferrero el mensaje sonoro es constituido por tres elementos específicos:

-
- (31) Eco, Umberto. en su obra ya citada nos dice: "1) En primer lugar, cuando decimos mímesis, no pensamos (ni, por otra parte, lo pensaba Aristóteles) en una vulgar imitación de los hechos acaecidos, sino en la capacidad productiva de dar vida a hechos que, por su coherencia de desarrollo, nos parezcan verosímiles;..." Cit. pág. 223.
- (32) García, Ramón - et al. op. cit. pág. 547

- a) Lo semiótico: que es el lenguaje hablado.
- b) Lo isomorfo: se refiere a la imitación de ruidos.
- c) Lo imaginario: que es la música.

Estos elementos pueden encontrarse separadamente; pero al combinarse suelen aplicar mayor poder a un contenido que se pretende transmitir, como en el caso de la Radio, poder que podría traducirse en actuaciones concretas con respecto al mensaje.

Apliquemos lo expuesto sobre el sonido a la televisión, a los programas de cualquier índole que presentan y deduciremos que el sonido es un soporte que contribuye al impacto de las imágenes en los sentidos y sentimientos de los telespectadores.

4.3 La Imagen.-

Por imagen se entenderá "un soporte de comunicación visual que materializa un fragmento del universo perceptivo". (33)

Al desglosar este concepto se habla entonces de que la imagen es un soporte, porque sirve de ayuda para abarcar y concretar conceptos abstractos, que sin esta representa

(33) Font, Domenec. op. cit. Cit. pág. 8

ción serían difíciles de comprender y asimilar por parte -- del individuo de cualquier sociedad. (34)

Antes de pasar a hablar sobre otros aspectos de la imagen, debe tomarse en cuenta que ésta se divide en:

- 1) Imagen fija: Una fotografía, un dibujo, una pintura, -- son ejemplos de ésta.
- 2) Imagen móvil: La presentada en Cine y Televisión, y que al incorporar el movimiento y el tiempo, tiende a ejercer un subyugamiento en el receptor.

Bajo este subyugamiento, el telespectador adopta una acti -- tud más participativa. Sobre el particular Cohen Séat expre -- sa: "La actitud de los individuos sometidos a la informa -- ción visual es una actitud de participación". (35) y el -- mismo autor la define como "empatía".

A esta empatía se considera que contribuyen las caracterís -- ticas de la imagen:

- El grado de figuración: Cuan exacta es la imagen del ob -- jeto representado. Si se reconoce en forma rápida a lo -- que está aludiendo ésta se ha cumplido.
- Grado de iconicidad: Se considera como el nivel de rea --

(34) Ibidem.

(35) Cohen Séat, G. - Fougeyrollas, P. op. cit. Cit. pág. 45

lismo logrado en la imagen con respecto al objeto.

Aspecto que nosotros vinculamos con la forma técnica de presentación empleada por el emisor; si es dibujo, fotografía, etc.

- Grado de complejidad que presenta la imagen para ser comprendida y asimilada.

Este último punto es de vital importancia, porque en él tiene fundamento la hipótesis de este trabajo.

Hay complejidad en la imagen porque está construida a partir de signos, dispuestos de tal forma que integran un todo llamado mensaje. La imagen es rica en elementos denotados, pero detrás de cada uno de ellos existe una significación connotada, que se impone en la parte psicológica, social y cultural de los individuos.

El mensaje connotativo o implícito de una imagen proviene de la retórica visual, que comprende procedimientos literarios como la hipérbole, metáfora, metonimia, etc., y a las que hace referencia el señor Domenec Font en su libro "El Poder de la Imagen" (ver págs. 18 - 19). El uso de estos recursos tiene la finalidad de reiterar - resaltar ciertos aspectos dentro del mensaje, o por el contrario desvalorar otros, de acuerdo a los intereses económicos de sus productores.

CAPITULO II

METODOLOGIA

Estructuralismo como guía de esta investigación

La parte metodológica de nuestra investigación, está basada en la aplicación de algunos principios del Estructuralismo, como Método Científico, para orientar el análisis de contenido de la Teleserie.

El Estructuralismo. Desde su aparición en "1915" (36) con Ferdinand Saussure y la famosa obra "Curso de Lingüística General", el uso del Estructuralismo como Método de Investigación se extendió a muchas áreas del quehacer intelectual. No se restringió al estudio de la Lingüística y Antropología, donde tiene su asiento. El mismo "Jean Piaget ha definido al Estructuralismo como un método basado en los conceptos de totalidad, auto-regulación y transformación, común a la antropología y a la lingüística, sino también a las matemáticas, la física, la biología, la psicología y la filosofía". (37) agregaría aquí las comunicaciones.

(36) Cfr. McQuail, Denis. op. cit. pág. 159

(37) Eco, Umberto- Leach, Edmund- et al. Compilación de Robey, David. "Introducción al Estructuralismo". Alianza Editorial, S.A. Madrid, 1976. Cit. pág. 10

Aunque el Estructuralismo nace relacionado con la lingüística, puede marcarse una separación entre uno y otra porque -- "El Estructuralismo se diferencia de la lingüística en dos -- grandes aspectos: no sólo se interesa por los lenguajes verbales convencionales, sino también por todo sistema de signos -- que tenga propiedades parecidas a las del lenguaje; y no se interesa tanto por los sistemas de signos en sí como por los textos a la luz de la cultura "multitudinaria"". (38)

De aquí que también los contenidos surgidos de la "Cultura de Consumo", como los que forman parte de la programación -- de Canal 6 de Televisión y de otros Medios de Comunicación tales como: Cine, Radio, Prensa se puedan analizar bajo los principios estructuralistas, en los cuales como se ha podido observar es fundamental el concepto de "estructura".

Para Jean Piaget "Una estructura está ciertamente formada de elementos, pero éstos están subordinados a unas leyes, llamadas de composición, no se reducen a unas asociaciones acumulativas, sino que confieren al todo, en su calidad de tal, unas propiedades de conjunto distintas de aquellas de los elementos". (39)

(38) McQuail, Denis. op. cit. pág. 159

(39) Piaget, Jean. "El Estructuralismo". Tr. de J. García Bosh y Damia de Bas. Oikos Tau Ediciones. Barcelona, 1974. -- Cit. pág. 11

Se ve como la definición de estructura se encuentra intimamente ligada con la noción de "elemento" que vendría a con-formar un todo, pero que no determinan su existencia. Por el contrario, sin la existencia del sistema éstos no tendrían razón de ser.

En el caso de los personajes del programa en estudio, ellos en cuanto tal, existen porque hay una estructura llamada "Programa La Familia Biónica" que les dá la razón de ser, bajo el actúan y porque no decirlo se imponen en algún momento de terminado en la sensibilidad del televidente, como se explica en el tema "Los Medios de Comunicación y sus Efectos en la Ni-ñez". (Cap. I de esta tesis). El mismo Saussure expresaría al respecto que el "término "elemento" debe ser considerado inver-samente para ser exactos, ya que no es aquello con lo cual todo está constituido, sino al contrario, lo que resulta de la totalidad de las relaciones". (40)

Las relaciones a que alude esta definición son las que se dan entre los elementos y que les asignan valores a partir del establecimiento de diferencias. Pero estas relaciones se reali-zan bajo reglas generales que ayudan a la autorregulación del sistema, también llamado estructura.

(40) Millet, Louis - Varin D'Ainvelle, Madeleine. "El Estructuralismo como Método". 2a. Edic. Editorial LAIA S.A. - España, 1975. Cit. pág. 16

De esta forma, "lo más importante del planteamiento científico no será la totalidad en cuestión, ni sus elementos aislados, sino sus relaciones, sus procedimientos de composición". (41) Lo anterior se vincula directamente con el valor que toman los personajes dentro del programa, a raíz de su desenvolvimiento: el porqué han sido caracterizados como "buenos" o "malos" y no de otra manera, presentándolos en una ambiente - ción distinta, menos cientifista, menos consumista que la usa - da, como lo veremos en el análisis interno de los programas - (Cap. III).

Al relacionar estas ideas (de estructura, elementos y re - laciones) con la investigación se trató de utilizarlas en for - ma operativo-práctica, recurriendo a un modelo estructural de análisis de contenido. Y aunque al Estructuralismo también se le haya asignado el carácter filosófico (42) se buscó concre - tar estas ideas.

El crear un modelo para el análisis de contenido no es al - go extraño en las comunicaciones, ya Umberto Eco presenta uno "Acerca de las Articulaciones del Código Cinematográfico".(43) basado en el estructuralismo.

(41) Paoli, J. Antonio. "Comunicación e Información". Univer - sidad Centroamericana "José Simeón Cañas". UCA. Cit. pág. 38.

(42) Cfr. Ibid. pág. 81..

(43) Cfr. Ibid. pág. 37.

En esta investigación se ha pretendido desarrollar, en forma sencilla, un modelo que permitiera el análisis de la Teleserie "La Familia Biónica", entendiéndola como un "todo", basado en la imagen y el sonido y partiendo de las relaciones entre los elementos de esa "estructura": personajes, contexto ambiental, diálogos, etc.

Mediante el método deductivo, que va de lo general a lo particular, se logró inferir el verdadero mensaje (implícito) que se estaba transmitiendo.

En relación a este procedimiento para descubrir la parte oculta, Antonio Paoli, al referirse en su libro ya citado al tema de La Actividad Estructuralista (Ver págs. 81 - 82) desarrollado por Roland Barthes expresa lo siguiente: "La estructura es pues en el fondo un simulacro del objeto, pero un simulacro dirigido, interesado, puesto que el objeto imitado hace aparecer algo que permanecía invisible, o si se prefiere así ininteligible en el objeto natural".

El mismo Barthes habla también de una descomposición y recomposición de lo concreto o real que se considera conlleva gran importancia, porque ha requerido de un ejercicio intelectual para llegar al conocimiento de lo que puede llamarse "implícito" dentro del contenido de la serie de televisión en análisis.

2- Objetivo General de la Investigación

Análisis de la Teleserie "La Familia Biónica".

3- Objetivo Específico

Profundizar sobre el contenido violento del programa "La - Familia Biónica" a través del análisis de los elementos vi suales y auditivos presentados en el mismo.

4- Hipótesis de la Investigación

Los programas de "La Familia Biónica" presentan la violenci a como medio y fin para solucionar los conflictos de - los personajes que intervienen en la serie.

CAPITULO III

APLICACION DE ANALISIS ESTRUCTURAL EN LOS 21 PROGRAMAS DE "LA FAMILIA BIONICA"

1) Intervención de Personajes en los Programas.-

En cada uno de los programas sujetos a estudio se vio aparecer una serie de personajes en el papel de "buenos" y "malos", de acuerdo a su desenvolvimiento y su conducta social.

En el cuadro 1 se refleja la importancia que tenía cada uno en los programas a nivel general; se estableció entonces los personajes primarios o secundarios en relación al drama valiéndose para ello del recuento de participaciones individuales dentro del grupo a que pertenecían.

CUADRO 1

**PARTICIPACION DE PERSONAJES "BUENOS" Y
"MALOS" EN LOS PROGRAMAS.**

(A) No. Correlativo	(B) "BUENOS"	(C) No. Partic. Indiv.
1 PROF. AMADEUS SHARP 19
2 JACK BENNET = BIONICO I 21
3 HELEN = MATER I 21
4 MEG = ROCKA I 21
5 ERICK = SPORT I 21
6 BUNYIDO = KARATE I 21
7 J. D. = ICU 21
8 FLUFFI <u>11</u>
		Total / 156
 "MALOS" 		
1 DR. ESCARABAJO 21
2 SNOBY TROPY 11
3 MECANO 19
4 MADAME O 15
5 GLOB 17
6 CLONE <u>8</u>
		Total / 91

1.1- ESTRUCTURA DEL CUADRO

El cuadro 1 "Participación de Personajes Buenos y Malos - en los Programas" muestra lo siguiente:

En la Columna A: El número de ordenamiento correlativo de los personajes "buenos" y "malos" por grupo.

La Columna B: Presenta nombres de los personajes.

Columna C: Número de participaciones por cada personaje.

1.2- RESULTADOS Y SU INTERPRETACION CONNOTADA

Los resultados del cuadro número uno mostraron que existía un evidente desequilibrio de participaciones en los programas, favorable al grupo de "personajes buenos".

Numéricamente el grupo de personajes "buenos" estaba constituido por ocho miembros; abarcando a la familia de héroes (Biónico 1, Mater 1, Rocka 1, Karate 1, Sport 1 e Icu), al profesor Sharp y a la mascota de la familia un robot llamado Fluffi, de esta manera hubo una imposición de los "buenos" sobre el grupo de los "malos", que sólo tenía como integrantes los personajes: Doctor Escarabajo, Glob, Mecano, Madame O, Snopy Tropy y Clone.

Esta tendencia al desequilibrio también se manifestó en la participación individual de los personajes "buenos" y "malos".

A nivel de los veintiun programas hubo presencia total de cada uno de los miembros de la Familia Biónica, ya mencionados, seguidos del Profesor Sharp con diecinueve apariciones y de Fluffi, la mascota con once.

Del grupo de los "malos" el único personaje que apareció en todos los programas fue el Doctor Escarabajo, a quien seguía de cerca Mecano con diecinueve apariciones.

Los demás villanos aliados del Doctor Escarabajo tuvieron apariciones más irregulares; Glob fue visto en diecisiete programas, Madame O en quince, Snopy Tropy en once y finalmente a Clone en ocho programas.

Estas diferencias expuestas con relación a presencia de los personajes en los programas llevaron a ubicarlos en niveles de importancia: principales y secundarios.

En lo que se refiere al grupo de los "buenos" se encontró que los personajes principales los constituían los seis héroes biónicos y el Profesor Amadeus Sharp, quien se identificaba en la generalidad de los relatos como Profesor Sharp.

Fluffi, la mascota robot, quedó definido como el personaje secundario del grupo, porque es el que obtuvo menos intervenciones.

En los "malos", los personajes principales eran el Doctor Escarabajo, Mecano y Glob. Constituyeron personajes secundarios Madame O, Snopy Tropy y Clone, debido a que su intervención en los programas fue menor que la de los primeros tres mencionados.

De esta forma, se observó que en la serie de programas hubo una aparición de catorce personajes fijos, cuya presencia era frecuente dentro de los relatos.

De estos catorce personajes, tanto primarios como secundarios, el 57.14% cayó dentro de la concepción "buenos", no subvertidores del orden y de la armonía social y que por el contrario luchaban por mantener y asegurar la tranquilidad o supuesta paz del "mundo ficcional" del que formaban parte. Sobre esta forma de intervención de los personajes en las historietas Ariel Dorfman y Manuel Jofré expresaron: "Una de las normas que no debe ser nunca rota, en consecuencia, es la propiedad privada. Todos los personajes justicieros reaccionan contra los que atacan la propiedad privada, es decir contra los ladrones, con gran violencia. El superhéroe está justamente puesto para preservar este orden sagrado e inviolable". (44)

Los "malos", que representaban lo contrario de los "buenos", -

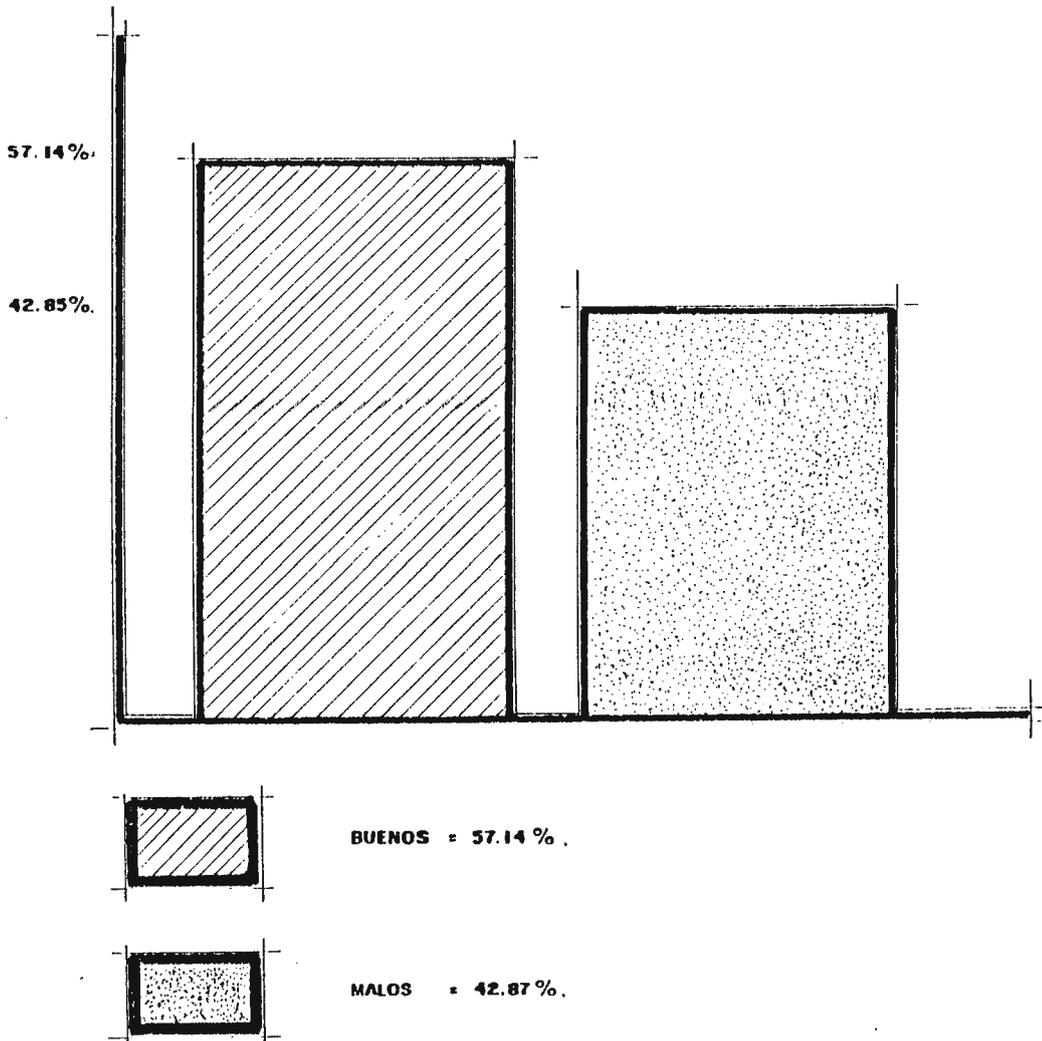
(44) Dorfman, Ariel y Jofré, Manuel. "Superman y sus Amigos del Alma". Editorial Galerna. Buenos Aires, Argentina. - 1974. Cit. pág. 123.

aparecieron un 42.85%. Estas diferencias entre los datos porcentuales de "buenos" y "malos", llevaron a confirmar una de las ideas de Ariel Dorfman y Manuel Jofré, cuando al referirse a la historieta tradicional expresaron: "Otra característica siempre persistente es el predominio de lo cuantitativo sobre lo cualitativo. Importa el número y no la naturaleza de las cosas". (45) Por lo cual se dedujo que el predominio numérico y de otra índole que se verificó en el programa era algo preestablecido y no producto de la casualidad.

