

004685



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES  
DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO**

**“EL DISCURSO DE LA  
PROGRAMACIÓN INFANTIL A  
TRAVÉS DE LA TELEVISIÓN”**

**T E S I S**

**QUE PARA OBTENER EL GRADO DE  
MAESTRO EN CIENCIAS DE LA  
C O M U N I C A C I Ó N  
P R E S E N T A :  
GUILLERMINA SÁNCHEZ HINOJOSA**

Asesora: Mtra. Virginia López Villegas

Ciudad Universitaria, D.F.

1997

**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO  
FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES  
DIVISION DE ESTUDIOS DE POSGRADO  
C.U., a 27 de agosto de 1997

UNIVERSIDAD NACIONAL  
AVENIDA DE  
MEXICO

LIC. ANTONIO F. DIAZ GARCIA  
Jefe de la Unidad de Registro e  
Información de la Coordinación  
General de Estudios de Posgrado.  
P R E S E N T E .

Remito a usted los votos aprobatorios de la tesis sobre el  
tema: " EL DISCURSO DE LA PROGRAMACION INFANTIL A TRAVES DE LA  
TELEVISION" para optar por el grado de MAESTRIA en CIENCIAS DE LA  
COMUNICACION de la alumna GUILLERMINA SANCHEZ HINOJOSA.

PRESIDENTE: DRA. SUSANA GONZALEZ REYNA  
1er. VOCAL: DRA. CAROLA GARCIA CALDERON  
SECRETARIO : M. en C.C. HORTENSIA MORENO  
1er. SUPLENTE: MTRA. VIRGINIA LOPEZ VILLEGAS  
2do. SUPLENTE: MTRO. GERARDO L. DORANTES AGUILAR

A t e n t a m e n t e  
"POR MI RAZA HABLARA EL ESPIRITU"

*Cristina Puga Espinosa*  
MTRA. CRISTINA PUGA ESPINOSA  
Directora

c.c.p. Mtro. Héctor Zamitiz Gamboa  
Secretario Académico de esta División de Estudios.  
P r e s e n t e .  
c.c.p. Lic. Martha Carolina Quiroz de la Torre.  
Secretaria Escolar de esta División de Estudios.  
P r e s e n t e .

*Dedico este trabajo con profundo amor, gratitud y admiración  
a mis padres por su rica herencia basada en mi formación  
profesional:*

*Alberto Sánchez Reyes*

*Trinidad Hinojosa Arrieta*

*A mi mejor maestro y amigo  
M. en T. Claudio C. Merrifield Castro*

*con sincero agradecimiento y cariño*

# INDICE

<b>INTRODUCCION</b> .....	<b>I</b>
<b>MARCO TEORICO DE REFERENCIA</b> .....	<b>1</b>
<b>I. CULTURA Y TELEVISION EN MEXICO</b>	
<b>1. Política Cultural del Estado</b> .....	<b>12</b>
<b>1.1. Conceptualización de Cultura</b> .....	<b>20</b>
<b>1.2. Cultura de Masas</b> .....	<b>41</b>
<b>1.3. Televisión y Contenidos Programáticos.</b>	<b>53</b>
<b>1.4. Televisión y Niños</b> .....	<b>63</b>
<b>II. MITOS Y NEOMITOS EN LA SERIE "LOS CABALLEROS DEL ZODIACO"</b>	
<b>2 Japón, una Nueva Cultura Frente a la Influencia Extranjera</b> .....	<b>72</b>
<b>2.1. Neomitología Japonesa en "Los Caballeros del Zodiaco"</b> .....	<b>75</b>
<b>2.2. Aspectos Mitológicos de la serie "Los Caballeros del Zodiaco"</b> .....	<b>91</b>

<b>III. ANALISIS SEMIOTICO DE LA SERIE</b>	
<b>"LOS CABALLEROS DEL ZODIACO"</b>	
3.1. Descripción del Modelo Semiótico.....	92
3.2. Antecedentes de la 4a. parte de la serie...	98
3.3. Descripción Física y Psicológica de los Personajes en los Capítulos Analizados..	100
3.4. Condenado a Muerte Requiem de Cuerdas	106
3.5. Un Guerrero Triste y Valeroso .....	140
3.6. Fénix y sus Alas Ardientes .....	167
3.7. Consideraciones del Análisis de la Serie	200
3.8. "Los Caballeros del Zodiaco", Reflejo de la Sociedad Japonesa Contemporánea	217
<b>IV. CONCLUSIONES .....</b>	<b>227</b>
<b>BIBLIOGRAFIA .....</b>	<b>243</b>
<b>HEMEROGRAFIA .....</b>	<b>253</b>
<b>ANEXOS</b>	

## ***INTRODUCCION***

El presente trabajo denominado "El discurso de la programación infantil a través de la televisión" es resultado de la inquietud por conocer cuáles son los valores culturales que proyecta la televisión mexicana al público infantil a través de los dibujos animados por la televisión comercial, en un país donde las características del sistema mexicano, en el que el Estado tiene participación en todos los ámbitos de la vida social (la actividad de las clases sociales, el régimen económico y político y otros fenómenos semejantes), plantean premisas determinadas que presuponen la obligación del mismo de establecer las políticas a seguir. La cultura no escapa a ello.

La televisión mexicana se caracteriza primordialmente por el alto grado de dependencia que tiene respecto a otros países como Estados Unidos y en los últimos años Japón, por el predominio del criterio mercantil, la centralización y la concentración de su dirección y control monopolista.

El estudio que a continuación se ofrece adoptó un enfoque diferente al de los "efectos" de la televisión pues en vez de preguntarnos ¿qué le hace la televisión a los niños? o ¿cómo usan la televisión los niños?, se pretende contestar a la pregunta ¿cuáles son los valores culturales que transmiten

los dibujos animados? y más específicamente: ¿de qué manera la serie infantil "Los Caballeros del Zodiaco", producción japonesa, transmite a través de su discurso normas culturales propias del país de procedencia?

El primer capítulo se refiere a la televisión comercial del país; introducirá al lector a nociones básicas que se discutirán a lo largo del trabajo, es decir, se pretenden precisar conceptos culturales para contextualizar la política cultural del Estado Mexicano en materia de televisión. Asimismo se describirá cómo están distribuidos los horarios de los canales de la televisión en el D.F., y los diversos géneros de la programación así como de los programas infantiles.

El segundo apartado permitirá conocer cuáles son las asociaciones del contenido de "Los Caballeros del Zodiaco" con la mitología clásica; así como la exposición de los aspectos neomitológicos que contiene la serie infantil.

En el capítulo III se realizará el análisis semiótico de una muestra de "Los Caballeros del Zodiaco", aplicando el modelo que propone Hodge y Tripp, en su libro titulado *Los niños y la televisión*, con el propósito de conocer cuáles son los valores culturales que transmite dicha serie.

El Capítulo IV plantea las conclusiones donde se expondrán los aspectos más relevantes que se encontraron a lo largo de la investigación, así como

**una propuesta de lineamientos para la política cultural televisiva del Estado Mexicano.**

**La elaboración de la presente investigación fue enriquecedora al modificar mi percepción de los medios de comunicación, específicamente la televisión, al comprender con mayor profundidad los diversos significados que encierra este medio.**

## **MARCO TEORICO DE REFERENCIA**

Resulta interesante investigar el contenido de la programación televisiva, por ser el medio de mayor impacto en el receptor, debido a su estructura audiovisual y fácil acceso. Las series más abundantes son las de dibujos animados (Ver Gráficas 1 y 3, ilustran a través de barras el número de horas de programación dedicadas al género de entretenimiento de Televisión Azteca y Televisa respectivamente, en el que se encuentran representados con los primeros lugares los dibujos animados) las cuales son importadas de otros países tales como: Estados Unidos y Japón, difunden valores y hábitos culturales que tal vez no corresponden a nuestra realidad como país y como dicha programación de alcance nacional se dirige a un público infantil que puede facilitar la penetración ideológica en estos receptores.

Lo anterior no niega las posibilidades de contrarrestar la penetración cultural que se gesta por los medios de comunicación, en la medida en que se analicen los contenidos de la programación que se está transmitiendo. Y así proponer políticas culturales en materia de comunicación televisiva a nivel nacional.

Para el propósito de la investigación es imperante definir cómo entiende el Estado los términos referentes a cultura, integración cultural y política cultural, a continuación se exponen:

Integración cultural son “los bienes tangibles e intangibles que expresan una concepción del mundo, un modo de ser y de vivir: las tradiciones, costumbres, valores, símbolos, creencias, hábitos, aspiraciones, conocimientos, técnicos y prácticos de todos los estratos sociales y de todas las comunidades étnicas que integran nuestra nacionalidad.

Hasta épocas recientes, la cultura había sido considerada un bien reservado a ciertos grupos privilegiados y no como el conjunto de valores, expresiones y tradiciones resultado de la creatividad individual y de la experiencia colectiva”.<sup>1</sup>

Por política cultural se entenderá los objetivos y tareas que el Estado como la iniciativa privada se han planteado realizar a través de la aplicación de métodos bien establecidos, con base en las necesidades culturales que requiere el país, de las cuales las más urgentes son de alimentación, vivienda, salud y educación.

---

<sup>1</sup> *Programa Nacional de Educación, Cultura, Recreación y Deporte 1984-1988*, pp.21-22.

**Los medios de comunicación no escapan de esta política cultural al reconocer que ejercen, en su funcionamiento cotidiano; influencias, efectos y consecuencias de orden social, político y económico. Además de su capacidad para cumplir con una función de servicio público en el país.**

**La política nacional en materia de cultura considera con especial atención los contenidos temáticos destinados a niños y jóvenes en la búsqueda de opciones para utilizar los medios colectivos como herramientas de educación, cultura y esparcimiento.**

**Dentro del estudio de la comunicación y los medios es prioritario el análisis de los contenidos, para cotejar si responden a necesidades de desarrollo y formación de los mexicanos.**

**El estudio que a continuación se expone está basado en un análisis semiótico de tres capítulos de la serie infantil en dibujos animados, con el más alto número de horas de programación, denominada "Los Caballeros del Zodiaco" durante el periodo que comprende del 22 de febrero al 17 de julio de 1994 transmitidos por Televisión Azteca, en sus canales 7 y 13 (véase cuadro No. 1, el cual contiene la programación televisiva nacional de dibujos animados del 22 de febrero al 17 de julio de 1994. "Los Caballeros del Zodiaco" y los**

**"Simpson" ocuparon el primer y segundo lugar respectivamente, con mayor número de horas de programación).**

*Objetivo general:*

**Conocer y evaluar contenidos culturales transmitidos por televisión con alcance nacional, en su programación infantil de dibujos animados, (Los Caballeros del Zodiaco) a través del análisis semiótico, con base al modelo de Bob Hodge y David Tripp.**

*Los objetivos específicos de la presente investigación son:*

- 1. Describir y analizar a la Cultura en sus relaciones de dependencia y autonomía con la cultura de masas, estableciendo los parámetros teórico-conceptuales de cada uno de éstos.**
- 2. Conocer y evaluar los contenidos programáticos referentes al dibujo animado "Los Caballeros del Zodiaco" difundido por Televisión Azteca.**
- 3. Diseccionar y analizar desde una perspectiva semiótica capítulos de la 4ª parte de la serie infantil "Los Caballeros del Zodiaco".**  
**Ponderando:**

- a) Los códigos visual, verbal, físicos y psicológicos de los personajes en la misma y
  - b) Los valores culturales, mitológicos y tecnológicos, así como sus relaciones con los personajes de la misma.
4. Articular, a partir del análisis semiótico descrito, un conjunto de propuestas encaminadas a modificar la actual estructura programática de la Televisión Comercial focalizada en su barra infantil.

*Las hipótesis del trabajo se mencionan a continuación:*

1. El contenido de los dibujos animados ofrece al niño conocimientos deformados de héroes y figuras fantásticas que son parte de la literatura o historia universal, además de transmitirle personajes superhéroes ideales de otro tiempo, como eran los policías y bomberos, a los cuales el niño conoce primero a través de la televisión y después en la realidad o en la escuela.
2. Las funciones que cumple la programación infantil de la televisión comercial mexicana en los años 90, por la semántica de sus contenidos se inclinan a transgredir y modificar los valores tradicionales de la sociedad.
3. No existe una política cultural del Estado reflejada en los diferentes ámbitos culturales, en especial de los dibujos animados.

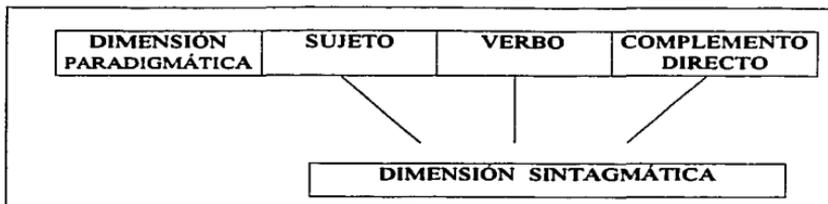
4. La cultura de masas dirigida a los niños a través del escenario televisivo retoma elementos aislados de la cultura popular, los combina, dando por resultado un mosaico de valores y estilos de vida donde los infantes se encuentran retratados.
5. No se da vigencia en el uso social de la programación televisiva a los reglamentos establecidos por el Estado.

A lo largo de esta investigación semiótica el objetivo general será conocer y evaluar los contenidos de la programación infantil, referentes al dibujo animado “Los Caballeros del Zodiaco” difundido por Televisión Azteca, aplicando el modelo de Bob Hodge y David Tripp,<sup>2</sup> el cual se describe a continuación:

El modelo empleado está basado en dos Dimensiones: los sintagmas y paradigmas, ya que posibilitan un método de análisis que define los valores culturales y define los significados que transmite el dibujo animado analizado, es decir, define un repertorio de valores y permite una descripción de los códigos que interpretan esos significados.

---

<sup>2</sup> Hodge, Bob y Tripp, David, *Los niños y la televisión*, pp.25-56.