(45) Ibid. Cit. pág. 121.

GRAFICA No. 1.

**CUADRO GENERAL DE PARTICIPACION DE
PERSONAJES "BUENOS" Y "MALOS"**



1.3- IMPLICACIONES DENOTADAS

Los datos expuestos y que se resumieron en la gráfica 1 fueron muy significativos, en el sentido de que mostraron una polarización de personajes; los "buenos", grupo integrado por el Profesor Sharp y la Familia Bennet o Biónica, cuyos miembros eran los héroes del programa, y los "malos" o villanos encabezados por el Doctor Escarabajo.

Esta oposición marcó una situación de poder, favorable a los personajes "buenos" y una negación existencial de los "malos".

En los programas se trató de inclinar la balanza hacia un lado; para lo bueno y correcto, que no representaba ningún peligro para el sistema normativo instituido en la sociedad ficcional por los mismos hombres, a costa de la reducción del mal, simbólicamente representado por un enemigo, bajo el aspecto de un ruin Doctor Escarabajo.

Y la forma de imponerse drásticamente era en última instancia como se verá en páginas posteriores, la violencia manifestada en diversas formas.

2) RELACION SOCIAL ENTRE LOS PERSONAJES

En esta investigación fue importante determinar la relación social que se daba entre los personajes "Buenos" y "Malos", para deducir de que forma se utilizó este concepto a nivel general de la Teleserie.

El cuadro número 2 (ver pág. No. 56), ubica en cada programa el número de situaciones de "armonía" así como de "pugna" resultadas de la relación social constante que tenían los personajes dentro de esa sociedad ficcional, fuera esta positiva o negativa.

Antes de iniciar la presentación de datos y el análisis referente a la relación social entre los personajes se definen los conceptos de "armonía" y "pugna", además de las situaciones que ambos abarcaron con respecto a los programas de La Familia Biónica".

De acuerdo a lo anterior, por relaciones de "armonía" se entendió la "Amistad y buena correspondencia". (46) Tales relaciones fueron ubicadas en los programas en base a situaciones agradables y/o positivas que originaron entre sí los perso

(46) García, Ramón - Pelayo y Gross. "Diccionario Práctico Español Moderno. Op Cit.

najes buenos y malos, tanto en lo verbal como en lo físico.

Armonía comprendió entonces: (47)

- a) Ayuda: - Que es definida como la "acción y efecto de ayudar". En los datos obtenidos del análisis de cada programa, ésta se verificó en número de treinta veces.
- b) Amor: - "Sentimiento que inclina el ánimo hacia lo que place, sea persona, objeto, etc." Tuvo una aparición de veinte veces.
- c) Comprensión: - "Actitud tolerante". Su número de apariciones fue de cuatro veces.
- d) Sexual: - "Lo relativo al sexo", según definición del Diccionario Larousse. Verificado en los programas veintiun veces.
- e) Respeto: - Este "sentimiento que induce a tratar a alguien con deferencia, a causa de su

(47) Los conceptos abarcados dentro de la situación de Armonía, se definieron utilizando el Diccionario Larousse.

edad, superioridad o mérito", apareció a nivel general de programas cinco ve - ces.

- f) Agradecimiento: - "Tener gratitud". Se dio sólo una vez.
- g) Rectificación: - Que se entiende como la "Corrección de una cosa inexacta". También ocurrió una vez.
- h) Amistad: - La misma situación de ocurrencia: una - vez; se presentó para la amistad. Esta se define como el "afecto o cariño en-tre las personas".
- i) Compañerismo: - "La relación entre compañeros y armonía entre ellos" fue abarcada aquí. Esta se dio un número de nueve veces.
- j) Confianza: - Tener "esperanza en una persona o cosa". Tuvo aparición tres veces a nivel de to dos los programas.
- k) Lealtad: - De leal, "Que sigue las reglas del ho -

nor, de la probidad, de la rectitud y de la fidelidad".

Estas situaciones se presentaron cuatro veces en la generalidad de los programas analizados.

Las relaciones de "pugna" dentro de los programas fueron aquellos momentos en que hubo "lucha" (48) o choques; tomando en cuenta siempre lo verbal y lo físico. Se encontraron aquí situaciones como: (49)

- a) Reproches - Estos eran "censura o crítica". En nuestro caso verificados entre los personajes a raíz de sus acciones. Fueron realizados en los programas doce veces.
- b) Acusaciones: - "Acción de acusar o acusarse, que nos lleva al concepto de imputar a uno algún delito o culpa". Situación que se encontró en los programas una vez.

(48) Ibidem. pág. 467

(49) Ibidem.

- c) Rebeldía: - Situación que implicaba "Insubordinación, indisciplina". Se efectuó siete veces a nivel de los programas.
- d) Ofensa: - "Palabra u hecho que agravia a uno". Situaciones que se encontraron en número de cincuenta y una veces.
- e) Amenazar: - "Dar a entender con actos o palabras -- que se quiere hacer algún mal a otro". Verificados en los programas ocho veces.
- f) Ataques: - "Acción militar ofensiva ejecutada con la idea de apoderarse de una posición o un país". Tuvo la aparición más destacada con ciento siete veces.
- g) Autoridad: - "Derecho o poder de mantener, de hacerse obedecer". Estas relaciones sucedieron treinta y una veces.
- h) Engañar: - "Hacer creer algo que es falso". Según el análisis de los programas, esta situación dentro de las relaciones se dio

en número de cuatro veces.

- i) Castigo: - "Pena, corrección de una falta". En la relación entre los personajes se encontró cuatro veces.
- k) Traición: - "Violación de la fidelidad debida, des-lealtad".

UNIVERSIDAD DON BOSCO
BIBLIOTECA CENTRAL
"RAFAEL MEZA AYAU"
CIUDADELA DON BOSCO
SOYAPANGO, EL SALVADOR

CUADRO No.2 Y GRAFICA No.2

CUADRO DE RELACIONES: ARMONIA - PUGNA ENTRE PERSONAJES
 POR CADA PROGRAMA

No. PROG.	No. DE R. A .	No. DE R. P .
1	2	14.
2	4	6.
3	7	10.
4	3	7.
5	6	9.
6	8	13.
7	4	14.
8	4	13.
9	3	15.
10	8	11.
11	4	13.
12	9	6.
13	4	17.
14	8	15.
15	3	10.
16	3	12.
17	2	11.
18	3	18.
19.	4	13.
20.	6	4.
21.	4.	3.
TOTAL = 99 = 29.72%		TOTAL = 234 = 70.27%

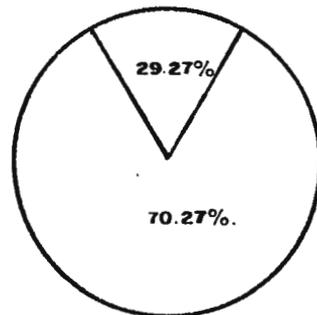
TOTAL GLOBAL DE RELACIONES (ARMONIA - PUGNA) = 333.

PORCENTAJES :

ARMONIA = 29.72%

PUGNA = 70.27%

99.99%



2.1- ESTRUCTURA DEL CUADRO

El cuadro 2 Relaciones Armonía-Pugna muestra de izquierda a derecha:

- a) En la primera columna No. Prog. indica el número asignado a cada programa de acuerdo al orden de recopilación.
- b) En la segunda columna No. de R.A. se presentan los datos obtenidos del conteo de situaciones de armonía en cada programa; y al final de ésta el total resultante de la sumatoria de situaciones de armonía.
- c) La tercera columna está constituida por datos numéricos obtenidos de analizar las situaciones de pugna verificadas en cada programa. Al final el total correspondiente a estas relaciones.

2.2- RESULTADOS Y SU INTERPRETACION CONNOTADA

De acuerdo a los datos estadísticos expuestos en el cuadro de relaciones: Armonía-Pugna entre los personajes, entendiendo esta relación como "la correspondencia o trato entre --

personas, por razones de amistad o de interés". (50) se concluyó:

1o. Que de los veintiun programas analizados dieciocho presentaron un alto número de relaciones de pugna y sólo tres imponían lo armónico sobre el conflicto, estos fueron los -- programas: doce, veinte y veintiuno.

2o. La diferencia entre armonía y pugna, en cuanto a ocurrencia, fue muy marcada.

Al establecer comparaciones entre los resultados de una y otra relación por programa, y aun más a nivel general, esta situación quedó explícita debido a que el Número de Relaciones Armónicas (No. de R.A) fue menor que el Número de Relaciones de Pugna (No. de R.P.).

Estas relaciones de pugna eran situaciones conflictivas, que formaban parte de los relatos.

En el "mundo irreal" de los personajes se vio cuantitativamente el predominio de:

- los ataques (ciento siete veces)
- las ofensas (cincuentaun veces)

(50) Definición extraída del Diccionario Larousse.

- la autoridad (treinta y una veces)
- los reproches (doce veces)
- las amenazas (ocho veces)
- la rebeldía (siete veces)

Las relaciones citadas surgieron de la interacción de dos grupos concretos: los "buenos" (Familia Biónica, Profesor Sharp) y los "malos" (Doctor Escarabajo y sus secuaces). Los primeros luchando por el idealista "salvar a la humanidad", valiéndose de la más sofisticada tecnología de violencia, y los segundos tratando de obtener el poder ilimitado (51) como los mismos personajes lo manifestaban. Algunas situaciones de conflicto se vieron tanto en momentos que podemos denominar de "Introducción" en el desarrollo del relato, cuando a los personajes que integraban la Familia Biónica se les encontraba en el papel de simples ciudadanos, bajo la identidad de Familia Bennet, y al final, cuando se había logrado la solución del conflicto generado por la intervención de los "villanos" que llegaban a romper la tranquilidad del "mundo de ficción" creado en los relatos.

La armonía quedó en última instancia en segundo lugar a nivel global de la Teleserie y como se verá adelante, estas situaciones, aunque a nivel individual podría argumentarse tenían cier

(51) Como se vió en el programa número cuatro.

ta representatividad numérica, ejemplo: el amor con veinte veces de aparición, la misma fue negada a raíz de la forma en que se presentaron las relaciones sentimentales.

2.3- IMPLICACIONES DENOTADAS

Se concretó que de las dos formas de relación: Armonía y Pugna (cuadro 2), ésta última prevaleció debido a que las situaciones en que se vio desenvolverse a los personajes estaban marcadas por su carácter agresivo-violento, determinado tanto por los mismos papeles que representaban dentro de los relatos: "buenos" y "malos" como por el contexto ambiental en que fueron ubicados, en el que se hacía derroche de tecnología con el fin, especialmente, de someter al que se consideraba enemigo. Ambos grupos "el encabezado por el Profesor Sharp" como el del "Doctor Escarabajo" buscaban eliminarse en "apariencia". Nunca se vió en los programas, que uno de sus personajes de caricatura muriera a consecuencia de la agresión física de otro u otros, es más, si uno de ellos era lastimado alguna vez en el momento de combate, ya estaba en el programa del día siguiente en perfectas condiciones, sin rasguño alguno. Un ejemplo de ello lo encontramos en el programa número ocho, en el que el Doctor Escarabajo envía a Glob, Clone y Mecano a apoderarse de un mundo subterráneo habitado por humanos, convertidos en insectos mediante la tecnología; al final del relato los "villa-

nos" fueron agredidos físicamente; pero en el siguiente programa aparecieron como si no hubiese pasado nada. Esto era parte del mundo ficcional.

La alta tecnología armamentista, representada por cada uno de los inventos del profesor Sharp o del Doctor Escarabajo, en los programas, situada ante una reproducción en serie, propia de las economías industrializadas. Esta tecnología, que se descubría también implantada a los cuerpos de los personajes héroes, adoptaba una forma descarada no sólo de consumo por motivos bélicos, que era lo más predominante, sino que se extendía a otros aspectos de la vida cotidiana de los personajes, como la música, el deporte, el hogar.

Se trató de una promoción, no tanto de esas actividades sino de la misma tecnología.

En cuanto la agresión sin llegar a la muerte, no era una forma de negar la violencia, sino al contrario era el medio de hacerla más aceptable y digerible por la mente de los niños televidentes.

Algunos autores norteamericanos con relación a los héroes míticos han expresado: "Los sistemas de comunicación mítico son empleados frecuentemente para tratar de racionalizar, no para negar una condición humana". (52)

(52) W. Chesebro, James. "Communication, Values, and Popular - Television Series a Four-Year Assessment. 1978. Reprinted by permission of de author. (Folleto).

3) ANÁLISIS DEL VOCABULARIO DE LOS PROGRAMAS

El análisis del vocabulario utilizado en cada programa de "La Familia Biónica" llevó a conocer el uso que se dio a este recurso de comunicación (la palabra). Para este fin se recurrió al estudio de los diálogos entre los personajes, en los veintiun programas, y se obtuvo los resultados expuestos en el cuadro No. 3, donde se proponen tres categorías del lenguaje:

- 1- Científico: Términos usados por los personajes, que aludían a la ciencia, como en el caso de inventos tecnológicos basados en la cibernética.
- 2- Económico: Los términos que eran relativos a lo económico, nombres de comidas, el dinero, transacciones, diamantes, bienes de intercambio comercial, etc.
- 3- Político: Se tomó en cuenta las palabras que conllevaban sentido político: ciudad, pueblo, imperio, poder, líder, etc.

CUADRO No. 3.

CONTEO DEL VOCABULARIO UTILIZADO EN CADA UNO DE LOS
PROGRAMAS

No. PROG.	No. Términos Científicos	No. Términos Económicos	No. Términos Políticos
1	16	15	5
2	21	8	8
3	26	5	3
4	16	4	4
5	4	0	4
6	18	15	12
7	22	7	3
8	25	20	12
9	28	5	4
10	20	2	15
11	23	3	8
12	9	7	26
13	33	12	14
14	30	5	10
15	23	24	6
16	37	2	6
17	21	10	4
18	29	7	2
19	19	3	4
20	19	12	7
21	30	3	2
	TOTAL = 469.	TOTAL = 169.	TOTAL = 159.

TOTAL GLOBAL DE TERMINOS (CIENTIFICOS - ECONOMICOS - POLITICOS) = 797.

PORCENTAJES :

TERMINOS CIENTIFICOS = 58.84%.

TERMINOS ECONOMICOS = 21.20%.

TERMINOS POLITICOS = 19.94%.

TOTAL = 99.98%.

3.1 ESTRUCTURA DEL CUADRO

En forma esquemática el cuadro 3 presenta:

- a) Primera Columna: El orden correlativo de los programas que se analizaron y cuyos títulos se presentan en anexos No. 1 del presente trabajo.
- b) Segunda Columna: Muestra el número de términos científicos que se utilizaron en cada programa. Al final de la columna aparece el total global de éstos términos; resultado que se refleja porcentualmente en la gráfica número 3 del uso general de vocabulario.
- c) Tercera Columna: Ubica sobre el número de términos relacionados con lo económico, que se mencionaron en los programas. En la parte inferior (pie) de la columna, se presenta el resultado total de estos términos, que también está en forma porcentual en la figura citada en el literal "b)". Se obtiene así una visión general de su uso con respecto a las otras dos categorías.

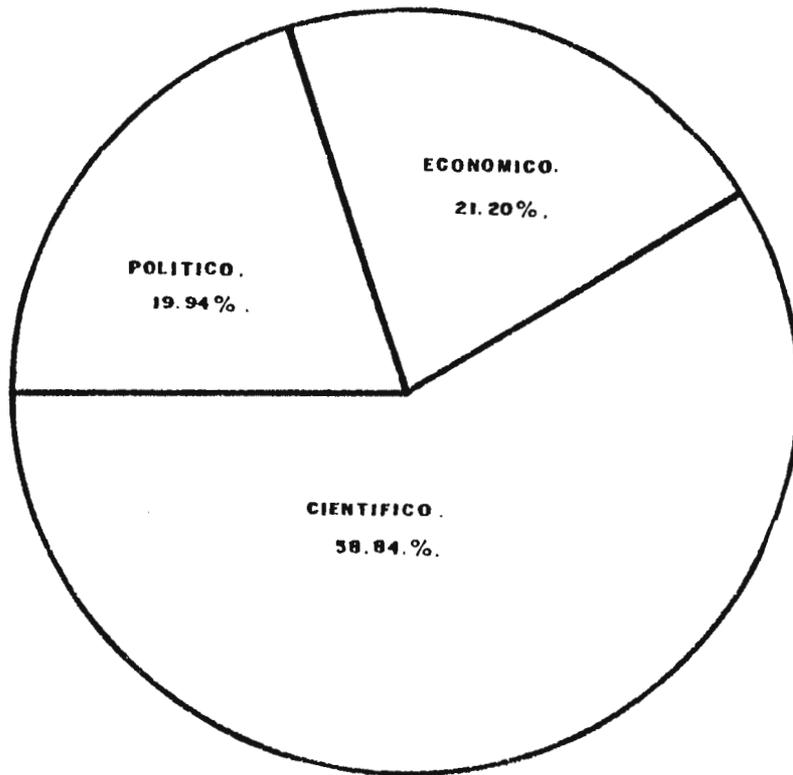
3.2- RESULTADOS Y SU INTERPRETACION CONNOTATIVA

El cuadro 3 y la gráfica del uso general de vocabulario -

en los diálogos evidencian:

- a) Que el vocabulario en la categoría científica obtuvo predominio; debido a que de los veintiún programas, diecinueve presentaban un uso mayor de términos científicos, sobre las otras dos categorías. Esto acercaba a otro tipo de sociedad, en pleno desarrollo económico, industrialmente potentada: la norteamericana.

- b) Que lo económico y lo político lograron igualarse o en -- otro caso rebasar lo científico, en cuanto a uso de términos sólo en tres programas: el cinco, doce y quince, pero que esa diferencia cuantitativamente no fue marcada, y como se plantea en el análisis connotado tampoco tuvo mucha representatividad.

GRAFICA No. 3 .**USO GENERAL DE VOCABULARIO EN LOS DIALOGOS**

CIENTIFICO = 58.84 % .
ECONOMICO = 21.20 % .
POLITICO = 19.94 % .

3.3- IMPLICACION DENOTATIVA

Es un hecho que existió predominio de vocabulario científico en los diálogos entre los personajes, pero éste respondía a un fin determinado con anterioridad por los creadores del programa, como era el de colocar en un "pedestal" la tecnología bélica y justificar su uso, porque cada detalle en la vida de los héroes (ciudadano común - superhéroe) o de los villanos, estaba supeditado a los inventos tecnológicos.

Los diálogos de los personajes estaban poblados de este vocabulario, no importaba el papel que desempeñaran. Tanto los adolescentes como los adultos de los programas mostraron dominio del conocimiento científico; de esta forma en el programa número dieciocho se escuchó al adolescente superhéroe biónico, Icu, hablar a dos de sus hermanos de uno de sus inventos de la forma siguiente:

"La refracción electrónica de la luz causa un factor de nueve grados y los patrones - de inversión geométrica borran el punto de refracción permitiendo así la dispersión".

Lenguaje cientifista a que en la realidad actual no se escucha en el niño ni en el adolescente salvadoreño.

Los vocablos científicos se introdujeron como una especie de lenguaje coloquial, común a los dos grupos de personajes "buenos" y "malos".

Se percibió que existía latente una supuesta "naturalidad", y que para ellos esa forma de hablar era propia dentro de su so- ci- dad de ficción, presentada como "futurista".

La promoción de productos industriales de tipo electrónico, en el mundo de la imagen (video) y el sonido (aparatos para es- cu- char música) también tuvo espacio a través de los personajes, en especial de Meg Bennet = Rocka 1. A Meg la única hija del ma- tri- moni- o, era usual oírle hablar de grupos de música Rock, as- oci- ados con la tecnología, como "las Transistor Sister" o "los Androides" (53), aún más, ella y Erick = Sport 1, quien hablaba mucho con términos del beisbol, enunciaban de esta for- ma el problema de la "identificación", pero no lo asumían como problema en la juventud, sino como algo que era característico y natural de esta etapa de la vida, en la que se busca la acep- ta- ción de los demás.

Como en la vida de los héroes, la de los villanos presen- tó detalles que lograron ubicar en lo tecnológico, pero agrega- ban en su relación al exterior e interior del grupo un vocabu- la- rio agresivo; era usual del Doctor Escarabajo dirigirse a cu- al- qui- era de sus aliados llamándole "zorimbo" (palabra que es

(53) El programa ocho fue representativo de esta situación.

tá fuera de nuestro lenguaje), tonto, en especial hacia Mecano, a quien agregaba la amenaza "vas a ver Mecano", cuando la ta - rea que le asignaba a éste no tenía éxito. Esta amenaza trató de ser disimulada, debido a que la pronunciaba entre dientes, pero la violencia estaba ahí, latente, mezclada con la autori- dad del vocabulario científico, en que tenía su fundamento la idea de poder; en ese sentido decir "poder" era hablar concre- tamente de "violencia".

Con respecto al televidente joven, se consideró que preci- samente este "derroche espectacular" de vocabulario, era el - que contribuía a su participación con los personajes; de esta forma la grandiosidad científica y el dinamismo irradiado por el programa se apoderaba de la mente y el ánimo del telespecta- dor.

4) USO DEL CONCEPTO TIEMPO EN LOS PROGRAMAS

Al estudiar el contexto ambiental en que se desarrollaba la vida de los personajes, también se to nó necesario conocer el uso del concepto tiempo en el drama.

El cuadro esquemático que se presenta a continuación ayuda a ubicar el "tiempo ficcional" en cada programa y luego de for- ma general.

MANEJO DEL TIEMPO FICCIONAL EN CADA PROGRAMA

No. PROGRAMA	CATEGORIA ACUSTICA .							CATEGORIA VISUAL .	
	SEGUNDO .	MINUTO .	HORA .	DIA .	SEMANA .	MES .	AÑO .	DIA / LUZ .	NOCHE/OSCURO .
1	0	0	0	0	0	0	0	1	0
2	0	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0	0	0	0	1	0	1	0	0
4	0	0	0	0	0	0	2	0	0
5	1	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0	0	1	0	0	0	2	0	0
7	0	0	0	0	0	0	0	1	1
8	0	0	0	0	0	0	0	0	0
9	0	0	0	0	0	0	0	1	1
10	0	0	0	0	0	0	0	0	0
11	0	0	0	0	0	0	0	0	1
12	0	0	0	1	0	0	0	0	0
13	0	0	0	0	0	0	0	0	0
14	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	0	0	1	1	0	0	0	0	0
16	0	0	2	1	0	1	1	1	1
17	0	0	3	0	0	0	0	0	1
18	0	0	0	0	0	0	0	0	0
19	0	0	0	0	0	0	0	1	1
20	0	0	0	0	0	0	0	1	0
21	0	0	0	1	0	1	1	1	1
Totales =	1	0	7	4	1	2	7	7	7

4.1- ESTRUCTURA DEL CUADRO

El cuadro número 4 busca dar una idea precisa sobre el uso del tiempo a nivel de cada programa.

Veamos una explicación de los conceptos utilizados en el cuadro.

- El tiempo se dividió por cuestión de estudio en dos categorías: Auditiva y Visual.

1- La Auditiva; que abarcó la clasificación en:

- a) Segundos
- b) Minuto
- c) Hora
- d) Día
- e) Semana
- f) Mes
- g) Año

2- La Visual; abarcó a nivel de imágenes:

- a) Luz
- b) Oscuridad

- A la izquierda del cuadro se presenta el número de orden correlativo que fue asignado a cada programa en que se ubicó el "tiempo de ficción".

- En la parte inferior del cuadro se muestran los totales de -
 "tiempo de ficción" por clasificación en segundos, minutos,
 horas, días, etc.; quedaron éstos de la siguiente manera:

En la categoría Acústica:

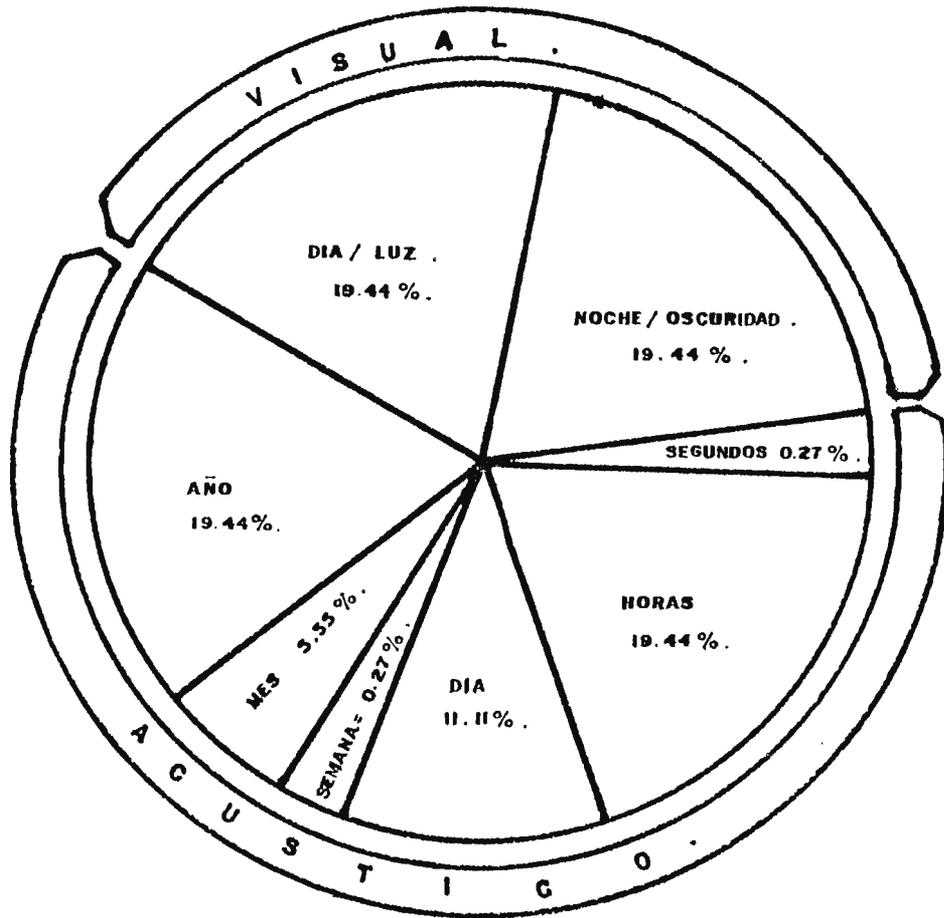
<u>Subdivisión</u>	<u>Totales</u>	<u>Porcentaje</u>
Segundos	1	0.27%
Minuto	0	0
Horas	7	19.44%
Días	4	11.11%
Semana	1	0.27%
Mes	2	5.55%
Año	7	19.44%

En la Categoría Visual:

<u>Subdivisión</u>	<u>Totales</u>	<u>Porcentaje</u>
Luz	7	19.44%
Oscuridad	7	19.44%

GRAFICO No. 4.

GRAFICA GENERAL DEL USO DE TIEMPO FICCIONAL EN LA
TELESERIE



LO ACUSTICO = 56.09 %
LO VISUAL = 38.88 %.

4.2- RESULTADOS Y SU INTERPRETACION CONNOTADA

Partiendo de los datos expuestos en el cuadro No. 4 de Ma-nejo del tiempo de ficción, se concluyó que cuantitativamente éste muestra:

En lo acústico:

- 1) Que de veintiun programas, ocho son los que mencionaron el tiempo en los diálogos; programas: tres, cuatro, cinco, -- seis, doce, quince, dieciseis, diecisiete y veintiuno.
- 2) Además, en esta categoría las divisiones en horas y en años prevalecieron, en cuanto a menciones, sobre las divisiones en segundos, minutos, días, semanas y mes.

El tiempo en horas, apareció en cuatro de los programas y - obtuvo a nivel general de la serie un número de siete menu-ciones. Pero con relación a la división en años, aunque obu-tuvo el mismo total a nivel de la Teleserie: siete menciou-nes, analizando los programas individualmente se estableció diferencia con el anterior, ya que se le encontró en cinco programas, uno más que los abarcados por la división en hou-ras.

La situación de los datos era un poco diferente en la categou-ría Visual:

- 1) Como se puede observar en el gráfico No. 4 y en el cuadro -

mismo, ésta abarcó menos divisiones que la acústica.

De acuerdo al nombre de la categoría, fue la imagen la que ubicó en el tiempo: la luz o la oscuridad.

- 2) El tiempo visualmente fue manejado en nueve programas, de veintiuno que se analizó.
- 3) Ambas subdivisiones (día y noche) se ubicaron en nueve programas diferentes cada una; y obtuvieron el mismo número de apariciones (siete) a nivel de la Teleserie.

Al tomar el uso del tiempo de ficción en forma genérica, -- abarcando lo visual y acústico, se estableció que eran cuatro las subdivisiones que predominaban:

- a) división en horas
- b) división en años
- c) división en día/luz
- d) división en noche/oscuridad.

4.3- ANÁLISIS CUALITATIVO

El tiempo ficcional en los relatos no tenía mayor trascendencia; en tanto que las acciones de los personajes se desarrollaban en un "eterno presente" asumido por el televidente, pero era un presente sin ubicación concreta, debido a que cuando los personajes hablaban en términos de tiempo lo hacían refe-

rencialmente, a través de pocos datos que constituyeron sólo - "indicios"; no hablaban de fechas concretas, lo cual prácticamente les dejaba sin libertad de ir construyendo una historia, que como tal, asigna al hombre real un valor diferente con relación a otros hombres y en otras generaciones.

Es claro entonces que los personajes del programa "La Familia Biónica" al no tener historicidad que les afectara poodrán ser presentados sin ningún problema en épocas futuras y - continuar siendo los superhéroes; y sus enemigos, los villanos del momento.

El tiempo no era problema para los personajes, especialmente para los héroes biónicos, ya que este no regía ni su vida cotidiana, en la que se desenvolvían al iniciar muchos de - los programas, ni tampoco en el proceso de conflicto en que se presentaban y desenvolvían en un segundo momento del relato.

La atemporalidad de que se habla permitió que los personajes fueran ubicados de un cuadro a otro en dos o tres lugares en el mismo relato, sin necesidad de pasar un proceso, como el seguido en la vida real, donde el viajar de uno a otro continente requiere minutos y hasta puede decirse horas, para ir hacia un aeropuerto, luego esperar la salida del avión, etc. A los personajes se les veía en una escena en California, donde está el hogar de los Bennet y en la siguiente se les encontra en el Cairo o bien en el Desierto del Sahara; toda vez -

los emisores, que quisieron garantizar de esta manera el consumo del programa, sin ocasionar choques culturales, en las posibles sociedades consumidoras del mismo.

5) TRATAMIENTO DEL CONCEPTO SOCIEDAD EN LOS PROGRAMAS

Para ubicar espacialmente a los personajes dentro del relato se consideró necesario relacionar las temáticas desarrolladas en los programas con la acción concreta de los mismos y con el ambiente.