Es indispensable para el análisis semiótico que el sistema de signos (código semiótico) se transmita a través de un medio material. En el caso de la televisión, el mensaje lo transmiten códigos tanto visuales como auditivos. Según Hodge y Tripp la distinción semiótica más importante es la que se hace entre estructuras sintagmáticas y paradigmáticas.

Las dimensiones paradigmáticas están constituidas por una clase de elementos capaces de ocupar un mismo lugar en la cadena sintagmática o -lo que viene a ser igual- por un conjunto de elementos sustituibles entre sí, en un mismo contexto. Los elementos así reconocidos por la prueba de conmutación, mantienen entre sí relaciones de oposición que el análisis ulterior puede formular en términos de rasgos distintivos, las oposiciones distintivas permiten a su vez, constituir sub-clases dentro de un paradigma (eje de las oposiciones o eje de las selecciones según Roman Jakobson).

Las dimensiones sintagmáticas son una combinación de elementos copresentes en un enunciado (frase o discurso), definibles por las relaciones de selección que mantienen entre sí. Este concepto, dotado de una definición puramente relacional, es aplicable a todos los planos del lenguaje y a unidades de dimensión variable. Las dimensiones paradigmáticas como las sintagmáticas, transmiten los significados tanto por separado como de forma combinada.

Los autores del modelo<sup>3</sup> antes mencionado identifican y ejemplifican una serie de tipos sintagmáticos, categorizados en función de tres variables: el espacio, el tiempo y la continuidad.

Para hacer esto debemos introducir más términos para dar fe de los sintagmas que existen en un mismo momento del tiempo (sincrónicos), momentos distintos (diacrónicos), en el mismo punto del espacio (sintópicos), o en puntos distintos (diatópicos). Estos se combinan para dar cuatro posibilidades, que se ilustran con ejemplos de los autores:

A. *Sintagma sincrónico/sintópico*: un plano de un niño que juega junto a una hoguera. El sintagma da a entender que el fuego supone

---

<sup>3</sup> *Ibidem*, p. 32

un peligro para el niño, puesto que están ambos presentes y juntos en el mismo espacio y tiempo.

- B. *Sintagma diacrónico/sintópico*: plano de un niño que juega al lado de una hoguera apenas encendida, y que por tanto parece inofensiva; seguido por un plano del niño jugando ante la hoguera, que ahora está muy avivada y resulta peligrosa.
- C. *Sintagma sincrónico/diatópico*: la imagen está partida, una mitad muestra el niño que juega en el suelo junto a una chimenea, donde hay un fuego muy avivado, y la otra un padre abstraído hablando por teléfono en otra habitación.
- D. *Sintagma diacrónico/diatópico*: un plano de un niño que juega en una habitación donde la chimenea está encendida, pero con un guardafuegos que elimina cualquier peligro; seguido de un plano en el que un niño está en otra habitación, en otro momento, jugando junto a una chimenea que está encendida y carece de cualquier protección.

La consideración de qué constituye un sintagma depende del nivel de análisis. En un nivel los elementos del argumento de una historia constituyen un sintagma diacrónico; a otro nivel, el instante de una única palabra dicha en voz alta seguida de un gesto visual constituye

otro sintagma sincrónico. El término sintagma es una unidad conceptual de análisis para la que no existen dimensiones fijas de complejidad o duración.

Las estructuras paradigmáticas y sintagmáticas, en la serie infantil "Los Caballeros del Zodiaco", están seleccionadas en cada uno de los tres capítulos analizados; en el primer Capítulo *Condenado a muerte réquiem de cuerdas* se divide el texto verbal en cinco escenas que a su vez considero que cada escena forma un sintagma de análisis, estas estructuras sintagmáticas están compuestas de distintas escalas; algunas de pequeña escala otras de mayor escala.

La banda sonora no existe por sí sola, naturalmente, por lo que se pretendió analizar también la dimensión visual del programa, así que además de la transcripción de los diálogos, simultáneamente se describe la imagen.

En lo referente a los capítulos dos y tres: *Un guerrero triste y valeroso y Fénix y sus alas ardientes*, respectivamente, se elaboró una sinopsis considerando el registro visual y sonoro por cada sintagma de análisis: el capítulo dos contempla cinco y el tres incluye 10 sintagmas. Dicho criterio se aplicó por estimar que los diálogos son extensos.

Bob Hodge y David Tripp, valoran que "El único método que existe para acceder al significado de estas imágenes es coger una estructura sintagmática y ver por qué categorías paradigmáticas está constituido. Las estructuras paradigmáticas (o sea, el conjunto de elementos entre los que escogemos) se representan a menudo como una serie de oposiciones binarias, parejas de opuestos como hombre/mujer, joven/viejo. Si se considera el conjunto de estas opciones podemos ver cómo avanzan desde las más básicas a generales hasta las muy complejas y específicas"<sup>4</sup>.

---

<sup>4</sup> *Ibidem*, p. 39

# **I CULTURA Y TELEVISION EN MEXICO**

## **1. Política Cultural del Estado**

Para conocer cuál es la política en materia de cultura propuesta por el gobierno del país, me basaré entre otros documentos oficiales en el análisis del Plan Nacional de Desarrollo 1995-2000, es el programa de acción que se propone realizar la administración del Dr. Ernesto Zedillo Ponce de León; dicho Plan es la máxima autoridad de la cual se desprenden los programas institucionales; es el documento base por el que se regirá a la sociedad en el periodo de mandato presidencial.

Entre los objetivos fundamentales de este documento está el fortalecimiento del ejercicio pleno de la soberanía nacional, como valor supremo de nuestra nacionalidad. "El nacionalismo es la base de la soberanía; se nutre de la diversidad y vitalidad de nuestra cultura plural y es factor esencial de nuestra unidad y cohesión social"<sup>1</sup>.

La política cultural que establece el Plan se basa en el importante papel que juega dicha cultura en el desarrollo del país, cuya función será preservar y subrayar el carácter de ésta como elemento sustancial en la

---

<sup>1</sup> *Plan Nacional de Desarrollo 1995-2000*, p.3.

defensa de la soberanía, en la evolución de la vida democrática, en el fortalecimiento de la identidad y unidad del pueblo mexicano, en el respeto a la diversidad de sus comunidades y el logro de niveles más altos de vida y bienestar.

Los aspectos culturales se realizarán bajo el principio de respeto a la libertad de creación y de expresión de las comunidades intelectuales y artísticas del país procurando un mejor aprovechamiento del potencial educativo y de difusión en los medios de comunicación así como promover su participación comprometida para fomentar actitudes que afirmen los valores culturales de la población.

A partir de la actualización del marco jurídico de las instituciones culturales se pretende: fomentar la producción y distribución eficiente de bienes culturales en el territorio nacional y fortalecer la vinculación del área cultural con el sistema educativo del país; permitiendo ampliar la participación social no sólo en el aspecto financiero sino en la planeación y ejecución de proyectos de preservación y difusión del área antes mencionada.

El gobierno se compromete a crear los espacios y modalidades de colaboración entre los individuos para el estudio y difusión del legado cultural de la nación con la participación Federal, Estatal y Municipal.

**El Gobierno Federal se responsabiliza de incrementar las acciones pertinentes para difundir el patrimonio cultural en el país y en el extranjero con pretensiones de mejorar la presencia de México en el exterior.**

**El Plan Nacional también establece que las diversas expresiones del arte y la cultura se incentivarán a través de la consolidación de los mecanismos que la fomentan como es el Sistema Nacional de Creadores de Arte, se fomentará la concurrencia del sector privado, también el impulso a la profesionalización de la actividad artística y cultural así como la proliferación de fuentes de trabajo.**

**En el Plan Nacional de Desarrollo el gobierno se plantea como parte de la política cultural apoyar: la iniciativa privada para la conservación y desarrollo de las culturas populares, la enseñanza artística, reforzar los contenidos culturales como parte de los planes de estudio y el aprovechamiento de la infraestructura existente para el disfrute de los bienes culturales y para la promoción artística.**

**A partir del Plan Nacional de Desarrollo 1995-2000 el Gobierno Federal presenta el *Programa de Cultura 1995-2000*,<sup>2</sup> que establece en específico**

---

<sup>2</sup> *Programa de Cultura 1995-2000*, SEP, 1996, pp. 104.

las directrices de la política cultural que el país seguirá en los próximos años.

El Programa establece cuatro objetivos básicos:

1. Fortalecer a la cultura como base de la identidad y la soberanía nacional. Se plantea enriquecer la identidad de México y la defensa y promoción de sus intereses internacionalmente.
2. Contribuir al desarrollo democrático del país. La cultura se observa como una vía óptima para la expresión de la pluralidad y el arraigo de los valores democráticos de la nación.
3. Apoyar la construcción y la permanencia del nuevo federalismo. Al descentralizar los bienes y servicios culturales se pretende redistribuir responsabilidades y recursos del Gobierno Federal.
4. Estrechar la vinculación de la cultura con la política social, en particular con las acciones del sistema educativo nacional. La cultura se concibe unida a la ampliación de la cobertura y elevación de la calidad de los servicios educativos.

Con respecto a la *cultura en medios audiovisuales* el plan establece que “En los próximos años, la presencia cultural en los medios audiovisuales deberá fortalecerse bajo las premisas básicas: una, de carácter educativo, destinada al acercamiento a las artes para inducir su apreciación y su conocimiento; otra, orientada hacia la difusión de todas aquellas expresiones de alta calidad que manifiestan nuestra identidad nacional y la

capacidad creativa de los mexicanos, así como de las más elevadas expresiones de la cultura universal”<sup>3</sup>.

Asimismo plantea entre sus objetivos:

- Posibilitar el disfrute y apreciación de las manifestaciones culturales a través de los medios de comunicación audiovisuales, dentro de un proceso educativo.
- Contribuir a la apertura de nuevas vías de expresión en los medios de comunicación que incidan en el desarrollo de la pluralidad cultural y democrática de la sociedad.

Y como estrategias el Estado se compromete a “Dar prioridad a los contenidos destinados a niños y jóvenes donde confluyan objetivos educativos y de creación con el fin de impulsar la formación de nuevos públicos”<sup>4</sup>.

Finalmente, el multicitado plan establece como primer programa especial el *Desarrollo cultural infantil* el cual pretende contribuir a desarrollar la sensibilidad y los valores culturales entre las nuevas generaciones y fomentar la creatividad de la infancia<sup>5</sup>, a través de diversos proyectos de cultura, destaca el relativo a *medios de comunicación*, que propone: “Una

---

<sup>3</sup> *Ibidem*, p. 56.

<sup>4</sup> *Ibidem*, p. 57.

<sup>5</sup> *Op. Cit.*, p. 92.

necesidad inaplazable es alentar la producción de radio, televisión y cine de calidad para el público infantil. Otra, la búsqueda de alternativas de entretenimiento inteligente para millones de niños televidentes. El establecimiento de mecanismos de circulación e intercambios permitirá aprovechar lo mejor de la producción disponible en audio, video, radio y cine (...).

Por el enorme poder de penetración de los medios y las nuevas tecnologías, sobre todo entre la población más vulnerable a su influencia, es indispensable respaldar iniciativas encaminadas a propiciar la utilización selectiva de aquéllas, la decodificación y reelaboración de los mensajes que transmiten, y la actitud reflexiva en torno al uso y abuso de los mismos”<sup>6</sup>.

Antagónicamente a lo que el Estado plantea a través de sus órganos oficiales, los medios de comunicación en México no responden a las necesidades de la sociedad civil ni a su cultura. Con la puesta en marcha del Tratado de Libre Comercio, la idea de globalización en materia de comunicación y el desarrollo de nuevas tecnologías se hace apremiante considerar una línea definida en dicha materia y en cultura pública nacional.

---

<sup>6</sup> *Ibidem*, p. 95.

Aun cuando la legislación establece la responsabilidad del Estado para definir los lineamientos de una política de comunicación y cultura integral nacional en la formación de las identidades regionales y a nivel de país, no cuenta con una política en dicha materia que tenga como objetivo garantizar el derecho a la información, la educación y a la cultura de los mexicanos y ante la incapacidad del sector gubernamental para establecer y precisar una política cultural a seguir por la sociedad debe dejar de considerarse la única fuente autorizada de generación cultural o la única instancia para otorgar a otros sectores la legitimidad de producirla.

Las nuevas relaciones internacionales hacen necesario que conjuntamente a la apertura y exposición de los mercados comerciales, se inserten nuestros propios estilos de vida en el marco de estas relaciones.<sup>7</sup> "Nuestra identidad como mexicanos no se agota en lo "nacional", sino que se constituye también y sobre todo a escalas regional y local".<sup>8</sup>

La política cultural del Estado debe reconocer a los individuos como agentes morales, no sólo respetar cada mosaico cultural del país sino evitar imponer estilos de vida. Debe realizar objetivos y tareas aplicando métodos bien establecidos considerando las necesidades culturales que requiere el país.

---

<sup>7</sup> Alva de la Selva, Alma Rosa et-al, "Propuesta de políticas y estrategias para la comunicación pública nacional 1994-2000", *Perfil de la Jornada*, México, D.F., 28 de octubre, 1994, pp.II y III.

<sup>8</sup> *Ibidem*, p.III.

El gobierno define su política cultural en los siguientes términos:

"La política cultural implica para la sociedad y el Estado un desafío de modernidad. Se trata de colmar los rezagos acumulados y de satisfacer nuevas y crecientes necesidades en el campo de la cultura. El reto también tiene que ver con la necesidad de afirmar la identidad de la Nación, sin perjuicio de incrementar los intercambios con otros países, de los que también se nutre la creatividad de los mexicanos.

En el México de hoy, la corresponsabilidad y la descentralización deben ser signos distintivos de la política cultural. Así, los propios artistas y hombres de cultura han de participar en la definición de las líneas básicas de las acciones gubernamentales. Además, para estimular eficazmente la creación y proteger nuestra rica herencia cultural se requiere de una mayor contribución de los sectores privado y social, así como de las comunidades rurales y urbanas de todas las regiones del país.