Esto fue así, porque los temas principales y los conceptos que eran desarrollados alrededor de ellos, determinaban no sólo la acción dentro de los relatos, sino que iban conformando una visión de sociedad muy diferente de nuestra realidad como países subdesarrollados. La sociedad ficcional presentada, se puede afirmar, confería una importancia extrema a lo bélico relacionado con la tecnología, con el objetivo de perpetuar un poder económico y político.

Además, el programa, al ser un producto comercial; algo planificado, para ser distribuido y consumido por un mercado internacional, incorporaba un "modus vivendus ideal", conformado por estereotipos, no sólo de belleza, económicos, políticos y morales sino también raciales, como fue observable a través de los personajes mismos, de su forma de ser y sus gustos; pe-

ro todo ello "encasillado" bajo un patrón norteamericano futurista. En ese confluir de razas se trataba de acercar al televidente aún más a la visión del Estados Unidos cosmopolita, situación que no era de extrañar, dada la conformación del equipo creador-productor del programa donde tanto se podía encontrar a un japonés, un hispano, polaco o un norteamericano; diferentes razas; pero todos trabajaron bajo el mismo interés -- económico para crear el "pequeño mundo ficcional", que se presentaba ante los ojos del joven televidente salvadoreño como realidad; pero era una realidad fraccionada, porque de la sociedad norteamericana real sólo se tomaron ciertos rasgos, y es en ese punto donde adoptaba el carácter de "sociedad ficcional".

5.1- TEMATICAS, AMBIENTE Y PERSONAJES

Las acciones de los personajes, sus relaciones ya estudiadas y la escenografía, que se trata de exponer y en la cual se desenvolvían los personajes, fueron puntos claves que llevaron a establecer como era manejado el concepto sociedad. Además -- los temas y la forma en que éstos fueron desarrollados dentro de los programas contribuyó también a establecer el concepto de sociedad.

Sobre la forma en que se desarrollaban los temas se logró

definir que había tres momentos diferentes en el relato, estos se planteaban de la siguiente manera:

Momento Uno	Momento Dos	Momento Tres
Introducción	Conflicto	Desenlace

El Momento Uno: Introducción. Hacía alusión a la vida cotidiana de una familia norteamericana, los Bennet, constituida por una pareja de esposos jóvenes y sus cuatro hijos, dos de los cuales eran adoptivos: Bunyido, el chico japonés e Icu el joven inventor de raza negra. Estos adolescentes poseían características específicas, basadas en gustos y preferencias que tendieron a presentarse como estereotipos de la sociedad norteamericana, ejemplo de ello la música rock, el deporte del beisbol.

Este momento presentó pequeños conflictos relacionados con la conducta cotidiana de los adolescentes, se consideró que ello fue con el fin de que existiese mayor identificación entre el televidente y la vida de los personajes; ésta se planteaba como una forma de hacer más tolerables los problemas del niño o adolescente real. Pudo observarse que fue la forma más astuta de llegar a su subconciencia y mostrarle que esos problemas eran "comunes" en esa edad y en cualquier sociedad.

Esos pequeños conflictos de la vida cotidiana, se iban resolviendo, sin ser percibidos, junto al conflicto Macro o Mayor -

que se daba en el Segundo Momento, como pudo deducirse de la observación continua de los programas.

A pesar de que se denominó "Introductivo" este momento, -- porque todavía no se presentaba la ruptura de norma social alguna por parte de Escarabajo o uno de sus aliados, ya se veía la violencia en las conductas de los hijos entre sí o para con sus padres. Un ejemplo representativo de ésta última fue cuando al inicio del programa cinco, Helen y Jack Bennet, en el papel de padres de familia, reprochaban a Bunyi (hijo) su conducta en la clase de Karate, situación cuyo desarrollo y solución quedó en suspenso ante la aparición del conflicto que requería la intervención de los héroes biónicos. En este punto se encontró que lo presentado, realmente era una cotidianidad de ficción, con tintes de violencia; porque la realidad humana es -- tal que nadie puede darse el lujo de solucionar los problemas que le aquejan hoy en otro momento lejano de su vida.

La vida cotidiana del hombre real tiene continuidad con relación al tiempo, es algo que no se puede detener y menos manejar al antojo de una persona. No es tan sencillo, se está ante la historia.

Por otra parte, los problemas conductuales de los personajes héroes, en este momento inicial, giraban sólo entorno a -- uno, cuando realmente el hombre actual tiene una vida diaria -- llena de pequeños o grandes problemas, y todos diferentes.

Surgía en la vida cotidiana de los héroes biónicos un aspecto muy importante, es el hecho de que en este primer momento para ellos no existían relaciones comunitarias, porque en ninguno - de los veintiun programas se les escuchó hacer referencia a familiares o vecinos, es más, su contexto ambiental se restringía a un lugar específico: su mansión, la cual estaba ubicada en una isla de la Costa de California, en los Estados Unidos, el nombre de la isla según expresaron los personajes villanos era Cypres Grove.

El único contacto social que tenían estaba restringido a los villanos, ésta no era una relación positiva, al contrario, era de violencia y se verificaba desde luego en el segundo momento, de conflicto.

El Momento Dos: Conflicto. La entrada al conflicto "Macro" era anunciada por la aparición del Profesor Sharp, él decidía la intervención de los héroes, les daba órdenes, les informaba sobre la existencia de un nuevo invento, cuya posesión generaba el conflicto, pero que al mismo tiempo, durante la lucha, terminaba siendo un instrumento bélico usado para derrotar al enemigo. Tal caso se presentó en los veintiun programas.

En los relatos este segundo momento de conflicto giró especialmente alrededor de tres temas: robo, presente en catorce programas; invenciones, manejado en trece de los veintiun programas;

gramas: y secuestro que aparecieron en trece programas.

Se aclara que estos temas no eran desarrollados en forma sepa-
rada, sino que muchas veces en un mismo programa se encontró --
que dos de ellos o los tres eran abordados en forma combinada
(54).

Los temas citados, que estuvieron presentes en los vein-
tiun programas, tenían un factor común: la violencia. Pero de
ellos, lo relacionado con los inventos era lo que movía los re-
latos, lo que imprimía dinamismo a la trama. Ellos existían co-
mo argumento para justificar la lucha; eran inventos, minera-
les de interés científico y secretos tecnológicos los que cons-
tituyeron la "manzana de la discordia", debido a que eran codi-
ciados por el poder que representaban.

Si los "buenos" (héroes) trataban de preservar ese poder,
ante los objetivos destructores del Doctor Escarabajo, valién-
dose de la misma tecnología armamentista (55) entonces la hi-
pótesis de considerar la violencia como medio y fin, era váli-
da.

(54) Programas tres, once, diecisiete, dieciocho y diecinueve,
presentaban los tres temas juntos.

(55) El uso de armas de rayos laser, naves, computadoras, --
etc. se manifestó en todos los programas.

Con relación a las observaciones y ponderaciones, sobre el vínculo ciencia-violencia, también Ariel Dorfman y Manuel Jofré afirmaron: "La ciencia tiene una tendencia al error y al ma, en muchas series". (56)

Se concretó que la tecnología cada vez más representaba dentro del programa un instrumento y un argumento para ejercer la violencia.

Momento Tres: Desenlace.

Retornar a la tranquilidad suponía la solución de los conflictos "Macros" (grandes) en los programas.

Para que existiera este momento se hacía necesario que dentro de los relatos se verificara la derrota del grupo de villanos (Doctor Escarabajo y secuaces), pero nunca se vio que esa derrota llevara consigo la muerte, al contrario la derrota se representaba con la puesta en fuga de los "malos", y desde luego significaba una "disminución valorativa" de los mismos.

En el programa, los "malos" no podían morir, puesto que su presencia determinaba la existencia del conflicto y por ende la aplicación de la agresión/violencia.

Así entendida, la vida de estos personajes villanos era básica

(56) Dorfman, Ariel- Jofré, Manuel. op. cit. pág. 123

mente necesaria, tanto para generar conflictos como para establecer las funciones de los superhéroes biónicos.

Eran las acciones, mejor dicho, las relaciones entre ellos las que les asignaban el valor que ambos grupos: tanto el de los buenos como los malos, tenían dentro de los programas, ya que no existía uno sino en cuanto remitido al otro.

Lo mismo sucedió con los tres momentos del relato (Introducción- Conflicto- Desenlace) porque estaban ligados por una relación organizacional dependiente que les asignaba funciones y valores dentro de la estructura de los relatos.

Dentro de esa estructura planteada se iba desarrollando una ambientación y se logró establecer que los programas no presentaban una geografía definida, con respecto al relato en sí; ni a nivel de imagen ni de audio presentaron datos concretos que ubicaran espacialmente.

Con respecto a los diálogos entre los personajes, debido a que los datos utilizados en los programas, cuando se mencionaban lugares fueron vagos, a causa de la pobreza de datos, resultaba difícil establecer, para el televidente común, a que sociedad concreta hacía referencia el programa.

Bajo análisis se logró conocer que dentro de los veintiun programas seis ubicaban en la sociedad norteamericana (57), -

(57) Deducción surgida del enfrentamiento directo con los programas y del análisis de los datos que fueron obtenidos de los mismos.

citando lugares como Pitts-burg, Los Angeles, Estadio de los Yankees, Río Snake, etc, (58) y seis más hablaban siempre en forma vaga de otras regiones de la tierra como Japón, El Cairo, una isla en el Caribe, Región Artica, Centro de Australia y - otros (59). Pero era un hecho muy significativo que en nueve programas esta imprecisión fue total (60); no hubo ubicación espacial.

Los resultados a nivel de audio presentaron una notable inclinación al desarraigo de los personajes en cuanto límites geográficos. Aunque presentaba datos como los arriba citados, casi nunca mencionó en que continente o región u otros datos que especificasen donde se encontraban ubicados, y es ahí donde radicaba la imprecisión o vaguedad de que se habló.

Como se verá, este desarraigo también se encontró en cuanto a imagen:

Los personajes, tanto buenos y malos, tenían limitado su escenario de acción dentro de los relatos; la vida de ellos -- transcurría dentro de dos escenarios visuales a saber: Hogar y laboratorios.

(58) Programas: dos, tres, cuatro, dieciseis, veinte y veintiuno.

(59) Programas: cinco, seis, siete, ocho, nueve y diecinueve.

(60) Situación que reflejaron los programas uno, diez, once, doce, trece, catorce, quince, diecisiete y dieciocho.

Los malos del programa: Doctor Escarabajo, Mecano, Glob, Snopy Tropy, Madame O y Clone siempre aparecieron en su laboratorio submarino, ocultos y planificando alguna fechoría.

En estos escenarios lo que predominaba era la tecnología en el campo de la electrónica avanzada; específicamente las computadoras. Ellas eran utilizadas para guardar celosamente secretos, información sobre el diseño de armas, etc.,; ver programas números trece y catorce.

La computadora se impuso como un instrumento imprescindible para que los malos planificaran y ejecutaran sus acciones bélicas contra "La Familia Biónica", representante del poder estatal norteamericano, junto al profesor Sharp. La imagen de los laboratorios se manejó preferentemente a nivel de interiores.

El caso de los héroes biónicos presentó una variante, como a ellos se les trataba de presentar desarrollando vida cotidiana, su escenario visual comprendía la imagen exterior e interior de su mansión, ubicada como ya se mencionó páginas -- atrás, en una isla de California (ver programa veintiuno) y -- desde luego, en el momento que surgía y desarrollaba el conflicto aparecían en el laboratorio del profesor Sharp, el cual estaba equipado con la más avanzada computadora.

Esta escenografía delimitada por laboratorios, como punto común entre ambos grupos, reiteraba que la tecnología existía

como instrumento para imponer la violencia y al mismo tiempo - como generadora de conflictos; porque solamente el grupo que - tuviera superioridad tecnológica bélica tenía dominio. Era la búsqueda de esa superioridad = poder, la que generaba el conflicto y el uso de la violencia en los programas.

La visión de sociedad que se imponía al joven televidente era altamente desarrollada, especialmente en el aspecto bélico, que conllevaba lo económico.

La dinámica económica quedaba implícita y supeditada a la existencia de la tecnología. En el programa el aspecto económico - únicamente pudo establecerse partiendo de:

- a) La tecnología: armas, computadoras, laboratorios, etc.
- b) Las relaciones de trabajo (que por cierto no eran remuneradas en ninguno de los programas) a que estaba sujeta la Familia Biónica con respecto a su jefe el profesor Sharp, que al mismo tiempo, se tornaban de "subordinación", porque ellos se debían a su autoridad y en ese sentido también eran instrumento tecnológico eficaz para la solución de los conflictos, utilizando la violencia.

6) CARACTERIZACION DE LOS PERSONAJES "BUENOS" Y "MALOS"

Revisada la escenografía, en relación a personajes, a sus acciones y relaciones dentro de los tres momentos del relato - establecidos, se creyó que era conveniente la caracterización individual de esos personajes. Ellos aportaron elementos que - ayudarían a especificar la sociedad que se estaba presentando en los programas.

6.1- CARACTERIZACION DE PERSONAJES "BUENOS"

PROFESOR SHARP

- Se le definió como uno de los personajes principales del grupo de los "buenos" dentro de los relatos.
- Desarrollaba un papel determinante en la vida de los personajes y del relato mismo, porque su intervención marcaba el -- surgimiento del conflicto "macro".
- A este personaje se le identificó en los programas como el - intelectual del grupo de los buenos y poseedor de gran domi-
nio científico y económico.
- El dominio científico lo ejercía a través de cada una de sus invenciones y de la Familia Biónica, que se constituyó en --

parte de esa tecnología bélica del programa, a raíz de que - el científico Sharp asignó poderes biónicos diferentes a los miembros de la Familia Bennet, después Familia Biónica.

- Al implantarles poderes, el Profesor Sharp quedó en situa -- ción de "autoridad" sobre ellos; era el jefe que emitía las órdenes para el combate.
- El poder económico lo poseía al tener la tecnología y ésta - suponía también la posesión de poder político.
- Llegó a constituir en el relato un ente rector de las accio -- nes bélicas de los personajes, pero no participaba en forma directa en los momentos de lucha, su intervención en el con -- flicto era solamente dando órdenes y proveyendo de tecnolo -- gía para los combates a La Familia Biónica.

Rasgos Personales

- Personaje de aproximadamente sesenta años, de piel blanca, de figura delgada y porte elegante.
- Se le encontró en los programas siempre vistiendo traje for -- mal, por cierto no lo cambiaba, esto a pesar de ser poseedor de gran capital.
- Era un personaje retraído y solitario, muy característico -

del científico. Vivía solo, en su propio "Museo Sharp", que al mismo tiempo era laboratorio.

- Con los otros personajes no mantenía ningún tipo de relaciones afectivas aunque se le vinculaba con el Doctor Escarabajo, como hermanos, este lazo era desvalorizado y en último término "anulado" porque la situación en que ambos se desenvolvían era de competencia por el poder. El era el bueno y su hermano todo lo contrario, "un mal ciudadano". (61)

BIONICO 1

- Era personaje principal dentro de los relatos y constituía la cabeza de la Familia Biónica = Bennet, los superhéroes del programa.
- Poseedor de doble identidad: Ciudadano común y Superhéroe.
- La tecnología biónica fue incorporada a su cuerpo por intervención del Profesor Sharp.

Esa tecnología consistía en:

- a) Ojos biónicos: que utilizaba en los momentos de lucha, para determinar posiciones del enemigo o de objetos que re-

(61) Esta valorización de los personajes se estableció claramente, por parte de ellos, en el programa trece y en su continuación, el catorce.

presentaran peligro para el grupo de superhéroos biónicos.

- b) A excepción de su cerebro, todo el cuerpo de Biónico 1 es ta ba co no fo rm a d o po r m ec an is m os bi o n ic os, ello le permitía poseer una fuerza excepcional que le ponía en ventaja so br e l os e n e m i g os.
 - c) También uno de sus oídos, el derecho, era biónico: le per mit ía au me nt ar l a ca pa ci dad au di ti va pa ra l oc al iz ar me di an te l as o nd as so no ras del aire l a po si ci o n en e m i g a.
 - d) Corría a gran velocidad gracias a sus piernas biónicas, que uti liz aba al mo men to de pe re se gu ir al e n e m i g o, o eva l u ar l as ac ci o ne s ag re s i vas de é ste.
- Su actividad dentro del relato estaba regida por las órdenes de su jefe, el Profesor Sharp.
 - La doble identidad: lo llevó a desenvolverse en dos formas: En el primer momento del relato era el norteamericano común-bajo el nombre de Jack Bennet, con la profesión de ingeniero y piloto de pruebas. Dentro de esta vida cotidiana, desempeñaba los roles de es po so y pa dre de fa m i l i a.
 - Los miembros de su familia: su esposa Helen y cuatro hijos ado les cent es (Meg, Erick, Bunyido y J.D)
 - Algo muy característico de esta faceta del héroe era que ade

más de presentarlo como un padre de familia, siendo un profesional, nunca se le vió desempeñar un trabajo del que percibiera ingresos para satisfacer las necesidades básicas, que cualquier familia de medianos recursos y todo individuo necesita satisfacer, entre ellas el pago de colegio, de casa, -- proveer de alimentos, (62) ropa, etc., más bien aparecía como un hombre de clase alta, despreocupado de los ingresos, -- gozando siempre de la compañía de sus hijos y esposa, en el interior de su mansión, ubicada en la Isla Cypress Grove de -- la Costa de California; desde luego, dotada de los más sofisticados equipos tecnológicos.

En cuanto a su identidad de héroe, Biónico 1 continuaba siendo el que dirigía al grupo familiar: cómo actuaba cada miembro de ésta respecto a tácticas o armas a utilizar en el conflicto "Macro" (Segundo Momento en el relato), pero siempre estaba sujeto a las órdenes de su jefe, el Profesor Sharp. El era un elemento tecnológico más al servicio de su jefe, a quien se identificó directamente con el Estado Norteamericano. (63)

(62) Esta situación se daba a pesar de que solía presentarsele casi siempre cocinando; programas uno, tres, ocho, -- quince, dieciseis, dieciocho.

(63) Situación que se dedujo del análisis del programa dieciseis, donde el Profesor Sharp puso a disposición de la -- Familia Biónica la tecnología espacial característica de Estados Unidos.

Biónico 1 era el enlace entre Sharp y el resto de la familia, vistos en una relación de subordinación escalonada.

Profesor Sharp

Biónico 1

Mater 1

Hijos

Esta situación planteada, quedó definida en el programa número seis, cuando el Profesor Sharp insiste en hablar con Biónico 1 para designarle una misión; llamado que fue recibido por Bunyi (diminutivo de Bunyido) y acatada por éste y sus hermanos, por acuerdo previo con su padre, quien al final y en el momento más decisivo de la lucha recupera el mando del grupo: "Familia Biónica".

Rasgos Personales

- Era un personaje de aproximadamente cuarenta o cuarenta y cinco años, piel blanca, pelo entrecano y complexión fornida. Como ciudadano común siempre se le encontró vistiendo ropa adecuada para climas fríos: chumpa, camisa, pantalones de apariencia gruesa. Como los otros personajes nunca variaba su vestimenta en este momento, respecto a los veintiun pro--

gramas; a pesar de que su situación económica era satisfactoria, nunca tenía problemas de este tipo.

En su faceta de héroe (Momento Dos del relato) su ropa consistía en un traje completo, muy ajustado a su cuerpo, lo que hacía resaltar su figura esbelta y también su compleción física, ya mencionada.

Esta forma de vestir aseguraba a Biónico 1 libertad de acción en el momento de combate.

MATER 1

- Del grupo de los "Buenos"; era personaje principal dentro de los relatos.
- Poseía doble identidad: Al igual que a Biónico 1 en los relatos le presentaban como ciudadana y superhéroe.
- También se cumplía en ella la adaptación de tecnología biónica en su cuerpo, pero con poderes diferentes a los de Biónico 1, su esposo:
 - a) La tecnología en ella fue adaptada a su cerebro, lo cual le permitía:
 - Crear proyecciones Holográficas.
 - Tener visiones de hechos futuros.
 - b) Se agregaba a sus poderes la fuerza física que la biónica

le permitía desarrollar en momentos de lucha.

c) Poseía piernas biónicas que le ayudaban a correr con gran velocidad cuando se daba la persecución del enemigo.

- Dentro del relato actuaba bajo órdenes y decisiones del profesor Sharp y en segundo lugar de su esposo, debido que cuando se desarrollaba el conflicto él determinaba las tácticas.

- En su doble identidad era presentada como una mujer norteamericana común, con la profesión de Oceanógrafa, y la cual no ejercía, porque en lo único que se le vió desenvolverse fue en luchas. Las profesiones por tanto se manejaron como un dato más que configurara el relato pero no como actividad en sí. Esta situación puso de manifiesto la inclinación del programa hacia la violencia. A ella fue muy raro verla preocupada por atender a su esposo Jack Bennet = Biónico 1, o a sus hijos; no realizaba las verdaderas tareas cotidianas de una mujer de casa como el lavar, preocuparse por la preparación de alimentos, etc., se le vió más en actitud pasiva en el Momento 1 del relato, esperando las órdenes y decisiones del Profesor Sharp y su esposo Jack.

Su papel de héroe lo vivía bajo el patrón de autoridad establecido en páginas anteriores y que implicaba subordinación con respecto al Profesor Sharp y Biónico 1, pero al mismo --

tiempo ella tenía autoridad sobre sus cuatro hijos adolescentes: Meg, Erick, Bunyido y J.D. (64)

Rasgos Personales

- La edad que representaba esta personaje era de aproximadamente veintiocho o treinta años; bastante joven con respecto a sus hijos y a su esposo. Su bello rostro no mostraba ningún rastro de vejez, tampoco su cuerpo muy bien delineado. Ella denotaba tanta juventud que podía confundirsele considerándo la hija de Biónico 1.
- Su cabello lacio y de largo hasta los hombros le agregaba un aire de candidez, de niña buena, acorde al papel de superhéroe. Lastimosamente esta apariencia se contradecía con las acciones agresivas dentro del momento de lucha.
- Vistió en todos los programas la misma ropa; blusa, swater, pantalón; ropa sencilla, pero acorde al clima helado. La ropa de superhéroe se limitaba a un traje ajustado, con franjas que simulaban la forma de rayos, calzado de tacón bajo, para facilitar sus movimientos en combate.

(64) El programa número ocho constituyó una muestra significativa de esta situación.

ROCKA 1

- Pertenecia al grupo de los "buenos". Era un personaje principal dentro de los relatos e integraba la "Familia Bionica" = Bennet, pero desarrollando el papel de Superheroe adolescente.
- Igual que sus padres (Bionico 1 y Mater 1) se caracterizaba por tener doble identidad: la adolescente norteamericana tipica (común) y la superheroe.
- Su cuerpo también tenía incorporada la tecnología bionica, pero esta le confería poderes diferentes a los presentados por sus padres: Ella reunía los siguientes poderes:
 - a) Dos aparatos adaptados sobre sus hombros eran utilizados para disparar ondas acústicas a sus enemigos (grupo de los "malos") con el fin de que perdieran el movimiento y derribarlos.
 - b) Durante los combates desarrollaba su "velocidad bionica", que era mayor que la de los otros miembros de la familia. Con tal rapidez, era capaz de ~~contar~~ a su contrario co -- rriendo en círculos entorno a él, hasta formar una espeo -- cie de tornado. Todo esto gracias a sus piernas bionicas.
 - c) Lo que era común respecto a los otros superheroes de la -

familia, es que también ella desarrollaba una fuerza superior a la de cualquier hombre normal, que utilizaba tanto para detener o sostener objetos pesados como para luchar cuerpo a cuerpo contra el (la) enemigo.

- La acción de esta personaje, dentro del relato, era totalmente dependiente de la autoridad ejercida por los tres personajes descritos (Profesor Sharp, Biónico 1 y Mater 1). La situación de subordinación en que se encontraba estuvo equiparada a la de sus tres hermanos.
- En la vida cotidiana (Momento Uno, dentro de la estructura del relato) se desenvolvía Meg (Margarita) como una adolescente poco brillante en los estudios; pero si tenía gran inclinación hacia la música rock, su actividad favorita. Esta actividad establecía la diferencia con los otros personajes, pero al mismo tiempo constituyó un elemento importante para que el televidente joven se identificara con ella. Se convirtió en promotora de la música, y de tecnología relacionada con este campo. (65)
- El papel de superhéroe lo desarrollaba bajo el patrón de su

(65) El programa número ocho es representativo de esta situación.

bordinación, debido a que muchas de sus intervenciones en la lucha eran decisiones u órdenes de su padre en busca de sal-vaguardar los intereses del Profesor Sharp.

Rasgos Personales

- Era una adolescente delgada, de piel blanca, con cabello ru-bio y corto. Su rostro bonito, dotado de ojos grandes, muy - expresivos, que transmitían alegría y dinamismo; acorde con su personalidad juguetona y despreocupada.
 - En la vida cotidiana (Momento Uno dentro del relato) vestía un traje ajustado a rayas horizontales, sobre el cual lleva-ba puesto un vestido corto.
 - Su vestuario era diferente solamente en el papel de superhé-roe, pero con respecto al de sus padres y hermanos guardaba similitud: traje completo, ceñido al cuerpo y con dibujos simulando rayos.
- Como todos los miembros de la familia utilizaba un brazalete para transformarse en superhéroe.

SPORT 1

- Era otro de los personajes principales; dentro del relato -- formaba parte del grupo de héroes biónicos.

- También poseía doble personalidad: La de un joven adolescente que se desenvolvía en la vida cotidiana y la del superhéroe adolescente.
- La tecnología biónica, que tanto se mencionó en la generalidad de los programas, incorporaba a su cuerpo los siguientes poderes:
 - a) Fuerza física superior a la de cualquier chico de su edad.
 - b) El manejo de un bate biónico le permitía rechazar objetos, rayos o proyectiles que lanzara el enemigo.
 - c) Las piernas biónicas le permitían correr a gran velocidad, pero no superior a la alcanzada por su hermana Rocka 1.
 - d) Sus fuertes brazos estaban capacitados para disparar rayos magnéticos a los villanos.
- Se subordinaba a la autoridad del Profesor Sharp y de sus padres; Biónico 1 y Mater 1.
- El programa presentaba en el Momento Uno dentro de la estructura del relato, a un muchacho aficionado al beisbol. Para Sport 1 el deporte era lo más importante dentro de su vida cotidiana, aspecto que también se extendía al papel de superhéroe, que desarrollaba en el Momento Dos del relato.

Rasgos Personales

- Era un personaje que se caracterizó por irradiar mucha simpatía; su cabello rubio armonizaba perfectamente con el color blanco de su piel. Poseía una figura atlética que se evidenció en los momentos de lucha gracias al traje ajustado que utilizaba.

- La forma de vestir de este personaje era acorde a su actividad preferida, así al principio del relato lucía vestimenta deportiva: gorra, chumpa, camiseta, shorts, y zapatos para deporte.

Solamente cuando se desenvolvía como superhéroe fue diferente su ropa; se le vió de traje completo, siempre ceñido al cuerpo, pero con accesorios que lo hacían diferenciarse del resto de la familia, entre ellos un casco de beisbolista profesional, una chaquetita y desde luego el bate biónico. Un brazalete en su mano derecha ayudaba a su transformación en superhéroe.

KARATE 1

- Este personaje formaba parte del grupo de los "Buenos" y como los otros miembros de la "Familia Biónica" tuvo un papel principal dentro de los relatos.

- Poseer doble identidad fue característica de los héroes bió-
nicos, como se observó a través del análisis realizado; por
ello este aspecto también se encontró en el personaje Kara -
te 1.

- En el primer momento de la estructura del relato era Bunyi -
do, el adolescente japonés integrado a la familia Bennet, en
calidad de hijo adoptivo, según lo que pudo deducirse par -
tiendo de la información proporcionada por los programas.

(66)

En el Momento Dos, donde predominaban las acciones violentas,
se vió a este personaje desenvolverse en el papel de superhé
roe, pero con el nombre de Karate 1.

- Por su origen japonés se le presentó como un experto karate-
ca; aunque en su vida cotidiana ésta actividad no era muy de
sarrollada por el personaje, si lo hacía en el Momento Dos -
dentro de los relatos, cuando ya no era sólo un adolescente
japonés incorporado a una familia norteamericana, sino el su
perhéroe que hacía uso del Karate, en defensa de los intere
ses de la nación en que le habían ubicado.

- La tecnología biónica también fue incorporada a su cuerpo -

(66) Este aspecto se evidenció más en el programa número cin
co.

por el profesor Sharp, con la ayuda de Biónico 1, como sucedió con el resto de la familia. (67)

La tecnología aunada con su conocimiento de las artes marciales permitía al personaje actuar con más eficacia en los momentos de lucha.

- Incorporada a su cuerpo, la tecnología le permitía:
 - a) Desarrollar una fuerza física que sólo podía ser igualada por los otros biónicos.

La acción de Karate 1, en los momentos de lucha estuvo determinada por sus conocimientos del Karate; aplicándolo - derribaba a sus enemigos, dando paso a la acción agresiva de los otros miembros de la familia, en ese momento.
 - b) Las piernas de Karate 1 también eran biónicas y le permitían correr con gran rapidez.
- Su incorporación a la familia Bennet = Biónica le dejaba en la misma situación de subordinación que a sus hermanos, con respecto al Profesor Sharp y a sus padres adoptivos.

Rasgos Personales

- Los rasgos físicos del personaje contribuyeron a definir su

(67) En el programa bajo título "La Primera Misión" (En Inglés Bionics on the First Adventure) que se ha incluido como - el número veintidós se hacía alusión a la historia de formación de los superhéroes.

ascendencia japonesa: sus ojos rasgados, el pelo lacio y de color negro.

- En todos los programas vestía una camisa holgada, estilo japonés sobre un swater, pantalones y zapatos deportivos.
- Su traje de héroe era completo y ajustado, igual que los utilizados por los otros personajes de la familia, pero con ciertas modificaciones que consistían en franjas delgadas, colocadas alrededor de sus brazos y piernas. Una banda rodeando su cabeza definía al personaje karateca.

ICU

- Personaje principal del grupo de los "buenos" y miembro de la familia Biónica = Bennet, en el papel de hijo.
- En el programa fue presentado con dos identidades: Al comienzo de los relatos, Momento Uno, era sólo el joven de raza negra, integrado a la familia como hijo adoptivo; y se le identificaba con las iniciales de J.D. Era el genio adolescente, porque su coeficiente de inteligencia era mayor que el de sus padres y hermanos. La actividad cotidiana de J.D. giraba alrededor de sus invenciones. Con respecto al origen de este personaje, no se mencionaba -

en ninguno de los programas, lo que indicaba que no tenía vida pasada.

Fue en el Momento Dos que desarrollaba la identidad de superhéroe adolescente, combatiendo contra el Doctor Escarabajo y sus secuaces.

- Su nombre cambiaba al de Icu en esta faceta de su vida como personaje.
- La tecnología biónica que el Profesor Sharp adaptó a su cuerpo le confería los poderes siguientes:
 - a) Fuerza biónica: Le capacitaba para levantar objetos de -- gran peso y volumen. De igual manera podía levantar sobre su cabeza al enemigo y lanzarlo a considerable distancia.
 - b) También podía correr a velocidad mayor que la de un homubre común.
- Aspecto que lo diferenció de los otros personajes, era su niuvel elevado de inteligencia. (68)

Rasgos Personales

- El programa presentaba al joven de raza negra, cabello oscuro y rasgos faciales agradables. En momentos de lucha quedauba al descubierto un cuerpo fornido y esbelto.

(68) El programa dieciocho es muy representativo de este rasugo del personaje.

Además a simple vista se evidenció que el personaje tenía - más estatura que su familia.

- Cuando en el primer momento del relato J.D. se desenvolvía - en la vida cotidiana, siempre se le vió vestir la misma ropa: chaleco, swater y pantalón.

La forma de vestir en el papel de héroe mantenía el estilo - de los otros superhéroes biónicos; traje completo, muy ajus-tado al cuerpo complementado con una chaqueta y el brazalete que utilizaba para transformarse en biónico.

FLUFFI

- Era un personaje secundario dentro del grupo de los "buenos".
- Desempeñaba el papel de mascota robot con aspecto de gorila, que pertenecía a la Familia Bennet.

Este personaje en la mayoría de programas sólo apareció en - el Momento Uno o Introducción del relato, cuando aún no sur-gía el conflicto.

- Curiosamente, este personaje, siendo un robot era presentado con la capacidad de poseer sentimientos afectivos para con - los miembros de la familia y racionalizar necesidades huma--nas como la de satisfacer el hambre, ya que en los programas que apareció siempre hizo alusión al consumo de latas; su - alimento.

La situación de mostrar a un robot gracioso, con sentimientos fue una forma de pretender humanizar la máquina en cuanto tal y hacer agradable su presencia, y uso. Fluffi era nada más un elemento de adorno dentro del relato.

6.2- CARACTERIZACION DE PERSONAJES "MALOS"

DOCTOR ESCARABAJO

- El Doctor Escarabajo fue uno de los personajes principales, que pertenecía al grupo de los "Malos" dentro de los relatos.
- Personaje encargado de que surgiera el conflicto en forma directa. En todos los programas buscó apoderarse de los inventos de su hermano, Amadeus Sharp, o de objetos que le permitieran obtener poder ilimitado.
Ahí radicó la importancia de este personaje, en asegurar la intervención de los superhéroes biónicos en la lucha, justificando así la utilización de la violencia por parte de los mismos.
- Identificado como el científico villano, en eterna competencia por superarlo y obtener el poder; y sus acciones violentas iban encaminadas a lograr ese objetivo.
- También utilizaba tecnología; pero sus invenciones nunca -- eran eficaces como las de su hermano. A Escarabajo siempre --

TARJETAS DE CREDITO: ¿Problema o Solución?