Los medios modernos de comunicación de que dispone el Estado -radio, cine y televisión- se utilizarán de manera más intensa y sistemática. En ellos también debe reflejarse la pluralidad de ideas, inquietudes y opiniones de la sociedad, prevaleciendo en su operación criterios culturales, de calidad y de participación solidaria".<sup>9</sup>

---

<sup>9</sup> *Op. Cit.*, *Plan Nacional de Desarrollo 1989-1994*, pp. 70-71.

Por otra parte, los medios de comunicación pueden ser instrumentados para incrementar la conciencia política, crear un sentido de unidad nacional e impulsar los programas nacionales, siempre y cuando los dirigentes del país tengan definidos los objetivos sociales y políticos. La concepción política del Estado determinará el modo en que se utilice la comunicación para movilizar los recursos humanos.

Es imprescindible plantear diversas nociones del concepto cultura y cultura de masas ya que estos conceptos generalizados, por su complejidad, pueden causar confusión y se relacionan intrínsecamente con el desarrollo del presente estudio.

## **1.1 Conceptualización de Cultura**

Existen centenares de definiciones plasmadas en diversos tratados sobre el concepto cultura, ya que es quizá uno de los más complejos de conceptualizar, de ahí la importancia de hacer una revisión de su significado; lo que permitirá concluir con la elección del concepto que se considere propicio para la investigación.

El uso convencional de la palabra cultura se aplica a las cosas más "elevadas" de la vida: como el conocimiento de las artes, del saber literario, filosófico, etc. Históricamente el concepto cultura ha estado

vinculado con el bienestar económico. Se le ha utilizado como sinónimo de civilización y occidentalización. Cuando se hace referencia a la cultura se maneja una idea abstracta, difícil de comprender, desligada de la política y de la historia.

"Con Platón aparece netamente configurada la cultura como patrimonio humano, y su misión en la educación como instrumento de formación de la personalidad del ciudadano (...) desde entonces la cultura es concebida como la naturaleza habitada por el hombre, como habitat natural, diferenciándose claramente el reino del espíritu del reino de las cosas y los seres irracionales"<sup>10</sup>.

Tiempo después "En Aristóteles hallamos la primera definición que podemos aceptar como expresiva (...). Dice en *Sobre las partes de los Animales*: "Ante toda ciencia, sea importante o insignificante, caben dos actitudes: una, la que merece el nombre de conocimiento científico; otra, la que podemos designar preferentemente como una especie de cultura"<sup>11</sup>.

Para tiempos relativamente recientes el concepto tuvo sus orígenes según la versión de Charles Valentine, de la siguiente forma: "La noción de cultura fue uno de los principales resultados intelectuales de la confluencia mundial entre el Oeste expansionista y los pueblos extraños del resto del

---

<sup>10</sup> Martínez Estrada, Ezequiel, *Análisis Funcional de la Cultura*, pp. 7-8.

<sup>11</sup> *Ibidem*, p.8.

globo. Esa confrontación se inició con las exploraciones y se convirtió en relaciones imperiales. El mundo occidental dedujo de esta experiencia su necesidad, cada vez mayor, de poner orden en su creciente conocimiento de modalidades de vida humana enormemente variadas.

El concepto cultura desarrollado por la incipiente ciencia antropológica, brindó un importante medio para alcanzar este fin de descubrir el orden de la variedad<sup>12</sup>. Lo que se afirma concretamente sobre la paternidad del término es que, en su principal obra, *Cultura Primitiva*, el antropólogo inglés F.B. Taylor en 1871, construyó una definición, según Adolfo Colombres, formal y explícita en la que conceptualiza, que "cultura es todo complejo que comprende el conocimiento, la moral, la ley, la costumbre y otras facultades y hábitos adquiridos por el hombre en cuanto miembro de la sociedad"<sup>13</sup>. Al parecer esta definición no está situada en los marcos de una ciencia, porque es multívoca; cada elemento remite a otros sin una fundamentación. Entretanto, permanece hasta nuestros días.

Las regularidades de la conducta humana no constituyen en sí mismas cultura. Tienen lugar porque los hombres poseen cultura, tienen patrones comunes sobre el bien y el mal, sobre lo correcto o lo equivocado, lo propio o lo impropio, y porque tienen actitudes semejantes, y comportan una misma reserva de conocimientos sobre el medio que los rodea.

---

<sup>12</sup> Valentinc, Charles, *La cultura de la pobreza*, p.13.

<sup>13</sup> Colombres, Adolfo, *Manual del promotor cultural*, p.16.

La importancia de la cultura radica en el hecho de que proporciona el conocimiento y las técnicas que le permiten sobrevivir a la humanidad, tanto física como socialmente, así como dominar y controlar en la medida de lo posible el mundo que le rodea. "El hombre parece poseer pocas habilidades y conocimientos instintivos que le permitan sostenerse a sí mismo, ya sea individualmente o en grupo"<sup>14</sup>. Así mismo Chinoy explica que la cultura es aprendida y compartida, no es hereditaria, es transmitida de generación en generación; los hombres no heredan sus hábitos y creencias, sus capacidades y su conocimiento: los adquieren a lo largo de sus vidas, lo que aprenden proviene de los grupos en los que han nacido y dentro de los cuales viven.

La conducta de carácter universal, la no aprendida, o la que es peculiar al individuo, no forma parte de la cultura. Como ejemplo podemos citar los reflejos y la idiosincrasia personal, no obstante, pueden ser influidos o modificados por la cultura.

Para Elsa Frost, "el hombre es evidentemente un ser creador que al enfrentarse a su ambiente trata siempre de transformarlo. Y hemos convenido en llamar cultura a aquella parte del medio ambiente modificado por el esfuerzo humano (...). Pero estas modificaciones (...) que impone a su circunstancia, llegan a formar un mundo especial, una

---

<sup>14</sup> Chinoy, Ely, *La sociedad*, p.37

especie de segunda naturaleza que a su vez influye sobre el ser humano”<sup>15</sup>.

Sigmund Freud, trata el concepto de cultura en su obra *El Porvenir de una Ilusión*, en 1927: “La cultura humana -me refiero a todo aquello en lo cual la vida humana se ha elevado por encima de sus condiciones animales y se distingue de la vida animal (y omito diferenciar entre cultura y civilización)- muestra al observador, según es notorio, dos aspectos. Por un lado, abarca todo el saber y poder hacer que los hombres han adquirido para gobernar las fuerzas de la naturaleza y arrancarle bienes que satisfagan sus necesidades; por el otro comprende todas las normas necesarias para regular los vínculos recíprocos entre los hombres y, en particular, la distribución de los bienes asequibles”<sup>16</sup>.

Freud reincidió en el tema, después de dos años, analizándolo en forma más completa en su obra *El Malestar en la Cultura* y define: “... La palabra ‘<<cultura>> designa toda la suma de operaciones y normas que distancian nuestra vida de la de nuestros antepasados animales, y, que sirven a los fines: la protección del ser humano frente a la naturaleza y la regulación de los vínculos recíprocos entre los hombres”<sup>17</sup>.

---

<sup>15</sup> Frost, Elsa, *Las categorías de la cultura mexicana*, p.41.

<sup>16</sup> Freud, Sigmund, “El porvenir de una ilusión”, en *Obras completas*, pp.5 y 6.

<sup>17</sup> Freud, Sigmund, *El malestar en la cultura*, p.88.

Según Freud, la cultura es una barrera a las tendencias agresivas del hombre, ya que ésta sólo puede existir gracias a la represión pulsional (entendiendo por pulsión la fuerza impulsora relativamente indeterminada en cuanto al comportamiento que origina el objeto que proporciona la satisfacción) del hombre.

Raúl Béjar plantea que Marcuse retoma la teoría del psicoanálisis de Freud para definir su propia concepción de cultura modificando la tesis de Sigmund Freud "refiriéndose a que éste contrapuso el principio de realidad al principio de placer, y explica que, el hombre original, animal e instintivo que busca satisfacciones inmediatas, alegría y libertad, se transforma por obra de la cultura en un ser humano maduro y dueño de sí mismo que busca seguridad, acepta satisfacciones propuestas, restricciones y trabajo; en esa misma medida, el principio de realidad toma el lugar del principio del placer como valor que rige al hombre; ahora bien, el principio de realidad, no es algo biológico, sino algo que debe entenderse en términos sociológicos, porque, según él, es la sociedad la que dicta los sacrificios y restricciones que el individuo debe aceptar para poder vivir en armonía, y esos dictados que ayudan a vivir, a adaptarse a convivir, que desbordan o afinan, constituyen la cultura"<sup>18</sup>.

---

<sup>18</sup> Béjar Navarro, Raúl, *El mexicano, aspectos culturales y psicosociales*, pp. 181 y 182.

Para Raúl Béjar “La cultura es un conjunto sistematizado de respuestas adaptativas que requieren de un esfuerzo social y personal, entonces la heterogeneidad de las condiciones ambientales, geográficas e históricas generará un sinúmero de respuestas y éstas a su vez irán creando formas culturales similares y distintas; semejantes y opuestas”<sup>19</sup> .

“Ninguna cultura puede actualmente encerrarse, amurallarse y permanecer ajena a toda influencia extraña... Toda cultura debe entenderse como un proceso de imitación, asimilación y finalmente de creación”<sup>20</sup> .

Para Maurice Duverger “La cultura es un conjunto coordinado de maneras de actuar, de pensar y de sentir, constituyendo los roles que definen los comportamientos expresados de una colectividad de personas. Es de alguna manera la memoria de las sociedades, consciente e inconsciente. Resume el conjunto de las transformaciones y progresos llevados a cabo desde el origen, y les impide desaparecer”<sup>21</sup> .

Otra perspectiva del concepto es la de Lévi-Strauss -Antropólogo- y la define como que toda cultura puede ser considerada como un conjunto de sistemas simbólicos en cuyo primer nivel se sitúan la lengua, las reglas matrimoniales, las relaciones económicas, el arte, la ciencia, la religión.

---

<sup>19</sup> *Ibidem*, pp. 185-186.

<sup>20</sup> *Ibidem*, p.187.

<sup>21</sup> Duverger, Maurice, *Sociologia politica*, p.115.

Todos esos sistemas se orientan a expresar ciertos aspectos de las realidades física y social y más aún, las relaciones que ambos tipos de realidad mantienen entre sí y que los propios sistemas simbólicos mantienen unos con otros.

Estudiando el problema del parentesco, Lévi-Strauss muestra cómo el hombre puede tener su dominio delimitado, desde que él interviene en la cultura. Claude Lévi-Strauss, en su libro *Antropología Estructural* considera que la cultura consiste en sistemas simbólicos y éstos podrían ser analizados profundamente hasta alcanzar un nivel en el que se torne posible el pasaje de un sistema (simbólico) a otro: o sea, elaborar una especie de código universal capaz de expresar las propiedades comunes a las estructuras específicas dependientes de cada aspecto.

Lévi-Strauss se niega a confundir cultura con ideología. Plantea que el análisis cultural se hace independientemente del valor que los hombres otorgan a lo simbólico y que sería el objeto propio del análisis de la ideología. Que el valor está subordinado a lo simbólico en el plano vivido, necesariamente, y está sujeto a las relaciones de producción. Lo social aparece como el determinante del modo de producción, es decir, la cultura se sitúa en el nivel de sentido que depende de la estructuración del nivel de fuerzas.

Desde el punto de vista estructural sobre lo que es la cultura, lo cultural aparece como una necesidad. No se podría pensar, en el nivel teóricamente constituido, de una determinación de lo social sobre lo cultural, porque éste ya viene dado implícitamente.

Un enfoque más crítico del concepto de cultura es el dado por Charles A. Valentine "el reconocimiento de que por intermedio de la cultura los hombres se adaptan en forma colectiva a las condiciones ambientales y a las circunstancias históricas. De esta manera, se ha interpretado la cultura como las respuestas adaptativas ante esas condiciones y circunstancias. De hecho, los hábitat circundantes y las influencias históricas externas se cuentan entre los principales factores con los cuales se enfrentan los hombres, por medio de sus culturas. Ello nos permite comprender que los recursos ambientales que un pueblo cualquiera tiene a su disposición y los acontecimientos procedentes de otros grupos humanos condicionan, estimulan y limitan esencialmente el desarrollo de las culturas"<sup>22</sup>.

Néstor García C., el concepto cultura lo explica como "todo lo producido por todos los hombres, sin importar el grado de complejidad y desarrollo alcanzado"<sup>23</sup>.

---

<sup>22</sup> Valentine A., Charles, *La cultura de la pobreza*, p.17.

<sup>23</sup> García Canclini, Néstor, *Las culturas populares en el capitalismo*, p.21.

**Esto es, toda práctica, ideología, norma social, manifestación intelectual y material, todo conocimiento y creación del hombre a través de la historia, transmitida de generación a generación forma parte de la cultura.**

Desde el punto de vista antropológico, según Rodolfo Stavenhagen, la cultura es el conjunto de actividades y productos materiales y espirituales que distinguen a una sociedad determinada de otra, esto quiere decir que todo elemento cultural es el resultado de una dinámica y responde a necesidades colectivas. Entendida la cultura así, es la respuesta de un grupo social al reto que plantea la satisfacción de las necesidades básicas que presenta toda colectividad humana, desde esta perspectiva es importante subrayar los siguientes elementos:

- La cultura como proceso colectivo de creación y recreación.
- La cultura como herencia acumulada de generaciones anteriores.
- La cultura como conjunto de elementos dinámicos que pueden ser transferidos de grupo a grupo y en su caso aceptados, reinterpretados o rechazados, por grupos sociales diversos.

Rodolfo Stavenhagen considera imperante repensar las culturas como expresión de sociedades vivas, en cambio permanente, cuyas propias identidades están siendo rescatadas, reconstruidas y reinventadas en el marco cultural del nuevo milenio<sup>24</sup>.