¿Por qué las autoridades permiten tantas arbitrariedades?

¿Ud., es víctima de abusos con tarjetas de crédito?



Si ud. es víctima de abusos con tarjetas de crédito, el CDC le invita a una reunión urgente en donde se analizará esta problemática e identificaremos el camino a seguir para encontrar soluciones.

Asista el día miércoles 16 de mayo del 2001,
a las 5:00 p.m., en nuestras instalaciones


Centro para la Defensa del Consumidor

!!!Cuentas Claras!!! !!!No arbitrariedades!!!
Urb. La Florida, Pje. Las Palmeras y Final Pje.
Los pinos No. 8 (Boulevard de Los Héroes)
Tels.: 260-8612 y 260-8613

le falló la tecnología que utilizaba para luchar.

Esto lo dejaba en situación desventajosa, tanto en la lucha, como en su papel de adversario dentro de la Teleserie; pues se creó en derredor de este personaje la imagen de torpe.

- Escarabajo también instrumentalizaba los villanos que él -- creó (Mecano, Glob, Madame O, Clone y Snopy Tropy).
- Dentro del grupo de "malos" ejercía la autoridad, proque plnificaba, ordenaba las acciones a realizar, pero sobre todo porque poseía la tecnología y se las daba a los otros villanos.

Económicamente tenía cierto poder, de otro modo, como podía mantener esa eterna competencia tecnológica entre él y su -- hermano y que se manifestaba en los momentos de lucha. Igual que con el profesor Sharp aquí era la tecnología la que indicaba la situación económica del personaje Doctor Escarabajo, cuyo nombre verdadero era Wilmer.

- Intervenia dentro de la lucha, trabajando más de cerca con -- sus secuaces; si era necesario tomaba parte en ella, pero -- siempre le "cubrían la espalda" para huir, cuando veía neu--tralizada por parte de los seis biónicos la acción bélica -- del grupo.

Rasgos Personales

- De aspecto desagradable, debido a sus rasgos físicos grotescos: boca exageradamente grande, la parte derecha de su deforme rostro tenía adaptada en forma visible una placa metálica que comprendía el oído y ojo; este último permitía al personaje lanzar rayos laser.

Corto de estatura y figura regordeta, el Doctor Escarabajo era el personaje más repugnante del grupo de los "malos".

- Vestía siempre una camisa blanca estilo marinero, un cincho y pantalón blanco, en contradicción con su personalidad. Acompañaba como accesorios una lamparita que los doctores usan en la frente y el escudo del grupo "Escarabajo".

MECANO

- Pertenecía al grupo de los "malos", junto con Escarabajo era personaje principal.

Este personaje poseía características peculiares y contradictorias que acentuaban su papel de "malo" como se verá adelante. (69)

- Con respecto al Doctor Escarabajo "su jefecito" como le llama-

(69) Cuadro número cinco en pág. 131.

mara Mecano, estaba en situación de subordinación, la cual - quedó definida desde el momento que Escarabajo lo transformó junto con los otros miembros del grupo, de simples turistas, sin personalidad, en villanos.

- Identificado en los relatos de la Teleserie como el experto en herramientas, un hombre carente de inteligencia y conducta infantil, pero fiel al Doctor Escarabajo: aspecto que lo diferenciaba de los otros personajes "malos".

- La tecnología no estaba en el interior de su cuerpo; el uso de armas era externo.

Utilizaba en combate:

a) Una pistola que lanzaba proyectiles de remache.

b) Dos sierras circulares.

c) Arma de rayos laser.

- Generalmente Mecano atacaba a la Familia Biónica obedeciendo la orden de Escarabajo. Adoptaba una actitud totalmente de - pendiente.

- La presencia de Mecano únicamente se realizó en el Momento - Dos, cuando se daba el Conflicto Macro, dentro de la estructura de los relatos, intervenciones que nunca fueron brillantes.

Rasgos Personales

- Un hombre pequeño, de cuerpo musculoso (70) con un rostro de rasgos toscos; que aunado a su forma pesada de caminar lo definía como un hombre torpe.

En los programas en que este personaje apareció siempre tenía la misma vestimenta: overol con el escudo del grupo de Escarabajo, guantes de cuero y una gorra; vestuario acorde a la tarea que su "líder" le asignó: ser experto en herramientas del grupo de villanos.

GLOB

- También personaje principal de la Teleserie "La Familia Biónica". Glob formaba parte del grupo de los "malos".

- Actuó en los relatos bajo órdenes del Doctor Escarabajo, ubicándose de esta forma como subordinado.

- Glob era el personaje que debía su creación como villano a Escarabajo, situación compartida con los otros villanos.

- En el desarrollo de los conflictos (Momento Dos del relato) Glob no era precisamente un subordinado conforme; existía en

(70) Característica que resaltaba ante su falta de inteligencia.

él cierta tendencia a traicionar a su creador, rebeldía que se tornaba en violencia.

- La fuerza de este personaje dependía del guante metálico, colocado en su mano izquierda y que utilizaba en los momentos de lucha:

El guante incorporaba las siguientes armas:

- a) Minicohetes
 - b) Lazos
 - c) Rayos laser
- Poseer esta tecnología no le garantizaba el triunfo; porque siempre sus armas eran superadas por los poderes de la "Familia Biónica".
- Luchar era para este personaje la única forma de vivir.

Rasgos Personales

- Físicamente era un hombre alto y fuerte, de mirada en extremo maquiavélica. Su cabeza quedaba oculta por un casco cuyo estilo recordaba al de los antiguos gladiadores del coliseo romano.
 - La ropa del personaje consistía en un pantalón ajustado, sin una pierna y botas hasta la rodilla.
- Dos gruesas cinchas, a modo de cananas, se entrecruzaban en

su pecho y espalda y tenían grupos de minicohetes. El escudo del grupo de Escarabajo también formaba parte de su vestuario, el cual confería a Glob un verdadero aspecto belicoso.

MADAME O

- Única mujer dentro del grupo del Doctor Escarabajo. Desarrollaba un papel secundario en el relato.
- Fue creada por Escarabajo como la villano poseedora de "astucia y misterio" por eso estaba en la misma situación dependiente de las órdenes de su creador.
- La única ocupación que desarrollaba era la de villano, luchando constantemente con los héroes biónicos. Igual que sucedió con los otros "malos" no tenía vida cotidiana; por tanto poseía solamente una identidad. Mujer ambiciosa que desempeñaba en ciertos momentos el papel de seductora, cuando quería obtener algo de su jefe.
- Junto con sus compañeros, su intervención se dió en el Momento Dos, cuando se desarrollaba el conflicto. En lucha sólo tenía enfrentamientos directos con las mujeres de la Familia Biónica (Mater 1 y Rocka 1); nunca se le vió luchar cuerpo a cuerpo o enfrentarse contra los superhéroes hombres.

Rasgos Personales

- Era una mujer alta, de aproximadamente cuarenta años, con un cuerpo de curvas perfectas; pero de aspecto ordinario.

El cabello de esta personaje era negro; una máscara cubría - su rostro, deformándole la voz y sólo permitía ver sus ojos claros y misteriosos con signos de maldad.

- Dentro de su habitual forma de vestir se observó el uso de una blusa con mangas largas pero tan corta que mostraba la - parte central de su tronco; también utilizaba una calzoneta pequeña ceñida al cuerpo.

La pierna izquierda tenía bandas negras y delgadas.

SNOFY TROPY

- Era un personaje secundario del grupo de los "malos".

- Snopy Tropy era otro villano subordinado a las órdenes del Doctor Escarabajo.

- Este personaje no estaba dotado de gran inteligencia, no era un hombre brillante que podía representar un peligro al lide razgo de "Escarabajo"; porque se conformaba con recibir las órdenes; tampoco era capaz de discutir una orden, como lo ha cía Glob, esto a pesar que desde su creación como villano Es

carabajo le definió como "feroz", para la lucha.

- La tecnología que Escarabajo le otorgó para utilizar en lu -
cha consistía en un juego de cadenas largas, que en los com-
bates eran electrificadas para sacar fuera de acción a los -
miembros de la "Familia Biónica".
- Sólo aparecía en los momentos de combate y su intervención -
se verificaba en el sentido de reforzar a los otros villanos,
pero cuando utilizaba las cadenas contra algún miembro de --
"La Familia Biónica".
- Sólo aparecía en los momentos de combate y su intervención -
se verificaba en el sentido de reforzar a los otros villanos,
pero cuando utilizaba las cadenas contra algún miembro de --
"La Familia Biónica"; éstas al final eran usadas por los --
agredidos y Snopy Tropy era puesto fuera de acción.

Rasgos Personales

- Se le presentaba en los programas como un personaje de cua -
renta años aproximadamente.

El rostro dejaba ver signos de vejez como en los otros villana
nos, pero no era un envejecimiento progresivo, sino "estático-
co". Sus ojos rasgados y su risa identificaban en él gozo --

por la maldad, pero sobre todo por agredir a los superhéroes. La complexión física del personaje era fornida.

- Utilizaba ropa que hacía sentir la presencia de un pandillero: siempre el mismo vestuario: casco estilo motociclista; - camiseta ajustada, con el escudo de Escarabajo en el centro del pecho, el que atravezaban formando una equis las dos cadenas que usa en combate. Los pantalones largos, de color oscuro, así como guantes de motociclista eran característicos de este personaje.

CLONE

- Formaba parte del grupo de los "malos" y era personaje secundario.
- Era otro de los villanos surgidos de la tecnología del Doctor Escarabajo; no era precisamente humano, sino un monstruo, subordinado a las órdenes de su creador.
- La importancia de Clone dentro de los relatos no era trascendente; este personaje aparecía en los momentos de conflicto sólo cuando el Doctor Escarabajo necesitaba reforzar al grupo de villanos. Cuando cualquier héroe biónico caía entre sus brazos Clone trataba de ponerlo fuera de combate, ejerciendo cada vez más y más presión, agredía, pero nunca elimi

nó a ninguno utilizando su fuerza, y aunque no lo hizo, la acción violenta fue ejecutada.

Rasgos Personales

- El cuerpo de Clone era tan deforme que prácticamente constituía una masa con brazos y piernas, donde lo único que parecía humano eran unos ojos de mirar malévolos, nariz poco definida, lo mismo que su boca.

La forma de caminar y actuar mostraban al "ser" malo, bruto y torpe.

- Vestía en los ocho programas que apareció: calzoneta ceñida, cinturón; dos bandas entrecruzadas en el pecho y espalda desnudos. Una especie de hombreras estaban colocadas sobre los hombros de Clone y en el pecho el característico escudo del grupo.

6.3- IMPLICACIONES DENOTADAS DE LA CARACTERIZACION DE LOS PERSONAJES "BUENOS" Y "MALOS"

La caracterización de personajes sacó a luz muchas situaciones "latentes" en los programas de la Familia Biónica, éstas se relacionaban directamente con la forma de presentarlos. Se habla de un esquema de contrastes donde no había otras opciones de presentar a los personajes.

Existía una especie de "leyes de oposición" en ese mundo de ficción a través del cual se trató de ir reafirmando una visión determinada de entender las cosas y los hechos sociales. Hubo una tendencia marcada a repetir que la existencia de los "buenos" y los "malos" siempre se dará, pero no habló por ejem plo de otros tipos de personas que sin ser héroes o villanos - también se mueven en la sociedad. De este fenómeno detectado a través del análisis del programa hablaba también Daniel Prieto Castillo cuando expresaba: "En los mensajes para niños, por - ejemplo, asistimos a un desfile de caricaturas de oposición, - donde los buenos son irremediablemente buenos y los malos ma - los para siempre". (71)

Prácticamente se conformó una visión corta de los hechos socia les y se reiteraba una forma única de relacionarse socia lmen te: los conflictos. Entre los personajes la única situación - que los hacía accionar era luchar, debido a que los relatos, - como fue estudiado, estaban basados en los temas conflictivos; robos de inventos, secuestros, etc. que determinaban desde su establecimiento el carácter violento de cada programa de "La Familia Biónica" transmitidos a los jóvenes.

Aquí se tornó importante la afirmación que Daniel Prieto hicie

(71) Prieto Castillo, Daniel. "Manual de Análisis de Mensajes"
Cit. pág. 60

ra cuando hablaba de mensajes educativos: "Cuando uno produce mensajes educativos y tiende a reiterar esos esquemas, deja de lado la posibilidad de mostrar alternativas, de presentar los conflictos como algo propio de cada situación social, de contextualizar. Los modelos rígidos son una invitación a interpretaciones empobrecidas, a actitudes cercanas al fanatismo". (72)

El programa impuso además modelos polarizados de personajes, de conductas y de situaciones, patrones estéticos, también manejados en forma contrastada: entre ellos la belleza, el vestuario y aún la misma tecnología, si ésta es abordada como resultado de una cultura determinada.

El cuadro número cinco, presentado a continuación, fue obtenido a partir de la caracterización de los personajes "buenos" y "malos"; en el mismo se amplía lo expuesto sobre las oposiciones dentro de los programas.

(72) Ibidem.

Cuadro No. 5

<u>PERSONAJES BUENOS</u>	<u>PERSONAJES MALOS</u>
- Mayor número de miembros: ocho personajes.	- Menor número de miembros: seis.
- Tendencia a ser <u>inteligentes</u> .	- Tendencia a carecer de <u>inteligencia</u> : "Tontos".
- Aspecto físico agradable: esbeltos.	- Aspecto físico desagradable: demasiado robustos o deformes.
- Jóvenes en su mayoría.	- De edad madura.
- Forma de vestir aceptable socialmente, denota orden de grupo: uniformes de -- combate, por ejemplo.	- Vestuario inaceptable, de nota desorden dentro del grupo: vestidos discordes, cada uno por su lado.
- Tendencia a la eficacia -- combativa.	- Tienden a ser ineficaces -- en sus movimientos béli--cos.
- En lo tecnológico tienen ventaja: a) rara vez <u>fallan</u> los inventos. b) <u>tienen</u> siempre el último -- avance tecnológico; <u>evidencia</u> de ello son los <u>superhéroes</u> biónicos. La -- tecnología está al inte--rior de su cuerpo.	- Desventaja tecnológica: -- a) siempre fallan, b) <u>como</u> no tienen avances <u>tecnológicos</u> importantes, -- siempre tratan de <u>robar</u> --los a Sharp. Utilizan <u>armas</u> en forma externa.
- Siempre ganan: ponen en -- fuga al enemigo.	- En todos los programas -- pierden y tienen que huir.

Como se ha visto a través de la caracterización de los - personajes "buenos" y "malos" y del cuadro número cinco, tanto unos como otros, se convirtieron en seres previsibles atados a una forma de ser, reaccionar, actuar y relacionarse, que solamente ubicaban en posiciones contrarias.

Lo que se definió aquí no fue sólo una superioridad numérica - de los miembros del grupo de "buenos" sobre los "malos", sino una superioridad e inferioridad a gran escala que lógicamente suponía el surgimiento del conflicto entre los personajes.

Por otra parte, el hecho de que implícitamente se manejara en el programa el esquema "oposicional" de que se habló hace pensar que, día a día, los niños reciben y asimilan una "dosis fuerte" con respecto a la violencia y que esto influye en la formación de criterios, en la forma de relacionarse con -- aquello que los circunda.

El punto en este momento se enfoca en ese "recibir y asimilar" violencia audiovisualmente, porque en la generalidad de los casos el niño no es orientado para seleccionar contenidos favorables a su formación como persona.

Es precisamente la falta de preparación para enfrentar los contenidos televisivos lo que facilita la asimilación de violencia por parte del niño o joven.

Se consideró que el enfoque violento del "mundo de fic --

ción" en que se vió a todos los personajes de "La Familia Bio-nica" no sólo les afectaba a éstos sino también se extendía -- más allá del relato, de la pantalla agrediendo la mente del televidente "acortando, centrando su pensamiento en ciertas -- ideas y omitiendo otras, lo cual redundaba en una forma "error-nea de interpretación". Victorino Zecchetto confirmó esta idea cuando al referirse a la lectura ideológica de las historietas expresara: "Esta modificación de perspectiva se hace con un -- ocultamiento significativo de los juicios de valor más amplio sobre la sociedad y su contexto". (73)

Además, los personajes "buenos" y "malos" como se pudo observar a través de su caracterización, continuaron representando la tipificación de ciertos criterios presentes en la mayoría - de los programas televisivos y que también han sido muy explotados en todos los Medios de Comunicación. Unos personajes encarnaban la belleza, la juventud, el orden, la inteligencia, la efectividad: calificativos que se presentaron vinculados estrechamente con la idea del "bien" y los únicos que reunieron estas características en el programa eran los héroes bionicos. Otros personajes fueron definidos recurriendo a calificaciones

(73) Zecchetto M., Victorino. "Comunicación y Actitud Crítica". Ediciones Paulinas. OCIC-AL/UNDA-AL/UCLAP-WACC. Argentina, 1986. Cit. pág. 174

que representaban valores contrarios a los ya mencionados como: grotesco, torpe, feo, tonto, desordenado; y como se observó -- los villanos fueron "marcados" con estos adjetivos; el hecho -- de poseer estas características los encuadraba en el papel de "malos". Esta fue la visión que se dió de estos seres convertidos en "previsibles". Dentro del programa no existió la posibilidad de cambiar para ninguno de ellos, no existía alternativa: eran "buenos" o eran "malos".

7) USO DEL RITMO EN LOS PROGRAMAS DE "LA FAMILIA BIONICA"

Se buscó en este punto abordar el tratamiento dado al ritmo en los veintiun programas de la Teleserie "La Familia Biónica"; para ello se realizó primero el análisis de la identificación, por considerar que tenía mucha relación con el aspecto rítmico de los programas. Posteriormente se relacionaron los ritmos con los momentos del relato establecidos en páginas anteriores de este capítulo.

7.1- IDENTIFICACION DEL PROGRAMA

"La Familia Biónica" tenía su propio arreglo musical, el cual era utilizado como identificación del programa.

La canción presentaba los siguientes aspectos connotados:

1) El contenido temático de la canción se presentaba en idioma Inglés, en su mayor parte, tan sólo un verso en español era introducido como una orientación sobre el contenido de los programas.

2) Al realizar la traducción del Inglés al Español se logró establecer el contenido de la canción, el cual se presenta:

"Nosotros somos una familia biónica
yo peleo por ellos, (10. verso)
ellos pelean por mí.

Tan altos como nosotros podemos estar,
tan alto en las montañas, (20. verso)
o profundo en el mar.

Los seis biónicos,
los seis biónicos. (30. verso)

Nosotros estamos juntos,
nosotros peleamos por lo correcto. (40. verso)

Una superfamilia del futuro.
Biónicos, los seis biónicos. (50. verso)

Nosotros estamos juntos,
 nosotros peleamos por lo correcto. (6o. verso)
 Una superfamilia del futuro.

Entre la canción se intercalaba el siguiente contenido en espa
ñol:

Una familia unida por el destino,
 dotada de superpoderes por medio
 del milagro de la ciencia moderna.

Este verso era el que verdaderamente ubicaba al televidente co
mún, que no conocía el idioma Inglés, sobre los personajes --
 "buenos" y el poder tecnológico que encerraban. Era una "ala -
banza" directa a la tecnología.

3) Se logró determinar a partir de la letra, que era una compo
 sición de versos carentes de gracia y muchos de ellos repe
 titivos: versos tres, cuatro, cinco y seis.

4) Que a pesar de ser una canción de contenido soso, estaba -
 acorde con el carácter violento del programa, hablando de -
 aspectos como:

a- Pelear por unos intereses: verso uno.

b- La existencia de un poder tecnológico tan grande, que te

nía dominio en el aire, mar y tierra; versos dos y tres.

c- El objetivo de lucha de los superhéroes, de los personajes "buenos": versos cuatro y seis.

5) El ritmo de la canción era muy rápido y dinámico, combinado con escenas cambiantes de los superhéroes biónicos durante acciones bélicas contra el enemigo.

6) La rapidez en el ritmo, en la forma de dar a conocer los contenidos de la canción y de las imágenes utilizadas, imprimió a la identificación del programa un movimiento contagioso.

7.2- IMPLICACION DENOTATIVA

Evidentemente la "Familia Biónica" fue un programa creado para un público norteamericano, pero su distribución se extendió hacia los televidentes hispanos, es por ello que:

1) Se mantuvo, en lo que a identificación se refiere, el idioma del país de procedencia.

2) que la música tendió a ser tipo rock and roll, y porque no

decirlo, los mismos títulos de cada programa (74) aparecieron escritos en Inglés y fueron traducidos al Español.

- 3) Que el verso en español introducido en la canción, era utilizado para ubicar al público de idioma Español, con el contenido de los programas.

El hecho de mantener la letra de la canción en Inglés permitió preservar el ritmo dinámico, contagioso, lleno de alegría, juventud, libertad y fuerza, sentimientos latentes en el programa y que eran transmitidos al telespectador joven para obtener su atención y la asimilación del programa.

Con respecto a la letra de la canción, como se pudo observar, reiteraba en los versos, el contenido violento del programa, planteando la existencia de peleas, luchas y de poderes tecnológicos.

Directamente el contenido de la canción se convirtió en una "exaltación combativa", un canto guerrillerista propio; significaba el canto no del programa como simple identificación, iba más allá; era el canto de los guerreros antes de cada lucha. El canto de identificación era la preparación del ánimo comba-

(74) Los títulos de los programas se presentan en Anexos No. 1

tivo de los superhéroes biónicos, antes de enfrentarse con los enemigos, y en ese sentido cada relato constituía la batalla - de los héroes.

De esta forma los superhéroes lejos de ser la encarnación del "bien" como se les trató de mostrar, en oposición al grupo de villanos, venían a ser violentos, se desenmascaraban y equi-paraban con el grupo del Doctor Escarabajo. Todos los personajes del programa fueron seres eminentemente violentos.

8) ANÁLISIS DEL RITMO DENTRO DE LOS PROGRAMAS "LA FAMILIA BIONICA"

Ritmo: Se entendió como la "distribución simétrica y sucesión periódica de los tiempos fuertes y débiles en un verso, una frase musical, etc." (75)

El análisis del ritmo con respecto a los momentos del relato -
mostró:

a) Momento Uno: Introducción

Hubo variedad de ritmos musicales suaves en el momento de tranquilidad, pero a nivel de los programas en este momento -

(75) Ramón, García - Pelayo y Gross. Ibidem. Cit. pág. 508

Los ritmos no eran rápidos, sí constantes, en el sentido que la música siempre se mantuvo, a veces en forma imperceptible. El ritmo en este momento proporcionaba tranquilidad, pero no pasividad y además alerta sobre el pronto surgimiento de las acciones violentas.

La música era de tipo sublime, una tonada con rasgos orientales donde predominó el uso de flauta.

b) Momento Dos: Conflicto

Cuando surgía el conflicto el ritmo de la música tenía variedad y fue bastante rápido.

Destacaba en este momento la música de tipo electrónica, generalmente ésta era perceptible durante todo el desarrollo del conflicto: se formaba una dinámica porque los ritmos crecían y decrecían.

De esta forma se observó que existía complejidad en el ritmo, el cual tendió a generar estados emocionales relacionados con la tensión, fuerza, violencia, agitación, etc., a ello colaboraba el sonido electrónico de la música que imprimía además de vigor rapidez.

c) Momento Tres: Desenlace

Los ritmos musicales eran suaves y variaban igual que en el

momento uno, pero aquí se mantenían perceptibles, hasta el momento de finalizar el programa, en que decrecía.

Este momento presentaba el mismo tipo de música que el inicio, buscando la sensación de sublimidad, de calma que marcaba el final del relato.

CAPITULO IV

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Realizado el análisis de contenido del programa "La Familia Biónica" se concluyó:

- 1- Que la violencia fue un elemento constante dentro de los contenidos del programa.
- 2- Se estaba condicionando el conocimiento que los jóvenes o niños televidentes pudiesen adquirir sobre la realidad; - por una parte se amplió en el conocimiento de estereotipos y por otra se limitó la información a un "esquema oposicional eterno".
- 3- Dentro del mencionado esquema los personajes se constituyeron en la violencia personificada, porque ella era medio y motivo de su existencia.
- 4- La situación planteada en la segunda y tercera conclusión permitió presentar una visión fraccionada de la realidad.
- 5- Fue notoria la presentación del "ideal" tecnológico competitivo de la sociedad norteamericana que le asegura su -

preponderancia bélica, política y económica sobre las na-
ciones en desarrollo.

- 6- El mensaje oculto (la violencia) era exhibido como entrete-
tenimiento tecnológico para que los niños lo asimilaran
más fácilmente.
- 7- No era cierto que la sociedad norteamericana fuese como -
la expuesta en el programa; era el ideal ficcional que se
proponía.
- 8- La violencia se manifestó en diferentes formas, la más -
aceptada fue la propuesta como artes marciales; denominado-
dor común en los programas actuales de comics. Otra forma
fue la violencia verbal.
- 9- Se trató de construir un mundo de ficción poblado de estere-
rectipos, económicos, sociales y morales que giraban en -
torno a la constante violencia.
- 10- Que el programa proponía la violencia como vía de solutu-
ción y como objetivo primordial, hecho que era peligroso
si trascendía al plano real del joven salvadoreño.

- 11- Todo lo expuesto implica la certeza de la hipótesis que sirvió de base al presente trabajo.

RECOMENDACIONES

- 1- Debido al contenido violento transmitido en el programa de "La Familia Biónica" no es recomendable que niños y jóvenes estén expuestos a éste sin la orientación de los padres.
- 2- Abrir espacio dentro del sistema educativo nacional a la enseñanza analítica de los contenidos difundidos por los Medios de Comunicación, no sólo a nivel universitario si no desde bachillerato, a través de la creación e inclu - sión de cursos específicos donde se oriente y haga con - ciencia a los jóvenes sobre el funcionamiento y poder - que tienen los Medios, con la finalidad que cada educan - do adquiera criterios válidos para cuestionar los mensa - jes. Debe tratarse en esta forma de que las generaciones de niños y jóvenes cambien el papel de simples recepto - res pasivos a entes críticos, con capacidad de elección ante los contenidos originados por los Medios de Comuni - cación.
- 3- Lo anterior lleva a otro punto, como es el que debe fo -

mentarse por parte de los docentes en las áreas de educa
ción y comunicaciones, el uso de bibliografía donde se -
aborden aspectos sobre comunicación masiva y que sean --
producto de la experiencia investigativa de estudiantes
universitarios que hayan finalizado estudios en este can
po. Esto proporcionaría parámetros para conocer la realidad
de nuestro país en cuanto al desenvolvimiento de los
Medios de Comunicación.

GLOSARIO

CONNOTADO. Significado sugerido que oculta al verdadero.

CUALITATIVO. Sinónimo del término denotado.

DENOTADO. Término que se utilizó para indicar el significado verdadero de los aspectos del programa que fueron analizados, entre ellos el uso de los conceptos tiempo, sociedad, lo relativo a la música, el ritmo, etc. y al programa en sí.

EMPATIA. Participación psicológica del televidente en el mensaje, la cual está determinada por el carácter específico de la información audiovisual que se le transmite.

ENVISCAMIENTO. Pérdida de la autonomía intelectual de los espectadores por abandonarse en forma involuntaria, al dinamismo de las imágenes fílmicas, y el carácter indisponible de su mente para ellos mismos.

FAMILIA BIONICA. Programa televisivo del género caricaturas -

que se analizó.

IDENTIFICACION. Fenómeno psicológico en que el espectador vi-
ve bajo los rasgos del personaje cinematográfico o televisado,
hacia el cual se encuentre polarizada su afectividad.

PROYECCION. Aquí el espectador presta características de su -
propia realidad al personaje cinematográfico o televisado en
relación con el cual se encuentre polarizada su atención.

SOCIEDAD DE FICCION. Reunión de personajes dentro de una am -
bientación determinada y que están sujetos a unas leyes, que
en el caso del programa estudiado son de oposición. Todo --
ello surgido de la imaginación de los creadores.

TIEMPO DE FICCION. Simulacro del tiempo real que se verifica
dentro del programa.

BIBLIOGRAFIA

COHEN-SÉAT, Gilbert - FOUGEYROLLAS, Pierre. "La Influencia del Cine y la Televisión". Brevarios del Fondo de Cultura Económica. (Tr. al Español: Juan José Utrilla.) México, 29 de agosto de 1980.

CUETO, Juan. "La Sociedad de Consumo de Masas". Temas Clave. Cuadernillo No. 46. Salvat Editores S.A. España, 1981.

CHINAGLIA, Pedro - GOMEZ, Arminda - RAMOS, Marta. "Psicología Social". Texto EDISA. Editorial Don Bosco, sf.

DORFMAN, Ariel - JOFRE, Manuel. "Superman y sus Amigos del Alma". Editorial Galerna. Buenos Aires, Argentina, 1974.

ECO, Umberto. "Apocalípticos e Integrados ante la Cultura de Masas". (Traducción por Andrés Boglar) Editorial Lumen. España, 1981.

ECO, Umberto - LEACH, Edmund - LYONS, John - TODOROV, Tzvetan y otros. "Introducción al Estructuralismo". Alianza Editorial, S.A. Madrid, 1976.

FERNANDEZ COLLADO, Carlos - L. DANKE, Gordon. "La Comunicación Humana. Ciencia Social". McGraw-Hill. México, 1986.

Fernando y PARDO, José Ramón. "Esto es Televisión". Temas Clave. Cuadernillo No. 69. Salvat Editores S.A. España, 1982.

FERRERO, Juan José. "La Comunicación y los Mass Media", Ediciones Mensajero. Bilbao, 1975.

FONT, Domenec. "El Poder de la Imagen". Temas Clave. Cuadernillo No. 44. Salvat Editores S.A. España, 1981.

GARCIA, Ramón - PULAYO y GROSSE. "Diccionario Práctico Español Moderno". Ediciones Larousse, S.A. de C.V. Decimoctava reimpresión. México, 1983.

GUBERN, Román. "Historia del Cine" Volúmen 1, Tercera Edición; Editorial Lumen. España, 1982.

HASBUN HASBUN, Francisco José. Tesis: "El Hombre Nuclear Un Símbolo de la Tecnocracia"; Análisis de Contenido sobre la Serie de Televisión". Universidad Centroamericana José Simeón Cañas. UCA. El Salvador, 1980.

McQUAIL, Denis. "Introducción a la Teoría de la Comunicación de Masas"., Paidós Comunicación. S.f.

METZ, Christian. "Ensayos sobre la Significación en el Cine". (Tr. del Francés: Marie Therese Cevasco) Editorial Tiempo Contemporáneo S.A. Argentina, 1972.

MILLET, Louis - VARIN D'AINVELLE, Madeleine. "El Estructuralismo como Método". 2a. Edic., Editorial LAIA S.A. España -- 1975.

PAOLI, J. Antonio. "Comunicación e Información". Universidad Centroamericana José Simeón Cañas. UCA. s.f.

PRIETO CASTILLO, Daniel. "Manual de Análisis de Mensajes". -- (Folleto).

PIAGET, Jean. "El Estructuralismo". (Tr. de J. García Bosh y Damia de Bas) Oikos Tau Ediciones. Barcelona, 1974.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. "Diccionario de la Lengua Española" - Decimoséptima Edición. Editorial Espasa-Calpe, S.A. Madrid, 1974.

RODRIGUEZ, Aroldo. "Psicología Social". Editorial Trillas S.A. de C.V. (Tr. al Español: Anatolio de Paulo Crespo) 9a. reimpresión, 1986.

VOLPICELLI, Luigi. "La Televisión y los Jóvenes". Ángel Estrada y Cía. S.A. Editores, Argentina, 1970.

W. CHESEBRO, James. "Comunicación, Values, and Popular Television Series a Four - Year Assessment". (Folleto) Reprinted by permission of the autor. 1978.

ZECCHETO M., Victorino. "Comunicación y Actitud Crítica". Ediciones Paulinas. OCIC-AL, UNDA-AL, UCLAP-WACC. Argentina, -- 1986.

ANEXO No. 1

TITULOS DE LOS PROGRAMAS DE "LA FAMILIA BIONICA" ANALIZADOS

No.	TITULO EN ESPAÑOL	TITULOS EN INGLES
1	Fluffi el Fugitivo	Fugitive Fluffi
2	El Paso del Tiempo	Nick of Time
3	--	Youth or Consecuenses
4	--	Extra Innings
5	El Templo del Samurai Perdido	--
6	El Antiguo Pergamino de Escarabajo	--
7	Pesadillas Extrañas	Nightmare at Cypres Cove
8	El Imperio	The Hive
9	--	--
10	--	--
11	Aprobado/Reprobado	Pass/Fail
12	Nació para Ser Malo	Borned to be Bad
13	Amnesia Primera Parte	A Clean Slate - Part 1
14	Amnesia Segunda Parte	A Clean Slate - Part 2
15	Acrobacias	Spin Out
16	El Hombre en la Luna	The Man in the Moon
17	El Misterioso Caso de la Calle Baker	The Case of the Baker Street Bionics
18	Ahora Me Ves, Ahora No Me Ves	Now you see me...
19	Lo's Glitch	The Glitch
20	--	--
21	Bebé Has Venido de Muy Lejos	Youve Come a Long way, Baby
22	La Primera Misión (Historia)	Bionics on the First Adventure

ANEXO No. 2

CLASIFICACION DE PROGRAMAS DEL CANAL 6

(Septiembre 25 de 1992)

Clasificación	Programa	Duración
Musicales	a) Comencemos Ya	5:37 - 6:02 a.m.
	b) La Canción de la Se- mana.	9:08 - 9:08 p.m.
Religiosos	a) El Minuto de María	6:04 - 6:08 a.m.
Noticias	a) TCS Noticias	6:09 - 7:30 a.m.
	b) El Noticiero	12:33 - 1:02 m.
		8:25 - 9:01 p.m.
Telenovelas	a) La Extraña Dama	8:46 - 11:02 a.m.
Caricaturas +	a) Ship and Dale	1:05 - 1:30 m.
	b) La Familia Biónica	5:32 - 5:53 p.m.
Programas Infan- tiles en Vivo	a) Show de Xuxa	11:17 - 12:03 m.
		6:07 - 6:41 p.m.