---

<sup>24</sup> Valenzuela, Angélica, "Inició el encuentro de promotores culturales", *El Universal*, 22 de abril de 1997, p. 42

Uno de los conceptos más interesantes encontrados hasta aquí del término cultura es el que proporciona A. Catemorio: “Es el conjunto explícito e implícito de modos estabilizados (generales y particulares) de pensar, sentir y actuar de los hombres, diferenciado en conjuntos más o menos integrados por cada uno de los grupos, de algún modo distinguible en el tiempo y en el espacio e internamente a ellos: herencia social de origen anónimo o identificado, ella se transmite, crece, se modifica o se reduce de generación en generación o se difunde entre grupos a través de la comunicación simbólica por aprendizaje, producción o contacto liberado, impuestos o espontáneos, interactuado internamente entre sus diversas partes o exteriormente con las variables naturales en cuanto tales y con las ya plasmadas por la cultura misma.

Es un patrimonio dinámico y estructurado de las ideas prácticas y teóricas relativas a la dirección (organización) y reglamentación de las actividades y relaciones de los individuos humanos con el ambiente no humano, el ambiente humano (ellos mismos) y la globalidad de la existencia en respuesta a los problemas emergentes de las contradicciones de la vida en las vicisitudes históricas, desde ya siempre, a su vez, culturalmente condicionadas”<sup>25</sup>.

---

<sup>25</sup> Catemorio, A. cit. por Lombardi, Satriani, Luigi, Moria, *Aproximación y destrucción de las clases subalternas*, pp.53-54.

También el concepto de cultura ha sido un arma en la lucha intelectual librada contra el racismo, la intolerancia y el imperialismo cultural.

Amílcal Cabral -considerado como el principal teórico, a nivel mundial, de la cultura popular- la define: "La cultura es la síntesis dinámica, en el nivel de la conciencia del individuo o de la colectividad, de la realidad histórica, material y espiritual, de una sociedad o de un grupo humano, de las relaciones existentes tanto en el hombre y la naturaleza, como entre los hombres y las demás categorías sociales. Las manifestaciones culturales son las diferentes formas por las cuales esta síntesis se expresa, individual o colectivamente, en cada etapa de la evolución de la sociedad o del grupo humano en cuestión"<sup>26</sup>.

El mismo autor<sup>27</sup> plantea que la cultura como la historia, es necesariamente un fenómeno de expansión, en desarrollo. Más importante aún, es necesario tomar en cuenta el hecho de que la característica fundamental de una cultura es su unión íntima, de dependencia y de reciprocidad, con la realidad económica y social del medio, con el nivel de las fuerzas productivas y el modo de producción de la sociedad que la ha creado.

---

<sup>26</sup> Cabral, Amílcal, "El papel de la cultura en la lucha por la independencia", en Varela Barronza, H., *Cultura y resistencia cultural: una lectura política*, p.33.

<sup>27</sup> *Ibidem*, pp.60 y 61.

La cultura, fruto de la historia, refleja, en cada momento, la realidad material y espiritual de la sociedad, del hombre-individuo y del hombre-ser social, ante los conflictos que lo oponen a la naturaleza y a los imperativos de la vida en común. De esto se deriva el hecho de que toda cultura comporta elementos esenciales y secundarios, fuerzas y debilidades, virtudes y defectos, aspectos positivos y aspectos negativos, factores de progreso y factores de estancamiento o de regresión. De esto se deriva igualmente que la cultura -creación de la sociedad y síntesis de los equilibrios y de las soluciones que esa sociedad engendra para resolver los conflictos que la caracterizan en cada fase de la historia- es una realidad social independiente de la voluntad de los hombres, del color de la piel o de la forma de los ojos.

No se puede pretender que existen culturas continentales o culturas raciales. Y esto debido a que, como la historia, la cultura se desarrolla en un proceso desigual, a nivel de un continente, de una “raza” o incluso de una sociedad.

Antes de analizar ampliamente cómo concibe la teoría marxista la cultura, resulta interesante resaltar el concepto oficial que maneja el Estado y lo concibe como “...el conjunto de valores, expresiones y tradiciones resultado de la creatividad individual y de la experiencia colectiva”<sup>28</sup>.

---

<sup>28</sup> *Programa Nacional de Educación, Cultura, Recreación y Deporte 1984-1988*, pp. 21-22.

Como podemos observar dicho concepto es vago, impreciso y carente de elementos que lo definen, lo cual se puede corroborar ante las diversas conceptualizaciones que se plasman. El siguiente concepto es preciso, crítico y analiza el término cultura al destacar su valor histórico como resultado de un proceso acumulativo.

En la Contribución a la crítica de la economía política en el prólogo, Marx escribe:

“En la producción social de su vida, los hombres contraen determinadas relaciones necesarias e independientes de su voluntad, relaciones de producción, que corresponden a una determinada fase de desarrollo de sus fuerzas productivas materiales. El conjunto de estas relaciones de producción forma la estructura económica de la sociedad, la base real sobre la que se levanta la superestructura jurídica y política y a la que corresponden determinadas formas de conciencia social. El modo de producción de la vida material condiciona el proceso de la vida social, política y espiritual en general. No es la conciencia del hombre la que determina su ser, sino, por el contrario, el ser social es lo que determina su conciencia”<sup>29</sup>.

---

<sup>29</sup> Marx, K., *Elementos fundamentales para la crítica de la economía política*, p.343.

El marxismo concibe a la cultura como el conjunto de los valores materiales y espirituales acumulados por el hombre en el proceso de su práctica histórico-social. Destacando el carácter histórico de la cultura, como resultado de un proceso acumulativo y selectivo.

Por otra parte Javier Esteinou<sup>30</sup> considera que el nuevo esquema cultural de la sociedad mexicana acorde al modelo neoliberal, se centra en la meta salvaje de convertir al ser humano en un engrane productivo que responda funcionalmente a las necesidades de la acumulación global de la maquinaria financiera y se olvida de otras necesidades, igual o más importantes, para el desarrollo de nuestra comunidad. Por tanto, es urgente una nueva cultura del renacimiento del hombre que permita que éste se reencuentre, reconozca, reintegre y reconstruya a sí mismo desde su esencia profunda, y evite los encuadres alienantes que sólo lo ubican como una pieza desechable de la gigantesca maquinaria económica y social.

"La cultura propiamente dicha, no es otra cosa que el resultado de un complejo y continuo proceso de encuentros y desencuentros -muchas veces violentos-, en los que se forjan las fusiones y síntesis que han dado como resultado la enorme riqueza y diversidad de sociedades, de formas de *ser* y de su *quehacer*. México debe su condición y su cultura, con

---

<sup>30</sup> Esteinou Madrid, Javier. "De los cambios Económicos a las mutaciones culturales", *Revista Mexicana de Comunicación*. pp. 17 y 18.

todas sus contradicciones inherentes, justamente a uno de esos encuentros/desencuentros"<sup>31</sup>.

Para Ferenc Fehér<sup>32</sup> una nación es igual a una cultura: ésta es la fórmula inherente a todos los aspectos de la cultura como sustancia nacional. Ecuación inevitable, dadas las tareas asignadas a la cultura para servir como sustancia de la nueva identidad colectiva. Si una cultura particular funciona, en efecto, a la vez como sustancia apropiable y "natural" de un grupo humano, tener culturas diversas produciría una comunidad híbrida, carente de identidad clara, con una memoria colectiva confusa y un carácter dividido.

Desde los comienzos de la humanidad no ha existido una cultura, por más pequeña que sea, que no selle su identidad bajo una serie de normas, ritos, leyes y comportamientos que la identifique o distinga de otras, y el protocolo forma parte de esas normas, ritos, leyes y comportamientos. Incluso éstos son los que en último término lo componen<sup>33</sup>.

"La cultura es la realidad que se vive, como se vive, la cultura son maneras de ser, de pensar, de sentir. La cultura es el cultivo que toda

---

<sup>31</sup> López Veneroni, Felipe, "¿Apocalipsis Telemático o Babel recuperada?", *Revista Mexicana de Comunicación*. pp. 34.

<sup>32</sup> Ferenc, Fehér, "La multiculturalidad", *Revista Vuelta*, p. 20.

<sup>33</sup> Barreneche Hernández, Diana Patricia. "Protocolo: Una expresión de la cultura", *Comunicación Social*, pp. 111 y 112.

comunidad hace de sí misma. La cultura es herencia y aspiración. La cultura es el complejo de tradiciones"<sup>34</sup>.

La cultura es un sistema de ideas y de creencias. En las creencias va de consumo la vida; en las ideas, la traducción de las creencias o las propuestas de transformación de la vida. Por otra parte, en los tiempos actuales es necesario decir que la cultura es un sistema de ideas y de creencias no sólo en un tiempo determinado, sino en una sociedad que es tanto local como mundial"<sup>35</sup>.

Cultura "es experiencia histórica acumulada, se forja cotidianamente en la solución de los problemas, grandes o pequeños que afronta una sociedad. La cultura consta de prácticas probadas y del sistema de conocimientos, ideas, símbolos y emociones que les da coherencia y significado. En este sentido la existencia de diversas culturas es como un arsenal multiplicado de recursos"<sup>36</sup>.

Por otra parte, el término cultura lo plantea John B. Thompson<sup>37</sup> al formular la concepción estructural de la cultura: los fenómenos culturales

---

<sup>34</sup> López Narváez, Froylan M., "Alternativas Culturales en México", *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, pp. 153.

<sup>35</sup> Prieto, Francisco, "Radio y Cultura", *El Universo de la Radio*, p. 13.

<sup>36</sup> Pantoja, Jorge, "La comunidad cultural ante la reforma del Estado", *El Financiero*, México, D. F. 7 de febrero, 1996, p. 51.

<sup>37</sup> Thompson, J. B., *Ideología y Cultura Moderna: Teoría y Crítica Social en la era de la Comunicación de masas*, p. 136.

pueden entenderse como formas simbólicas en contextos estructurados; y el análisis cultural se interpreta como el estudio de la constitución significativa y de la contextualización social de las formas simbólicas.

La concepción estructural es una modificación de la concepción simbólica que toma en cuenta el contexto socio-histórico (las relaciones de poder), el término estructural no debe confundirse con estructuralista, el cual es un método limitado.

Según Thompson, J.B. la concepción simbólica de la cultura ha sido colocada en el centro de los debates antropológicos por Clifford Geertz bajo una perspectiva semiótica más que simbólica.

Clifford Geertz sostiene que "la cultura denota un esquema históricamente transmitido de significaciones representadas en símbolos, un sistema de concepciones heredadas y expresadas en formas simbólicas por medios con los cuales los hombres comunican, perpetúan y desarrollan su conocimiento y sus actitudes frente a la vida"<sup>38</sup>.

Gilberto Giménez retoma la concepción de cultura de J. B. Thompson al considerarla como "el conjunto de formas simbólicas -esto es, comportamientos, acciones, objetos y expresiones portadores de sentido-

---

<sup>38</sup> Geertz, Clifford, *La interpretación de las culturas*, p. 88.

inmersos en contextos históricamente específicos y socialmente estructurados, dentro y por medio de los cuales dichas formas simbólicas son producidas, transmitidas y consumidas"<sup>39</sup>. Subraya tres modos de existencia de la cultura: objetivada en forma de instituciones y de significados socialmente codificados y pre-construidos; subjetivada en forma de hábitos por interiorización y actualizada por medio de prácticas simbólicas.

Asimismo estima que los supuestos epistemológicos de los estudios culturales se distribuyen entre dos posiciones polares: por un lado, la posición positivista u objetivista que considera los fenómenos culturales como cosas, es decir, fenómenos susceptibles de observación directa de medición y de cuantificación Estadística; y por otro, la posición interpretativa o hermenéutica que reconoce los fenómenos culturales como formas simbólicas susceptibles de ser comprendidos e interpretados<sup>40</sup>.

A continuación se conceptualiza un término de cultura que concuerde con los propósitos del presente trabajo aclarando que no pretende ser un nuevo concepto, sólo engloba los elementos que diversos estudiosos han venido planteando a lo largo de este somero apartado: se entenderá por cultura

---

<sup>39</sup> Giménez, Gilberto, *Modernización e Identidades Sociales*, p. 171.

<sup>40</sup> Giménez, Gilberto, "Paradigmas teórico-metodológicos en sociología de la cultura", *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, pp. 51 - 68.

toda producción o creación humana, transmitida de generación en generación, sujeta a condiciones geográficas, históricas, sociales y esencialmente económicas; lo que determinará hábitos y creencias, en la que se concibe la acción humana en general y la acción comunicativa en particular de los sujetos sociales explicándola como un producto de sistemas de relaciones sociales, de producción y significación de códigos sociales, culturales, de comunicación que llevan implícitas interacciones de hombres y mujeres mediadas por instituciones sociales, políticas, económicas y religiosas entendidas como producto cultural.

Códigos que significan el entramado de la interacción humana, su organización y sus pautas de acción social y comunicativa en la estructura social e institucional entendidas como estructuras simbólicas o representaciones sociales. En un contexto social que es significado (entendido como categorías históricas, referidas a procesos culturales o sociales específicos sociedades modernas o postmodernas). Desde el punto de vista semiótico es un sistema de representación que asigna significado -a las normas, los valores, las representaciones sociales, los comportamientos colectivos, discursos-, es la construcción simbólica de la sociedad.

Todo sistema de signos oscila entre la totalidad por composición lógica, comprendida como un sistema de signos lógicos: los lenguajes y

los sistemas de signos sociales -Giraud-, los simbolismos de las tradiciones, mitos y de las ideologías.

Ferdinand de Saussure postulaba que la lengua se puede estudiar no solamente desde el punto de vista diacrónico -es decir de su evolución histórica- sino también desde el punto de vista sincrónico, es decir como un sistema de elementos interdependientes y en equilibrio -estructura de la lengua- en un momento dado de los sistemas de comunicación. La significación depende de las necesidades de la interacción de comunicación y de expresión, experimentados en un momento dado y el sistema sincrónico de estas necesidades es capaz de modificar los valores semánticos.

La significación depende de las necesidades de la interacción social y comunicativa en un momento determinado -sincronía- como producción cultural que modifica los comportamientos y los valores semánticos y de significado.

Al entenderse como proceso cultural el contenido semántico -entiéndase valores, comportamientos, etc.-, responden a nuevas pautas de acción y de comunicación.

Desde el punto de vista de la socio-semiótica el concepto de cultura se refiere a los individuos o colectividades en comunicación e interacción

humana a través del lenguaje (de diferentes sistemas de signos) entendido éste en un sentido amplio que abarque tanto los signos verbales como los no verbales es decir, los signos lingüísticos y no lingüísticos en relación con sus usuarios; el problema del sentido y del significado<sup>41</sup>

De entre las formas de producir cultura, para los fines de la investigación, se analizará a continuación la cultura de masas; ya que a menudo este concepto se presta a confusión.

## **1.2 Cultura de Masas**

A diferencia de la cultura popular la de masas pretende el lucro, y orienta sus esfuerzos en la búsqueda de mecanismos para la preservación del sistema imperante y el control social.

La cultura de masas pretende reducir todos los valores a un signo de compra-venta lo cual es una degradación . Los medios tratan a las ideas, las opiniones y a las personas como noticias y éstas como productos comerciales<sup>42</sup>.

---

<sup>41</sup> Habermas, Jürgen, *Teoría de la acción Comunicativa, Crítica de la razón funcionalista*, pp. 427 - 572; *El Discurso filosófico de la modernidad*, pp. 397 - 433.

<sup>42</sup> Paz, Octavio, "La democracia: lo absoluto y lo relativo", *Revista Vuelta*, p. 13.

Por principio de cuentas debemos recordar que es, que puede ser cultura para el habitante de la edad de las comunicaciones a distancia. La definición de Ortega, "Cultura es el sistema vital de las ideas de un tiempo", sigue vigente. En efecto, la cultura hoy significa conocer y comprender los grandes debates del último tramo del milenio. Nunca como ahora la técnica puede ser utilizada para difundir a mayores cantidades de personas esta discusión<sup>43</sup>.

La cultura es el dominio de los valores y en cualquier sociedad tienen que ser éstos los que determinen si aceptamos una tecnología o la rechazamos.

"Hay otro malentendido, sociológico, en cuanto al papel de la tecnología. Se remonta a la expresión "rezago cultural", creada por el sociólogo William Fielding Ogburn y desde entonces empleada sin pensar. Ogburn sostenía que la tecnología se había convertido en una fuerza conductora del cambio, pero que las instituciones sociales y la cultura no habían conseguido adaptarse a ello, con lo cual aparecía un rezago cultural"<sup>44</sup>.

Las nuevas formas de comunicación son en sí mismas adjuntas de la movilidad en un sentido crucial. A través de ellas el mundo exterior irrumpe en el individuo, trayéndole nuevos mensajes y posibilidades. Los

---

<sup>43</sup> Septién, Jaime, "El affaire de la cultura", *Revista Siempre*, p. 65.

<sup>44</sup> Bell, Daniel, "Reflexiones al término de una época", *Revista Vuelta*, p. 16.

**medios de comunicación saltan por encima de las grandes distancias, le ponen fin al aislamiento tradicional.**

**La cultura de masas también llamada industria cultural designa la forma de cultura generada así como difundida por los medios de comunicación de masas. La cultura de masas no implica agentes que procedan de las clases populares.**

**Los autores consultados coinciden en que la cultura de masas tiene como base material el desarrollo de una tecnología que origina la comunicación industrial, formada por la red de los medios masivos de información, este desarrollo se dio en el interior de un sistema caracterizado por la propiedad privada de los medios de información. A Roland Barthes se debe el inicio de determinación del elemento de naturaleza simbólica. Utilizando el concepto de la lingüística y la interpretación desarrollada por la antropología estructural, Barthes explica la cultura superior (de élite o dotada de status universitario). Las dos expresiones no son indicativos de valor, contraponiendo baja y alta calidad, aunque sí son elementos que al establecer una discontinuidad, permiten al hombre contemporáneo pensar la realidad de la cultura.**

**Desde el punto de vista marxista la cultura de masas es considerada como una forma específica de funcionamiento de la cultura burguesa. Caracterizada por la industria organizada de consumo y una red,**

ampliamente ramificada de medios de comunicación social que ejercen el correspondiente influjo sobre la conciencia individual y social y despliegan la publicidad necesaria par asegurar la demanda de los productos de la cultura de masas.

Edgar Morín considera en la obra, *La Industria Cultural*, que la cultura -él la llama industrializada-, “es un acto de civilización técnica desarrollada por el capitalismo, diversamente controlado por los Estados, y organizado en tanto que sistema industrial cultural en el seno de las diferentes sociedades”<sup>45</sup>.

El autor plantea que una de las características básicas de la “industria cultural” es la búsqueda del consumo máximo, la homogenización de las costumbres, así como la identidad de los valores de consumo.

Adapta los temas folklóricos locales, y los transforma en temas cosmopolitas, como el western, el jazz y los ritmos tropicales. Haciéndose cosmopolita, favorece por un lado los sincretismos culturales y por otro los temas “antropológicos”, es decir adaptados a un denominador común de humanidad.

---

<sup>45</sup> Morín, Edgar, *Imperialismo y Medios Masivos de Comunicación*, p. 25.

Para Theodor Adorno la "industria cultural es la integración deliberada de sus consumidores, en su más alto nivel. Integra por fuerza incluso aquellos dominios separados desde hace milenios el arte superior y el arte inferior. Perjudicando a los dos. El arte superior se ve frustrado en su seriedad por la especulación sobre el efecto; al arte inferior se le quita con su domesticación civilizadora el elemento de naturaleza resistente y nada que le era inherente, desde que no estaba controlado enteramente por el superior. La industria cultural tiene en cuenta sin duda el estado de conciencia e inconciencia de los millones de personas a quienes se dirige, pero las masas no son el factor primordial, sino un elemento secundario, un elemento de cálculo; un accesorio de la maquinaria. El consumidor no es rey, como querría la industria cultural; no es el sujeto, sino el objeto"<sup>46</sup>.

Luego entonces las principales funciones sociales de la cultura de masas son: la integración de los hombres en el sistema existente de relaciones sociales; el traslado de su atención de la concientización de los problemas de la vida real a la percepción visual de la producción de distracción masiva, la distensión emocional y el juego de la imaginación, que llevan al hombre a un mundo ficticio y crean la apariencia de su participación en la solución de los problemas actuales de nuestra época.

---

<sup>46</sup> *Ibidem* p. 9 y 10.

En nuestra sociedad los sectores dominantes controlan, monopolizan y ejercen poderosos medios de fabricación y difusión de productos culturales. Por vez primera en la historia, la tecnología ha puesto al servicio de la dominación medios de tan tremendo alcance y eficacia como la televisión, la radio, los diarios, el cine y la educación, capaces de ocupar la mayor parte del espacio comunicacional, atrapar y persuadir al individuo y o sus familias, introducirse en los lugares más recónditos. El poder de estos medios es evidente: difunden hábitos, costumbres, mercancías y opiniones, modelos de identificación, códigos culturales e ideológicos.

La cultura de masas implica un cambio cualitativo en la forma de creación de productos culturales, ya no son producto de la interacción directa de grupos humanos. Una característica más es su poder de difusión ya que es veloz y masivo<sup>47</sup>.

Para Jean Franco<sup>48</sup> el concepto cultura de masas ha sido el polo desdeñado en una oposición que lo enfrenta a la alta cultura o a supuestas culturas populares "auténticas". Este tipo de oposición sólo puede tener eficacia mientras la cultura se entendi6 en términos de estratificación de clases, y dentro de este sistema la "alta cultura" exigía mayor capital

---

<sup>47</sup> Salazar Sotelo, Francisco, "La sociedad de masas. Por una sociología de las masas", *Sociológica*, p. 236.

<sup>48</sup> Franco, Jean, "Ética y Cultura de masas. Recibir a los bárbaros", *Nexos*, pp. 53 - 64.

cultural. La crítica a la cultura de masas que aún sostiene estas distinciones tiene dificultades al enfrentarse a aquellas culturas contemporáneas que ya no están necesariamente determinadas ni por las fronteras geográficas, ni por los idiomas, ni siquiera por los lazos étnicos. Estas culturas "transnacionales" han traído consigo la anulación de la antigua dicotomía entre cultura de la élite y cultura de masas y disponen de un acervo que contiene todos los repertorios culturales posibles (orientales, africanos, occidentales) y todos los géneros, así como sus híbridos.

Términos como "industria cultural" y "cultura de consumo" tenían el propósito obvio de subrayar la relación entre los métodos industriales modernos y la producción cultural. Del mismo modo en que el trabajador era enajenado de sus productos, se le enajenaba también de una cultura que no correspondía a sus necesidades reales. En consecuencia, Armando Mattelart describiría la cultura de masas como una forma de fetichismo de las mercancías (Mass Media. Ideologies and the Revolutionary Movement).

Los productos culturales así fabricados experimentan un cambio notable en su contenido y en su carácter ideológico. Y si bien el aspecto técnico de los medios de comunicación masivos afecta la calidad de los productos culturales, su contenido y signo ideológico no dependen fundamentalmente de la existencia de esos medios sino de la forma en que

son usados, del hecho de que estos medios sean manejados por minorías que controlan el poder y la economía. Los productos culturales fabricados de esta manera asumen la forma “mercancía” -utilizando un concepto tratado a fondo por Armando Mattelart- y participan de sus características: su valor de uso principalmente, como ya se mencionó, la producción y reproducción del sistema. La cultura dominante se ha transformado rápidamente en cultura de masas. Sus productos llegan a todas las clases sociales y en gran parte son comunes a muchos países. La cultura de masas homogeneiza, borra diferencias, genera hábitos, modas y opiniones comunes. Es consumida por todos los grupos sociales y es sobre todo eso, una cultura para el consumo.

Este énfasis en la función manipulativa de los medios masivos de comunicación, el ejercicio y mediación del poder y el control a través de la “superestructura” cultural de la sociedad, el que distingue a críticos como C. Wright, Adorno y Herbert Marcuse entre otros marxistas occidentales contemporáneos, cuya confianza es el rol revolucionario de las clases trabajadoras industriales, no ha sobrevivido su aparente integración a la cultura del capitalismo moderno.

Por último es importante mencionar que el concepto cultura de masas tiene sus propagandistas y también sus impugnadores a los que Umberto Eco llama respectivamente “integrados” y “apocalípticos”.

El señalamiento del semiótico y crítico italiano de los mass media de que los “apocalípticos” parten de una actitud aristocrática, es correcto. En esta categoría habría que incluir a Gunther Anders, Horkheimer, Adorno, Marcuse y Dwight MacDonald, cuya crítica de la “cultura de masas” se basa sobre todo en que es una cultura “inferior” frente a los valores de la “verdadera cultura”, que sería la cultura elitista occidental. No obstante, gran parte de estas críticas es válida, aunque su lectura requiere una actitud igualmente crítica, ya que el enfoque principalmente culturista y no clasista de sus planteamientos induce a peligrosas confusiones.

Los “integrados” (como Ernest Dichter, Eric Larrabee, Daniel Bell o Gillo Dorfles) pretenden hacernos ver en la cultura de los medios masivos la realización de la utopía democrática en el aspecto cultural. Umberto Eco aparenta una estricta neutralidad en la polémica, pero en realidad se inclina sutilmente a los defensores de la “cultura de masas”. Tiene razón cuando se cuestiona: “¿hasta qué punto los textos apocalípticos no representan el producto más sofisticado que se ofrece al consumo de masas?” El éxito de un Marcuse o un Adorno como filósofos de moda de la pequeña burguesía, le da la razón.

Según Eco, mediante esa cultura masiva el proletariado “consume modelos culturales burgueses creyéndolos una expresión autónoma propia”. Asimismo, señala que las matrices de esta subcultura siguen siendo las de la cultura “superior”, y que mediante el cine o la televisión

se presentan estereotipos y aspectos que no tienen conexión con condiciones reales de los consumidores, pero que continúan siendo para ellos situaciones modelo.

La cultura de masas en México ejerce un poderoso impacto cultural que deteriora los valores tradicionales y fomenta el predominio cultural extranjero impuesto por los medios de comunicación.

Tampoco es posible identificar fácilmente un tipo particular de cultura de masas con una cierta clase social. Es cierto que algunas formas se dirigen a públicos específicos, pero en general no pueden asociarse con los gustos de ninguna clase ni raza en especial, aunque es evidente que atraen a públicos distintos. Los límites que solían separar culturas -nacionalidad, etnia o idioma- han sufrido un viraje, la cultura contemporánea ya no reconoce ni jerarquías ni límites genéricos, hay una cultura "transnacional" que conserva tan poco de las idiosincrasias nacionales que puede exportarse a otras partes del mundo<sup>49</sup>.

Específicamente, en el caso de la televisión, Televisa y Televisión Azteca deforman la imagen del pueblo, desintegrando las diferencias culturales de la nación pretendiendo importar modelos culturales ajenos basados en la sociedad de consumo.

---

<sup>49</sup> *Ibidem*, p. 57.

El proyecto cultural televisivo está basado en las características de la economía mexicana y la naturaleza de sus vínculos internacionales, el propósito de consolidar un mercado cada vez más amplio que consuma una cantidad no sólo de bienes materiales, también culturales, está determinado en gran medida por los intereses de las empresas trasnacionales: es por tanto, un proyecto trasnacional. "El proyecto tiende a generalizar un tipo de comportamiento social totalmente pasivo, hasta alcanzar una sociedad ideal en la que la producción cultural (de ideas, objetos, valores, sentimientos) estuviera en manos de empresas eficientes (transnacionales), en tanto que el público (el pueblo, todos los demás), sólo consumiera la cultura fabricada"<sup>50</sup>, se pretende la uniformidad cultural que sustituya la cultura propia del pueblo por los "contenidos superiores de la cultura llamada universal"<sup>51</sup>, que consiste en la difusión de un conjunto de prácticas, valores, e ideas al margen de la realidad cultural del país, por tanto ajeno a la cultura popular, en la que las mayorías no tienen ninguna participación en la elaboración de los contenidos programáticos. El esparcimiento está definido por otros, no sólo en cuanto a la intrascendencia de los contenidos, también los horarios.

---

<sup>50</sup> Bonfil Batalla, Guillermo, *Pensar Nuestra Cultura*, pp. 161

<sup>51</sup> *Ibidem*, pp. 162

Carlos Mosiváis<sup>52</sup> plantea que a las mayorías, la radio o la T.V. les resultan los grandes interlocutores, no nada mas zonas de entrenamiento sino modos de vida que, al tomarlos en cuenta en algo los compense de sus limitaciones sociales. La cultura de masas actúa sobre vencidos previos y, al encauzar la derrota, hace de la explotación el telón de fondo que sostiene los sueños melodramáticos de las víctimas. No se usa tan consagradoria y determinante la idea de "manipulación", sin aceptar que una tiranía así desmoviliza para siempre. Y la realidad ofrece amplios testimonios de lo contrario.

Es urgente tomar con seriedad el problema pues de ello depende la construcción o destrucción de nuestros valores culturales.

---

<sup>52</sup> Monsiváis, Carlos, "Duración de la Eternidad", *Nexos*, pp. 37-45.

### 1.3 Televisión y contenidos programáticos

La manera en que el auditorio recibe información, participa en mayor o menor medida en la vida pública, obtiene entretenimiento y hasta enseñanza, se ha modificado radicalmente en este siglo por la mediación de las instituciones de comunicación masiva, es decir, las industrias de la cultura. De entre éstas, desde mediados del siglo, la más importante es la institución televisiva<sup>53</sup>

La televisión crea, produce, reproduce formas culturales; en proporciones cada vez más amplias, resulta ser para vastas audiencias fuente básica de información, de ideas, de valores, documenta hechos, transforma espectáculos tradicionales y nuevos.

Los intercambios comunicativos de los diversos rubros de la actividad humana son incorporados y reconvertidos de manera creciente y global, por lo que García Requena ha dado en llamarlo el *discurso televisivo dominante*. Según este autor "tiene a someter a su hegemonía el resto de los discursos de nuestra contemporaneidad"<sup>54</sup>. Dominante, porque prevalece en el mundo, con mínimas variantes, una misma forma de hacer programas televisivos.

La televisión cuenta cada vez con más público que invierte horas de tiempo libre frente a su aparato receptor. Por el desarrollo tecnológico se facilita el envío y captación de señales, registro, grabación y

---

<sup>53</sup> Poloniato, Alicia, *Géneros y formatos para el guionismo en televisión educativa*, p. 13.

<sup>54</sup> García Requena, Jesús, *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*, p.11

reproducción instantáneos; de esta forma el auditorio puede estar informado de hechos acontecidos a muchos kilómetros de distancia en el mismo momento en que están sucediendo. Esta instantaneidad hace de la televisión, entre otros, el medio informativo por excelencia, además de los noticiarios o los eventos especiales, la programación está formada por otro tipo de producciones. Muchos géneros y estructuras del cine y la radio se trasladan a la televisión y se adaptan a las características propias del medio.<sup>55</sup>

En este apartado se cataloga por géneros la programación televisiva para clasificar y valorar los contenidos programáticos de este medio. Al clasificar en géneros los programas de televisión, análogamente con respecto a los otros sistemas de comunicación electrónicos, se corre el riesgo de caer en la rigidez y la subjetividad de quien clasifica, no obstante con el objeto de contar con un marco de referencia, los contenidos de los canales comerciales de la televisión mexicana fueron ordenados en tres grandes rubros: *periodístico*, *cultural* y de *entretenimiento*; los cuales a su vez se subdividen en los siguientes géneros:

---

<sup>55</sup> Linares, Marco Julio, *El guión. Elementos, formatos y estructuras*, p. 143.

**Periodísticos**

Noticario  
Debate  
Análisis y reportaje  
Deportivo análisis y reportaje

**Culturales**

Documental  
Didáctico  
Cultural  
Político

**Entretenimiento .**

Infantiles

Dibujo animado  
Serie infantil  
Concurso infantil  
Deporte infantil

Película

Musical

Humor

Melodrama

Telenovela

Concurso

Deportivo

Servicio Social

Teleteatro

Bazar

Miscelánea

Serie

Policíaca  
Melodrama  
Fantástica  
Humor

Los géneros son distintivos de la institucionalización y por ello comunican a la sociedad de donde son partícipes y, como cualquier otra institución, ponen en evidencia rasgos característicos de esa sociedad.

De acuerdo con J. B. Thompson, la producción selectiva del contenido de la televisión pasa por aspectos funcionales que se manifiestan en géneros “típicos”.<sup>56</sup> Los conceptos de los géneros que se manejarán a lo largo de este apartado se mencionan brevemente a continuación:

**Noticiero:** más que un programa es un servicio de noticias permanente de una televisora, por lo regular tienen un horario determinado y su duración puede variar, según la política del canal televisivo y la importancia de la información, generalmente es una síntesis, ya que se da la noticia en corto tiempo, sin detalles y sin comentarios.

**El debate:** programa polémico que busca la discusión, crea controversia, basado en opiniones encontradas que se enfrentan para exponer una posición sobre una situación en particular. Este tipo de programas cuenta con la participación de especialistas en un tema. La mayoría de las veces se apoya en un conductor, quien funge como moderador en el desarrollo del programa.

**Análisis y reportaje:** en la televisión, los programas informativos, al igual que en la radio, toman de la prensa escrita sus géneros; así un programa de análisis y reportaje cuenta con entrevistas, artículos de fondo y editorial. No obstante, por las características propias de la

---

<sup>56</sup> Thompson, J. B., “Mass communication and modern culture: Contributions to a critical theory of ideology”, *Sociology*, p. 33.

televisión la redacción de la información debe ser breve, concreta y claramente expuesta.

**Deportivo de análisis y reportaje:** los comentaristas de televisión, a diferencia de los de radio, se encargan de complementar la información visual. Estas características inciden en el guión correspondiente, cuya base principal es la planeación de imágenes, los análisis y reportajes complementarios para los comentaristas.<sup>57</sup>

**Documental:** los elementos, estructura, lenguaje y géneros del cine documental son tomados por la televisión con la diferencia fundamental de que un documental concebido para televisión es determinado por el medio y, por lo tanto, su vigencia en el tiempo y su realización son específicos.

**Didáctico:** se utiliza para la difusión de conocimientos escolares o académicos, está sujeto a un programa de estudios de una o varias instituciones educativas. Además puede ser de información general, de capacitación, o de apoyo a programas institucionales.

**Político:** estos programas cuentan con la participación de los diferentes partidos políticos nacionales con el propósito de exponer sus tendencias ideológicas, actividades y programas de trabajo.

**Cultural:** en este género se encuentran aquellos programas de información específica como es el caso de los llamados científicos y tecnológicos. Normalmente son concebidos para un público de amplio conocimiento.

---

<sup>57</sup> Vivaldi, Gonzalo Martin, *Géneros periodísticos*, pp. 64 y 175.

**Infantiles:** estos programas quedan condicionados por el público al que van dirigidos y utilizan un lenguaje directo y sencillo. Para lograr una mayor identificación con el público, los personajes participantes son, en su mayoría, de la misma edad de los niños para quienes se produce el programa o dibujos animados.

**Película:** en televisión, cinta cinematográfica transmitida por este medio o hecha para él.

**Musical:** se denominan programas musicales aquellos que toman como elemento principal de su estructura una expresión musical, un autor, una época, un estilo, así como uno o varios intérpretes. Las formas musicales se reflejan en los guiones correspondientes.

**Humor:** de los géneros teatrales menores, la televisión toma algunos elementos para desarrollar los programas cómicos a base de chistes integrados generalmente mediante el estilo personal del cómico, comediantes o actores participantes en un programa.

**Melodrama:** relato trágico que intenta llevar la acción y los sentimientos hasta lo inverosímil, es propio del sensacionalismo, especialmente en los relatos de "sucesos" cuyo núcleo sea el crimen.

**Telenovela:** este género se basa en la novela y algunas veces en el cuento, con todos sus elementos literarios, y se apoya dramáticamente para su adaptación televisiva en el melodrama. Una característica fundamental de la telenovela corresponde a su desarrollo en episodios o capítulos seriados, motivo por el cual los guiones se estructuran por el total de la serie, por bloque de programas y por programa. La mayoría de los capítulos cuenta con una situación de clímax, así como,

en la parte final, con una situación de suspenso que puede ser coincidente con este clímax.

**Concurso:** los programas de concurso se transmiten normalmente en vivo, cuentan con la participación de público en el estudio como concursantes y espectadores; las competencias llevan implícita una recompensa proporcionada por los patrocinadores del programa o por la estación. El guión en este caso comprende principalmente las preguntas y respuestas del tema correspondiente o los elementos específicos del concurso.

**Deportivo:** el deporte-espectáculo encuentra en la televisión su principal medio de difusión; como el espectáculo puede ser captado por varias cámaras, se logra una gran fidelidad de los acontecimientos en el mismo momento en que suceden. Estos programas quedan comprendidos dentro de los llamados eventos especiales, parte de la producción televisiva encargada de aquellos programas con características específicas realizadas fuera de los estudios.<sup>58</sup>

**Servicio social:** en la televisión, estos programas están al servicio de la comunidad sin marcada intención de lucro.

**Teleteatro:** a partir de obras dramáticas originalmente escritas para teatro, el teleteatro retoma situaciones, actos, escenas, entre otros, y traduce televisivamente éstas, en donde el género y estilo se conservan. La duración del programa queda condicionada por la obra, por lo que la estructura es unitaria.

**Bazar:** este tipo de programas exhibe y promueve el consumo de diversas mercancías o servicios de un patrocinador, es una forma de

---

<sup>58</sup> Linares, Marco Julio, *Op. Cit.*, pp. 144 -147.

venta que insta al espectador a comprar el artículo de su elección mediante vía telefónica o correo.<sup>59</sup>

**Miscelánea:** la televisión tiene una infinidad de variantes, otra clasificación de ésta son los programas misceláneos, su estructura es sobre la base de distintos y muy variados temas, por sus características no son fáciles de definir. Se caracterizan generalmente, por contar con la presencia de uno o dos conductores que van dando paso a las distintas secciones según el estilo propio, recurre a los otros géneros para su desarrollo, así un mismo programa puede incluir en su estructura sección de noticias, documental, dramatización y números musicales.

**Serie:** desde su inicio, la televisión ha sido prolífica en programas extranjeros seriados cuya estructura se determina a partir de personajes, situaciones, géneros dramáticos o temas. La característica principal de estas series extranjeras corresponde a la solución unitaria (por programa) de las situaciones temáticas o dramáticas y, de manera similar a las telenovelas, se estructuran por bloque de programas y por el conjunto que representa la serie.

Con base en los géneros antes mencionados se clasificó la programación televisiva correspondiente a la semana del 8 al 14 de abril de 1996 (véase cuadro No. 3, cataloga por géneros la programación subdivididos con base en tres grandes rubros: periodístico, cultural y entretenimiento), con el objeto de conocer el número de horas y de títulos que le destina la televisión mexicana a los géneros ya mencionados.

---

<sup>59</sup> *Biblioteca de publicidad y relaciones públicas*, p.18.

La programación de las televisoras fue organizada con base en la transmisión diaria, véase cuadro No. 4, en donde se clasifica y valora por géneros los contenidos programáticos televisivos, del 8 al 14 de abril de 1996, tomando en consideración día y hora, nombre, género y tiempo de duración.

*Categorías utilizadas para ubicar las clasificaciones de la programación:*

**Día y hora:** estas categorías permiten la localización del programa.

**Nombre:** identificación de cada programa.

**Género:** formato con base en el cual se va a clasificar el programa.

**Tiempo de duración:** el tiempo destinado a cada programa (véase cuadro No. 4).

Existen criterios y mecanismos que actúan como filtros para seleccionar, producir y programar artículos de información y entretenimiento; contribuyendo a establecer lo que podría describirse como la "producción selectiva de formas culturales".<sup>60</sup> A esto, corresponde una lógica interna emanada de la tecnología y de las relaciones de poder.

En la institución televisiva, la continuidad programática se define de acuerdo con las funciones que se pretende cumplan en relación con las audiencias. Según Baggaley y Duck, "Una definición del propósito de su programa -la función que se le atribuye- es algo que ningún emisor quisiera eludir"<sup>61</sup>.

---

<sup>60</sup> Thompson, J.B., *Op Cit.*, p. 56

<sup>61</sup> Baggaley, J.P. y Duck, S.W., *Análisis del mensaje televisivo*, p. 39.

La empresa Televisa sigue fortaleciendo su presencia en la televisión mexicana, mediante sus cuatro canales: 2, 4, 5 y 9, los que transmiten 520 horas 20 minutos a la semana distribuidas entre 209 títulos diferentes (véase cuadro No. 5, refleja el número de horas que cada canal de televisión dedicó en su programación a cada género televisivo del 8 al 14 de abril de 1996).

La programación de Televisa está integrada tanto por realizaciones nacionales como extranjeras, estas últimas en un porcentaje mayor, sobre todo las películas (61 horas 30 minutos repartidas en 24 títulos) y los dibujos animados (53 horas asignadas a 34 títulos). Entre la producción nacional, lo que predomina son las películas y los programas de humor (véase cuadro No. 4).

Después de la compra de los canales 7 y 13 Televisión Azteca decidió crear una nueva imagen reestructurando su programación para ganar audiencia. Introdujeron nuevas series extranjeras entre éstas podemos mencionar los dibujos animados: "Los Simpsons" y "Los Caballeros del Zodiaco" de origen estadounidense y japonés respectivamente. Cabe aclarar que la mayoría de los dibujos animados por esta televisora fueron transmitidos anteriormente en Multivisión.

El rubro que contiene mayor cantidad de programas de esta televisora es de entretenimiento con 216 horas distribuidas en 99 títulos diversos, de los cuales destacan por el número de horas las películas, las telenovelas y los dibujos animados. El primero tiene 85 horas 45 minutos con 42 títulos distintos, el segundo 28 horas 45 minutos divididas en 7 títulos y el tercero 22 horas 12 minutos distribuidas en 17 títulos diferentes (véase gráfica No. 1). Le siguen en importancia por horas transmitidas los programas periodísticos y los de pretensiones culturales.

No obstante que el Canal 11 está considerado por la misma televisora un canal cultural, sostiene el rubro de entretenimiento con más horas, sin embargo el bloque cultural conserva el mayor número de títulos de la televisora (véase gráfica No. 2, representa con base en el cuadro No. 4 y 5, el número de horas y de títulos que dedica el Canal 11 a cada género televisivo).

La pluralidad de la programación no es el fin de las empresas, no al menos de Televisa y Televisión Azteca, cada uno de sus rubros está compuesto por programas que son más o menos análogos. Las diferencias, cuando las hay, son básicamente en los personajes, los títulos las historias, pero no en los contenidos sustanciales que se ajusten a la problemática real del país y del mundo.

#### **1.4 Televisión y Niños**

El Estado plantea, en su Programa de Cultura 1995-2000, que los medios de comunicación a través de su programación fortalezcan la cultura como base de la identidad y la soberanía nacional; contribuyan al desarrollo democrático del país, considerando a ésta, como una vía óptima para la expresión de la pluralidad y el arraigo de los valores democráticos; así como estrechar la vinculación de la cultura con la política social, en particular con las acciones del sistema educativo.

La familia y la escuela llevan a cabo una importante acción educativa, pero también los medios de difusión, específicamente la televisión; ejerce una influencia en las creencias, actitudes y conductas. La televisión ha ido modificando, en mayor o menor medida el modo de

vida de muchas familias y ha contribuido a cambiar, en beneficio o en perjuicio, las formas de comunicación familiar.<sup>62</sup>

La programación televisiva que invade los canales de dicho medio comercial, es sin duda la norteamericana y japonesa; estos modelos de televisión son los principales agentes formadores de la cultura del niño mexicano, tomando en cuenta que pasa un promedio de 20 horas a la semana y 1000 horas al año frente a la pantalla; esto equivale al tiempo que el pequeño invierte en su educación dentro del salón de clases durante un año escolar.<sup>63</sup> Sin embargo, esto no es lo que establece el Estado a través de su Programa de Cultura, ya que no se fortalece la identidad ni la soberanía nacional, basta revisar los títulos de la cartelera televisiva para darnos cuenta que no tienen ninguna identificación con nuestra cultura por ejemplo los dibujos animados como: Widget, Transformers, Tiny Toons, Garfield y sus amigos, Animaniacs, Power Rangers, Pixie Dixie, Punky Brewster, Sharky y Georges, podríamos aducir muchos otros títulos en inglés de los canales analizados, canal 5, canal 7 e incluso canal 11 que no dejan lugar a duda sobre los valores extranjeros que transmiten, modos de vida (american way of life) y que no corresponden a las necesidades del infante.

En un estudio realizado del 8 al 14 de abril de 1996, se estimó que dentro de la gama de programas televisivos (Televisa, TV Azteca y Canal 11) para el público infantil se destinan 102 horas 42 minutos a series extranjeras, distribuidas en 59 títulos diferentes y, únicamente, 13 horas 18 minutos a series nacionales con 10 títulos distintos\* (véase

---

<sup>62</sup> Consejo Nacional de Población, *La televisión y los niños*, p. 2.

<sup>63</sup> Corona, Sarah, "La televisión y los niños", *Revista del Consumidor*, No. 194, p.

6.

\* A estos tiempos deberá descontárseles el tiempo de promoción y publicidad.

cuadro No. 5, representa el número de horas que cada canal dedicó en su programación a cada género televisivo), por lo que se plantean argumentos elaborados por extranjeros.

A propósito Octavio Paz dice: "Cuando una sociedad se corrompe, lo primero que se gangrena es el lenguaje... las inepticias de los programas de la televisión norteamericana doblados en nuestro idioma que ignora tanto el inglés como el castellano"<sup>64</sup>.

Los estudios sobre televisión han adquirido gran importancia entre los especialistas de la comunicación masiva, así como entre maestros, pedagogos y psicólogos. Se dice que la pequeña pantalla enseña a los niños la violencia, deforma valores familiares y nacionales, y vuelve pasivos a quienes la ven. Muchas investigaciones pretenden descubrir la influencia de la televisión en el comportamiento del niño y a menudo concluyen con un llamado de atención al peligro que representa este aparato.

Como consecuencia, padres y maestros buscan la forma de separarlos del televisor. No obstante, cada niño pasa un promedio de veinte horas a la semana<sup>65</sup>, mil horas al año, frente a la pantalla.

Rodríguez Méndez, en su libro *Los Teleadictos*, plantea que las reacciones de los infantes están condicionadas por la programación que las estaciones de televisión preparan para tal motivo. Los infantes son siempre dirigidos por los empresarios "paternalmente" para que se diviertan. Dice Cohen-Seat y Fougeyrollas en su libro *La influencia del cine y la televisión*, que cuando el niño empieza a recibir la influencia de la formación visual, su desarrollo psíquico se efectúa en

---

<sup>64</sup> Paz, Octavio, *Posdata*, c/f.

<sup>65</sup> Fernández Collado, Carlos y Baptista Lucio, Pilar, *La televisión y el niño*, p. 59.

condiciones que no corresponden a las etapas naturales por las que pasaron sus mayores.

De lo anterior se desprende que la información visual actual\*\* distorsiona las formas de convivencia en el hogar, altera los valores y contenidos de la educación en la casa, por lo que no contribuye a crear una saludable conciencia social y a elevar la cultura nacional.

Contrariamente François Mariet, en su libro *Déjenlos ver la televisión*, expone que “cuando más se mira la tele, más se aprende a mirarla”<sup>66</sup>, los pequeños se convierten en corto tiempo en virtuosos del consumo de televisión, ya que son capaces de realizar cualquier otra u otras actividades al mismo tiempo que la miran.

Los infantes dominan todas las variantes de la televisión; a su lado los adultos parecen analfabetos tecnológicos. Los niños usan sistemáticamente todos los mandos, todas las funciones y todas las conexiones, de manera similar a la de un estudiante de guitarra que practica escalas o ritmos.<sup>67</sup>

La televisión como parte de la cultura tecnológica, contribuye a un cambio gradual de nuestra sociedad, los niños encuentran en ella una fuente importante de entretenimiento e información, ya que esta información permite conocer y comprender lo que acontece en el mundo.

---

\*\* Entendiendo *información visual* como la capacidad de expresar texto, audio y video de manera atractiva.

<sup>66</sup> Mariet, François, *Déjenlos ver la televisión*, p. 56.

<sup>67</sup> *Ibidem*, p. 60.

Debido a que el interés central del presente trabajo radica en los programas infantiles, dibujos animados, nos adentraremos en este género tratando de describir dos caricaturas de las siguientes emisoras: Televisa, Televisión Azteca y Canal 11, siendo un total de seis. Estas fueron seleccionadas al azar de 52 títulos diferentes.

Como podemos ver en el cuadro No. 5, los dibujos animados ocupan el segundo lugar en importancia por el número de horas a la semana en la barra de programación comparado con otros géneros del rubro de entretenimiento. Ahora, no sólo predominaron producciones norteamericanas en las caricaturas sino también japonesas y en su defecto europeas y asiáticas; por esta razón es importante señalar que en cuanto a dibujos animados se refiere, Televisa, Televisión Azteca y Canal 11 no producen nada, transmiten sólo producciones extranjeras.

Asimismo, el Canal 11 ha logrado mantener su presencia en dibujos animados bajo el título de "Ventana de Colores" de origen europeo (TVE), asiático y norteamericano, singularizándose por caricaturas que ofrecen moralejas, reflexión y aspectos didácticos. Desafortunadamente, carece de agilidad comparada con los dibujos animados que transmite Televisa y Televisión Azteca, por tanto tiene una audiencia reducida.

"El Canal Cultural" transmite programas que fueron llevados de la literatura al dibujo animado respetando el texto original como "Babar", de Jeane y Laurent de Brunhoff. Babar es un elefante justo y bondadoso, reina en la ciudad que logró construir auxiliado de sus amigos, en donde vive superando las adversidades cotidianas con inteligencia.

“El bosque mágico” es un dibujo animado, donde se discuten los problemas ecológicos, los derechos humanos, la guerra y la paz; con base en una estructura bien definida en la que concurren los aspectos individuales de los niños, la familia, la escuela y la sociedad.

Por otra parte, los dibujos animados de Televisa así como los de su competidora no difieren en sus contenidos; se preserva la violencia, la destrucción, el poder y la ambición. Las técnicas utilizadas mantienen la atención: secuencias rápidas, imágenes impactantes, insistente sonorización (clásica-electrónica) y multiplicidad de colores.<sup>68</sup>

Por ejemplo los “Tiny Toons” es una serie de dibujos animados con situaciones no sólo inverosímiles, sino ridículas. Exalta los valores de dominio, poder y empresariales, por ejemplo los personajes quieren obtener lo deseado por sobre cualquier cosa.

“Animaniacs”, la serie presenta reiterativamente las aventuras de tres personajes de la Warner Brothers de claras costumbres y valores norteamericanos.

Televisión Azteca presenta dos dibujos animados con un rating que supera a muchas de las caricaturas transmitidas por la competencia: “Los Simpson” y “Los Caballeros del Zodiaco”, La primera en realidad está dirigida a adolescentes y adultos debido a la carga ideológica, temas y lenguaje que éstos presentan. “Los Simpson” son una familia norteamericana de la clase media con valores y costumbres propios del país.

Asimismo, encontramos que en “Los Caballeros del Zodiaco” existe una degeneración de dimensiones mitológicas y literarias para crear

---

<sup>68</sup> Consejo Nacional de Población, *La televisión y los niños*, p.25.

otros seres que se les parecen forzosamente a los personajes originales de la mitología. Los nuevos muñequitos cósmicos inmortales, repiten combates sangrientos que figuran no tener fin, ya que al finalizar una guerra inician otra. No obstante encontramos contradicciones radicales en el comportamiento de cada uno de los cinco personaje principales (el Cisne, el Dragón, el Ave Fénix, Andrómeda y el Pegaso) los cuales serán explicados en el análisis semiótico de dicha caricatura (véase capítulo III).

Las investigaciones respecto a televisión y niños se han centrado en el papel del infante como receptor-consumidor y no al contenido de la programación infantil. Por tal motivo es necesario estudiar los contenidos culturales de los dibujos animados.

Así, en Estados Unidos, la Comisión Federal de Comunicaciones (FCC)<sup>\*</sup> es quien determina en dicho país y en América Latina, qué series de dibujos animados son o no educativos, informativos o sólo de entretenimiento, también es la que se encarga de renovar las licencias de emisión de las cadenas de televisión.

El criterio del FCC reconoce que la Ley sobre televisión infantil, aprobada en 1991, no ha logrado mejorar la calidad de los programas emitidos para los pequeños. La comisión señala que la Ley es muy vaga a la hora de calificar los distintos tipos de programas infantiles y permite diversas interpretaciones.<sup>69</sup>

El Centro para la Educación, una organización privada especializada en esta área, a través de los medios de educación realizó una investigación el año pasado en Estados Unidos a 58 estaciones de

---

<sup>\*</sup> Único país que cuenta con dicha comisión.

<sup>69</sup> "Los Picapiedra no son educativos", *El Universal*, 5 de marzo de 1993, p. 20.

televisión para estudiar las calificaciones dadas a los diversos programas infantiles. El informe final reveló que es práctica habitual considerar educativos y formativos programas como los "Picapiedra" y los "Supersónicos", a pesar de la carga de violencia que contienen.<sup>70</sup>

De este modo, sin pretender concluir coincidimos con la Conferencia anual del Instituto Internacional de Comunicación en que la gran mayoría de los dibujos animados son inocuos y que el verdadero protagonista en estos programas suele ser la violencia.<sup>71</sup>

A continuación se expondrá las siglas de los géneros manejados en el cuadro No. 3, que tiene como propósito catalogar por géneros la programación televisiva, del 8 al 14 de abril de 1996, subdivididos con base en los rubros: periodístico, cultural y entretenimiento.

PNN Periodístico Noticiero Nacional

PNE Periodístico Noticiero Extranjero

PDN Periodístico de Debate Nacional

PDE Periodístico de Debate Extranjero

PARN Periodístico de Análisis y Reportaje Nacional

PARE Periodístico de Análisis y Reportaje Extranjero

PDARN Periodístico Deportivo de Análisis y Reportaje Nacional

PDARE Periodístico Deportivo de Análisis y Reportaje Extranjero

CDoN Cultural: Documental Nacional

CDoE Cultural: Documental Extranjero

CDiN Cultural: Didáctico Nacional

CDiE Cultural: Didáctico Extranjero

CCN Cultural: Cultural Nacional

---

<sup>70</sup> *Idem.*

<sup>71</sup> Alva de la Selva, Alma Rosa, "Violencia en la pantalla", *Revista Mexicana de Comunicación*, p. 40.

CCE Cultural: Cultural Extranjero  
CPN Cultural: Político Nacional  
EDAE Entretenimiento: Infantil: Dibujo Animado Extranjero  
ESIN Entretenimiento: Infantil: Serie Infantil Nacional  
ESIE Entretenimiento: Infantil: Serie Infantil Extranjera  
ECoN Entretenimiento: Infantil: Concurso Nacional  
EIDN Entretenimiento: Infantil: Deporte Nacional  
EPN Entretenimiento: Película Nacional  
EPE Entretenimiento: Película Extranjera  
EMN Entretenimiento: Musical Nacional  
EME Entretenimiento: Musical Extranjero  
EHN Entretenimiento: Humor Nacional  
EMeIN Entretenimiento: Melodrama Nacional  
ETN Entretenimiento: Telenovela Nacional  
ETE Entretenimiento: Telenovela Extranjera  
ECN Entretenimiento: Concurso Nacional  
ECE Entretenimiento: Concurso Extranjero  
EDN Entretenimiento: Deportivo Nacional  
EDE Entretenimiento: Deportivo Extranjero  
ESSN Entretenimiento: Servicio Social Nacional  
ESSE Entretenimiento: Servicio Social Extranjero  
ETEAN Entretenimiento: Teleteatro Nacional  
EBN Entretenimiento: Bazar Nacional  
EBE Entretenimiento: Bazar Extranjero  
EMISCE Entretenimiento: Miscelánea Nacional  
EMISCE Entretenimiento: Miscelánea Extranjera  
ESP Entretenimiento: Serie Policiaca  
ESM Entretenimiento: Serie Melodrama  
ESF Entretenimiento: Serie Fantástica  
ESH Entretenimiento: Serie Humor (véase cuadro No. 3).

## **II MITOS Y NEOMITOS EN LA SERIE “LOS CABALLEROS DEL ZODIACO”**

### **2. Japón, una Nueva Cultura Frente a la Influencia Extranjera**

Contrariamente a la mitología clásica, que trata de la vida y proezas de los semidioses y héroes de la antigüedad pagana, la neomitología trata de las nuevas formas de las fábulas contemporáneas. En el dibujo animado objeto de este análisis los japoneses como creadores de esta serie forman una mitología propia.

Para explicar lo anterior, hagamos un breve recorrido por la historia del legendario Japón. La reestructuración Meiji de 1868 marcó la fase de la modernización japonesa, por donde las diversas energías nuevas que habían estado acumulando su impulso bajo el antiguo sistema salieron de repente a la luz. Durante este notable periodo, el Japón dio fin a su aislamiento y a la existencia feudal, y surgió para abrirse camino en el mundo internacional como nación moderna. El pueblo japonés, desde tiempos del Periodo Jōmon, ha creado y fomentado

constantemente el desarrollo de una nueva cultura frente a la influencia extranjera, a través de un proceso de asimilación y de adaptación. Mientras ciertos fenómenos tienden a retener el penetrante estilo de sus variados orígenes, otros han adquirido una esencia genuinamente japonesa a través de un proceso de destilación y de refinamiento. El Japón, en el curso de su historia ha producido una cultura nacional notable, algunos aspectos de esta cultura han sido alimentados por los japoneses partiendo de las fuentes y la inspiración dentro de sí mismos, mientras que otros aspectos introducidos del continente asiático y más recientes, de Occidente, han sido adaptados a los gustos japoneses y se han incorporado como elementos propios de la cultura.<sup>1</sup>

Para los japoneses la cultura es una expresión general para aquellas áreas del saber, religión y artes que a su vez pueden fragmentarse en literatura, bellas artes y música. Por lo tanto, resulta extremadamente difícil generalizar cuando se habla de la cultura japonesa como un fenómeno total.

Se han alcanzado críticas en varios sectores del Japón contemporáneo, en el sentido que los japoneses se exceden posiblemente en sus ansias de esforzarse para asimilar y adoptar la civilización materialista y mecanizada de occidente, a costa de perder gran parte de su tradicional

---

<sup>1</sup> Tazawa, Yutaka, *Historia Cultural del Japón*, pp. 1 y 8.

sensibilidad estética. Y existe predisposición a reconocer estas críticas, en vista de la ola de destrucción de la belleza natural a causa de la gran contaminación ambiental.<sup>2</sup>

La cultura japonesa revela una preferencia por la gracia interior, en oposición al esplendor exterior. La cultura japonesa de hoy día, como ya se ha mencionado, es el resultado de una serie de encuentros entre la cultura tradicional japonesa y las culturas extranjeras, a través de los cuales estas últimas fueron importadas, absorbidas y armoniosamente fundidas con la primera. Podría decirse que algunas de las características notables de este proceso incluyen una flexibilidad y apertura hacia las culturas extranjeras. En lugar de rechazar estas últimas los japoneses han preferido ajustarlas a sus propias estructuras estéticas, frecuentemente de un modo totalmente creativo, adaptándolas a las necesidades japonesas.

Los autores del libro *Conflict: an approach to the study of Japan*, advierten la incuestionabilidad de la presencia del elemento *wa*, armonía, en la vida social japonesa, pero objetan la concepción del Japón contemporáneo como una sociedad en la que se han perpetuado los valores confucianos, porque induce a relegar la existencia de situaciones del conflicto inherente a toda relación social.

---

<sup>2</sup> *Ibidem*, p.2.

El Japón contemporáneo da la impresión de ser una mezcla de diversas variedades de cultura importada, que parece haber arrollado la cultura japonesa nativa. La historia de la cultura japonesa se caracteriza por esa audaz aceptación y asimilación de las culturas extranjeras. En Japón existe un campo abonado dispuesto a aceptar todo tipo de culturas, pero el campo está condicionado por la naturaleza y otras circunstancias japonesas, que indican las dos características básicas que han definido desde hace tiempo la cultura japonesa: adaptabilidad y multiplicidad.<sup>3</sup>

## **2.1 Neomitología Japonesa en “Los Caballeros del Zodiaco”**

En este contexto hacemos un breve estudio sobre el papel que ha tenido Japón en los últimos años, específicamente como país representativo de la cultura oriental y los efectos que éste ha tenido en el avance tecnológico, tomando una serie de dibujos animados denominado "Los Caballeros del Zodiaco" y su impacto en la televisión infantil en México.

---

<sup>3</sup> *Ibidem.*, p. 108.

Puede decirse que la sociedad japonesa contemporánea se caracteriza como un fenómeno cultural que constituye una síntesis perfecta entre lo antiguo y lo nuevo; una entidad social distinguida por un alto grado de disciplina, donde aparentemente todo es armonía; un país formado por el gobierno, la burocracia y las empresas, cuyo conjunto integra un consorcio, a la manera de una sociedad mercantil; una nación confrontada por una crisis de identidad que busca internacionalizarse y un laboratorio social cuyas experiencias integran un modelo susceptible de ser transferido a otras sociedades.<sup>4</sup>

El dibujo animado explica que Mitsumasa Kido es abuelo de Saori, reencarnación de Athena, llevó puesta la armadura hasta antes de su muerte y supo de la existencia de la leyenda de los caballeros. Como era un ferviente admirador del deporte del combate hizo lo posible para organizar una competencia que enfrentara a todos los caballeros, buscó y adoptó a diversos jóvenes huérfanos: Seiya, Shiryu, Shun, Hyoga, Ikki, Jabú, Oso, Hidra, Lobo y León; los envió a diferentes campos de entrenamiento: Grecia, China, Isla Andrómeda, Siberia y la Isla de la Muerte para que se convirtieran en caballeros.

Cada caballero tenía asignada una constelación que velaba por la armadura que le protegía, existían tantos caballeros como

---

<sup>4</sup> Romero Castilla, Alfredo y López Villafañe, *Japón hoy*, p. 12.

constelaciones hay en el cielo, 29 en el del norte y 47 en el del sur, además las dos estrellas del meridiano que divide la galaxia en dos partes iguales dando un total de 78, las fuerzas del bien y del mal, fueron invocados los 12 diamantes elípticos que constituyen las formaciones estelares más poderosas en todo el sistema y también las que eligen los 12 de los 78 que lograron demostrar ser los mejores del Torneo Galáctico.

Las armaduras de los Caballeros poseen la cualidad de tener vida propia y repararse por sí mismas energizándose con el poder de la constelación que les protege, sólo cuando sufren daños graves es necesario que sean reparadas por Mu de Aries, Caballero Dorado, asimismo las armaduras pueden morir y perder su poder, cuando esto sucede es necesario que un Caballero derrame la mitad de su sangre sobre ella para revivirla.

Todos los caballeros que participan en el torneo traen consigo la armadura de bronce con el símbolo de la constelación que los protege y les da el nombre, combaten entre ellos para recibir la armadura de oro, máxima distinción a la que un guerrero del Zodiaco puede aspirar.

Mientras se celebraba el desafío galáctico, que fue transmitido por televisión vía satélite a todos los países del mundo, Ikki llamado el Ave Fénix lleno de odio por la vida que había llevado en la Isla de la

Muerte donde fue entrenado con ayuda de sus sirvientes "Las Sombras" roban la armadura de oro, hiriendo a Shun, hermano de Ikki. Fénix al verse amenazado por los Caballeros del Zodiaco decide asignar a cada "Sombra" una parte de la armadura para después reunirlos y así poder dominar el planeta.

Seiya evita que Fénix se ponga la armadura pues al vestirla tendría el poder necesario para dominar el mundo. El Ave Fénix al verse en peligro decide utilizar a cinco Caballeros Negros: Pegaso Negro, Dragón Negro, Andrómeda Negro, Cisne Negro y Fénix Negro; los cuales están llenos de odio, rencor y dispuestos a servir fielmente al Ave Fénix; sin embargo el Dragón Negro experimenta el sentimiento de la amistad, a tal grado que da su vida para salvar la vida de Shiryu, el Dragón Caballero del Zodiaco. Finalmente Ikki, el Ave Fénix, es derrotado y en ese momento hace su aparición Dócrates, hermano de Casius, uno de los más poderosos caballeros, su "kent" semeja la caída demoledora de un meteoro gigante, su fuerza se eleva a través de la frase "¡Por el poder de Eracles!", los colores de su armadura son el rojo y azul. El Ave Fénix decide integrarse al bando de los Caballeros del Zodiaco para derrotar a Dócrates, sin embargo Fénix muere. Los Caballeros del Zodiaco recuperan la armadura de oro.

La diosa Athena con ayuda de su padre Zeus (Mitsumasa Kido), seleccionó del grupo de jóvenes huérfanos a Seiya el Pegaso, Shiryu el

Dragón, Shun es Andrómeda, Hyoga el Cisne e Ikki el Ave Fénix, Los Caballeros del Zodiaco, Caballeros de Bronce o Caballeros de Athena en sustitución de Ulises, Perseo, Belerofonte, Hércules y Diomedes. Desde entonces, cada doscientos años la diosa y sus caballeros vuelven a la Tierra con la misión de luchar contra las fuerzas del mal, cuando éstas intentaran apoderarse de la Tierra (véase cuadro general de personajes al final de este apartado)

Saori Kido y sus Caballeros enfrentaron a los Caballeros de Plata: Shaina, Misty, Asterión, Moses de Cetus, Algol, Capela, Geist, Tiburón, Kraken, Gel, Dante Cerbero y Centaurus de Babel; todos ellos bajo las órdenes del maligno patriarca Arles, quien en realidad es Saga el caballero dorado de Géminis.

**ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

Seiya, Shun, Hyoga y Athena se dirigen al santuario con el propósito de hablar con el Tirano Arles, casi al llegar los recibe un guardián para informarles que el patriarca los espera; al mismo tiempo Athena les dice a los tres caballeros que ella escribió una carta anunciándole su llegada pero sin fecha, Shiryu se les une en el camino y ahora los cinco se dirigen hacia la "Primera Casa", de repente el guardian les ordena que se detengan pues han llegado a los territorios de Mu de Aries y sin decir más los ataca con las flechas doradas que al parecer son ilusiones para los Caballeros de Bronce; sin embargo una de las flechas hace blanco en el pecho de Saori hiriéndola gravemente, el agresor les dice

a los Caballeros del Zodiaco que la única persona capaz de salvar a la diosa es el patriarca y para poder llegar a él sólo tienen que cruzar las "Doce Casas" que son celosamente custodiadas por doce Caballeros Dorados y que únicamente cuentan con doce horas. Así comienza la batalla de las "Doce Casas". Después de concluir dicha batalla inician una nueva lucha con sus enemigos del Polo Norte de Azgar.

Siete guerreros visten las legendarias armaduras sagradas de los dioses, se han reunido con Hilda, reencarnación terrenal de Odin, señor de Azgar en Europa del Norte para destruir el Santuario de Athena, lo que da inicio a una batalla mortal más para los Caballeros de Athena. Los dioses guerreros son: Sigfrid armadura de Alfa, Hagen de Merack de Beta, Told de Penta Gama, Cid de Misar de Dzeta, Alberidch de Menich de Delta, Penril de Arioto de Epsilon y Mime de Benetoch de Eta.

Cid de Misar Dzeta derrotó fácilmente a Abdebaran, Caballero Dorado (con un sólo soplido), atacando inmediatamente a Athena, pero Seiya y sus amigos con nuevas armaduras restauradas por Mu de Aries logran salvar a la diosa, por lo que deciden ir a Europa del Norte. Al dirigirse hacia Azgar escucharon de labios de Fler hermana menor de Hilda (quien había sido salvada por Hyoga) que alguien puso el "anillo nibelungo" en el dedo de su hermana. El anillo tiene una maldición así como un poder mágico, a menos que el anillo sea destruido el hielo

que cubre el océano Ártico se derretirá y el planeta quedará bajo el agua.

Athena arriesga su vida parándose sobre un iceberg para evitar que se derrita el hielo de los polos norte y sur, no obstante con su gran cosmos sólo puede detener el desastre hasta medio día. Por su parte, los Caballeros de Bronce, es decir los Caballeros del Zodiaco, tendrán que obtener los siete zafiros de Odin para lograr destruir el anillo y sólo lo conseguirán derrotando a los siete dioses guerreros por lo que se dirigen al palacio Valjala Huarumara, donde se encuentra Hilda .

Seiya Pegaso, con ayuda de Shiryu Dragón, logra vencer a Told de Penta Gama después de una severa batalla obteniendo el primer zafiro. Los Caballeros de Athena se separan para dirigirse al palacio de Guarumara y conseguir los seis zafiros restantes. Penril de Arioto de Epsilon, segundo dios guerrero y sus lobos atacan a Shiryu dejándolo ciego, después de una dramática lucha Shiryu logra vencer a