+ Durante la transmisión de la "Cadena de las Américas" fue li-
mitado a 2 el número de programas de caricaturas en el Canal;
y ambos eran presentados de lunes a viernes.

Continuación de Anexo No. 2

Variedades	a) Sucesos	7:30 - 7:43 a.m.
		11:18 - 11:31 p.m.
	b) Tv Menú	11:08 - 11:16 a.m.
	c) La Cocina de Cecilia	5:54 - 6:03 p.m.
Culturales	a) Show de Cristina	7:50 - 8:40 a.m.
	b) Guinness Record	8:06 - 8:07 p.m.
	c) Cadena de las Améri- cas. (-)	1:32 - 5:28 p.m.
Aventuras	a) La Isla de Guilligan	12:07 - 12:26 m.
	b) Comando Especial	6:57 - 7:58 p.m.
	c) Sorpresivos del 6 -- (El Mundo Mágico)	9:15 - 11:15 p.m.
	d) Pantalla Nocturna	11:37 - 1:19
Político	a) Programa Especial -- del Comité de Prensa de la Fuerza Armada- COPREFA.	12:27 - 1:30 m. 11:52 - 11:35 p.m.

(-) Transmisión de "Cadena de las Américas" desde el mes de abril al 12 de octubre/92, conmemorando Descubrimiento de América (500 años).

ANEXO No. 3

CREDITOS PRESENTADOS EN EL PROGRAMA

LA FAMILIA BIONICA

- SUPERVISING PRODUCER: Sachiko Tsuneda
- PRODUCER: Gerard Baldwin
- PRODUCTION EXECUTIVE: Eiji Katayama
- SUPERVISING DIRECTOR: Osamu Dezaki
- SHIEF DIRECTORS: Bill Hurtz y Toshiyuki Hiruma
- STORY EDITOR: Gordon Bressack
- DEVELOPED BY: Ron Friedman
- ART DIRECTOR: Bob Dranko
- MUSIC BY: Thomas Chase and Steve Rucker
- VOICE DIRECTOR: Howard Morris
- CASTING DIRECTOR: Zita Campisi
- VOICES: Normand Bernard
Carol Bilger
Bobbi Black
Jennifer Darling
Jim Macgeorge
Allen Oppenheimer
Hal Rayle
Neil Ross

.....

Continuación de Anexo No. 3

Brian Tochi

Frank Walker

- PRODUCTION SUPERVISION: Brade Case

Dale Case

Ken Kessel

- DIRECTORS: Sam Nicholson

John Walker

Lee Mishkin

John Ahern

Marok Glambak

- PRODUCTION MANAGER: Mitsuo Yoshimuro

- PRODUCTION COORDINATORS: Nobuo Masuda

Kaoru Nishiyama

- ASSOCIATE STORY EDITOR: John Welden

- STORY BOARD ARTISTS: John Ahern / Alex Fierro

Tim Bungard / Doug Lefler

Ron Campbeel / Alex Doxy

George Cannata / Dick Sebast

Ric Estrada / Rhoydon Shishido

James Fletcher / Adrián González

Michael Swanigan

....

Continuación de Anexo No. 3

- CHARACTER DESIGN: Mike Vosburg
- GRAPHICS: Grigor Goyadnev
Fred Carrillo
Leopoldo Duranona
Romeo Francisco
Gabriel Hoyos
Frank Paur
Jesse Santos
Mike Sckowsky
Nancy Ulene
- GRAPHICS: Bill Frake
Lee Go
Tim Gula
Mike Hodgson
Alex Nino
Jim Shull
Alex Stevens
Fernando Tenedora
Dean Thompson
Bruce Zick
- RECORDING STUDIO: B & B Sound
- RECORDING ENGINEER: Jackson Séhwartz

....

- PRODUCTION STAFF:

Judy Bell

Karen Covel

Zahra Dowlataeadi

Lupe Fernández

Kenneth T. To

Erick Word

- PRODUCERS- TMS:

Shunzo Kato

Shiro Aono

ANEXO No. 4

ENTREVISTA CON EL JEFE DE TRANSMISION DEL CANAL 2: SEÑOR JOSE AGATON PARADA OCHOA.

Comenzaron con el inicio de televisión en 1956, YSEB Canal 6, que fue donde se empezaron con caricaturas. Era lo que más se transmitía en ese tiempo, las caricaturas y las series como - Lassie, Pájaros de Acero, Furia, Los Picapiedra; porque los - Picapiedra son de las caricaturas más viejas que pasaban aquí, Popey, las famosas de la Merry Melodies, que hoy son los Tiny Toon. Y eso se remonta desde 1956 que empieza la televisión, - luego de eso pasó 1958 que vino varias de Hanna-Barbera.

Las primeras eran de la Metro Golwyn Mayer, las caricaturas de la Merry Melody que es de la Metro Golwyn Mayer. Después los - Picapiedra que es de Hanna-Barbera, después vino para Canal 4 ya las nuevas caricaturas como el Oso Yogui, Leoncio, Tiro Loco Maclow, eh, Cani Canito; Tiro Loco Maclow era un caballo. Todos eran de Hanna-Barbera.

Para los años de 1965 que sale Canal 2 ya empiezan de nuevo - los Picapiedra, vienen ya los muñecos japoneses, que de momento no me recuerdo bien los nombres de algunos de ellos. Ya para 1970 - 75 empieza a venir también mucho muñeco japonés. Para los 80' invaden los japoneses con sus muñecos y empiezan - con todas las series que hoy están pasando...para esos años -

se empieza con Mazinger Z y Sawamura, está Afrodita también que es la esposa de Mazinger, prácticamente la pareja, pero salen capítulos de ella aparte.

Luego viene He Man, que es de los japoneses, después Gia Geo también japonés.

Para estos años del 86 al 93 aparecen las nuevas series como el Pequeño Pony, son series que aquí las pasan pero que están hechas por el 85, vienen bien atrasadas, no vienen inmediatamente por ejemplo en Mi Pequeño Pony...eh...El Capitán Power que es una serie japonesa pero ya no es el muñeco animado sino que es muñeco electrónico. (¿Hábleme del muñeco animado?) Ya el Capitán Power es un muñeco electrónico, ya lleva mezcla de animación electrónica y humana...eh.. De ahí ya muñequitos, muñequitos en caricaturas ya no porque los mismos de la Merry Melodies que los pasaron por computadora son los que están repitiendo, los mismos antiguos sólo que antes eran en blanco y negro hoy pasados por la computadora son a color.

(¿Pero traen otra visión?) La misma, lo que le han cambiado es el color, el sonido, que unos los han traducido al Español, porque los antiguos todos eran en Inglés, subtitulados. Hoy ya no, hoy están traducidos al Español y pasados por la computadora colorizándolos. Si nosotros vemos una película de muñequitos animados, aquí hay bastantes de las que trajeron para el año 60 - 70 y vemos el cassette que mandan es igual, sólo-

que uno es blanco y negro y otro es a color ya procesado. Lo único que ha cambiado es que han hecho los hijos de ellos, -- prácticamente son los Tiny Toon, de Lucas, Porky, todos.

(¿Pero todos son de cada uno de los personajes?) Todos son de cada uno de los personajes que estuvieron antiguamente. Los muñecos animados casi no han variado, el que más ha variado -- es Walt Disney, pero aquí de Walt Disney hasta hace poco se ha puesto muñecos. (¿Aquí en el Canal?) Si aquí en el Canal, porque me dice historia de lo que ha pasado en los tres canales -- porque aquí es donde se guarda el material y de aquí se le pasa a los diferentes canales.....la verdad es que los japoneses invadieron el mercado con los muñecos animados porque vaya los grandes productores de aquí pues fue Hanna-Barbera y Walt Disney, son los mejores productores, la Metro Golwyn Mayer que también producía pero hoy ya casi no hace muñecos, lo que hicieron ellos es rejuvenecer prácticamente los antiguos pasándolos por computadora y dándoles color, eso es lo que han hecho nada más, porque si Usted mira la caricatura de Popey, ya sale a color, pero es la caricatura que pasó hace tiempo; la que no es caricatura propiamente pero la están apoyando con caricatura es Los Tres Chiflados, y que lo pasan un pedazo de la historia de Los Tres Chiflados, y lo demás se lo meten con caricaturas, casi viene siendo lo del Capitán Power....(Usted hace un señalamiento en cuanto a la producción de los japoneses, -

¿Quiere decir que ahora prácticamente ellos abarcan dentro de la programación?) Dentro de la programación hay bastante, -- bastante japonés,.....no sé quizás es más barato, las productoras dan más barato el material, pero si hay bastante muñeco japonés. Ya americano casi nada, porque Hanna- Barbera es canadiense y Walt Disney que es el productor más grande, ahorita -- están trayendo, ...eh El Pato Donald Deportivo....ayer entraron aquí, posiblemente esten pasando para tipo abril o mayo, van a quitar alguna serie y van a pasar esa.....es la misma tónica que traen ahorita, sólo que van pequeñas historietas del Pato Donald donde salen todos sus colegas, todos sus muñecos que -- han vivido con él; Pluto, Tribilín, El Pato Lucas, Daysi, son recortes prácticamente de todas las aventuras de ellos. (Algo que tengo curiosidad es por conocer es lo relacionado con la transmisión de bloques de muñecos cuando son las vacaciones)- Ellos lo que hacen en vacaciones del 15, exactamente del 15 de octubre al 15 de febrero se hace una cadena donde se pone una franja infantil de 8 ó de 9 de la mañana a 11 y media de la -- mañana, entonces allí se le ponen películas infantiles y muñecos animados, pero sólo es esa época de navidad porque los niños ya salieron de la escuela, entonces se piensa que es para tener entretenidos a los cipotes pero comercialmente a ellos -- les favorece bastante. Los intereses económicos se favorecen porque entretienen a los niños viendo televisión y están me --

tiendo anuncios para niños, por eso es que más que todo tienen esa franja y tiene más o menos unos 7 años de que están en esa forma.

(Yo he estado observando que en esa franja de caricaturas ya no necesariamente meten caricaturas de la Metro, los muñecos parece que son japoneses ¿ es correcta la apreciación ? ¿Es otra forma de animar a los muñecos?) Si ellos ya están dando un poquito de animación que le llaman compuesta: poner personaje humano con muñecos animados, pero si usted se fija que toda la mayor parte de muñecos el animado es el mejor, el antiguo, porque los nuevos son muy bruscos.

(¿Este tipo de animación más o menos cuando hizo su aparición, o cuando entra aquí?) Esa forma creo que ha salido ya por el 80 - 85 más o menos cuando se están mezclando ya tanto muñeco animado con el personaje en vivo; eso lo hacen los japoneses también lo hacen los americanos. La técnica del japonés es -- bastante buena, lo que pasa es que aquí como que se mira las series que quizás son más baratas, si usted ha notado el movimiento del muñeco la animación es muy brusca, pero si ponemos a Shera, a Heman a la par del Oso Yogui es diferente, el Oso Yogui tiene los movimientos bien delicados, bien humanos, lo mismo que los Picapietra. Ellos como que sacan la producción más rápida entonces no les interesa mucho el movimiento, la acción a veces se mira que levantan la espada y de repente la

tienen elevada. Ya no ocupan la técnica de darle treinta y --- tres cuadros por segundo para darle movimiento, porque para la televisión ya se obturan a treinta y cinco cuadros porque sino la Televisión cuando se pasa una película normal que no viene alterada para televisión, se mira como que salta, tiene flicker; flicker se llama técnicamente; entonces ellos le dan una velocidad un poquito más de dos cuadros, más de tres cuadros, es cuando sale el movimiento parejo. (¿En que basan el cambio de las series?).....No creo que en la popularidad porque posiblemente una serie tenga veinticinco capítulos y estan repetir y repetir los capítulos...yo creo que no lo toman por ese lado, sino que ellos si explotan ya la serie y ven que los cipotes se aburrieron ya tienen que cortarla, porque aquí la serie más grande que hay son Los Picapiedra. (Pero esos ahora vienen como los nuevos Picapiedra) No, los Nuevos Picapiedra son diferentes. Los Picapiedra originales son doscientos cincuenta capítulos de media hora, o sea un programa entero y no los han variado, ya ni los hacen; por eso es que salieron los Nuevos Picapiedras.....son una serie bien pequeña donde ya salen los hijos de los Picapiedra ya grandes, Bamban era mayor-Pebles señorita, yo creo que ese no tuvo mucha aceptación aquí. Los Picapiedra tienen tanto mercado que los mira usted diariamente en los Estados Unidos, la Televisión por Cable lo pasa, en todas partes del mundo casi lo pasan,...de lunes a viernes

y domingo en la mañana. No aburre. (¿El programa de La Familia Biónica lo tienen aquí,) No prácticamente aquí es la filmoteca general, de aquí se les reparte a los Canales, al 4 y al 6, entonces miran que tipo de programa viene y dicen, bueno el Canal 4 está muy flojo en muñecos animados vamos a meterle esto. Canal 6 necesita un poquito de muñecos animados, le vamos a meter muñecos animados, o aquí ya están viendo que están aburriendo los muñecos o entonces les ponen un poco de muñecos animados, pero cuando ya los han repasado aquí los mandan a los demás canales.....vienen por el canal 2 y son distribuidos igual que las películas, igual que todo material. (Tengo una inquietud, por ejemplo el programa que analicé no tengo una fecha concreta de cuando se empezó a transmitir, sabe usted al respecto?) Es bien difícil saber la fecha porque sucede algo, nosotros en el archivo podemos buscar la fecha de entrada pero no la fecha de transmisión, porque vaya que le repito aquí ayer entraron un programa de Donald Deportivo, pero eso entró ayer, vienen dos capítulos que es una serie de veinte, pero cuando lo tiren al aire no se sabe cuando será, no hay fecha estipulada.....se conoce fecha de entrada pero no la de inicio. (¿Aquí hay una persona encargada de adquirir todo lo que se refiere a programación?) (¿Son paquetes?) Aquí son paquetes. Todos los años, acaban de llegar ellos de San Francisco anualmente hay una exposición que se tardan una semana

mana, entonces todas las productoras presentan su material, - es una feria de películas y ahí lo escogen entonces los due- ños de las estaciones ;esto me llevo para mi estación, esto - no, o les dan un folleto; entonces ahí dicen bueno esta serie la podemos comprar, esta no. Ellos van a escoger lo que quie- ren y sin embargo siempre mandan apoyo ellos, mandan un casse- tte con cada serie así como si fueran extras de cine, las que pueden interesarles a los dueños de los canales. (¿Dentro de -- la programación de los canales que porcentaje considera usted que llenan las caricaturas?) Mira talvez andará un tres, un - cinco cuando mucho; el problema es que aquí si van atrasados con el tiempo y talvez en la entrada de un programa meten una caricatura, entonces las caricaturas sirven de relleno. Den-- tro de la programación siempre hay caricaturas a mano por -- cualquier cosa. Porque a veces también van con muy corto el - tiempo y viene la caricatura de las seis y media, serie tal -- hay que quitarle, entonces no se pasa el programa completo, - siempre se está quitando a las caricaturas. (¿En cuanto a to- dos los programas, cuáles son los que más espacio ocupan, son las noticias, las novelas,...?) Novelas y series de acción, - porque novelas, porque novelas tenemos dos de una hora, son - dos horas y series de acción que hay también dos de una hora- son dos horas prácticamente. (¿Cuánto duran más o menos?) el tiempo total de ellas es de 56 minutos pero con los comercia-

les llega a una hora. (¿O sea una hora por cada novela?) La telenovela viene en capítulos de veintiseis minutos para me - ter dos capítulos y lograr hacer una hora, ya con los comer-- ciales se llega a la hora, porque nunca se tiene de treinta - minutos los capítulos sino que son de veintiseis, ya es regla internacional.

Gracias....

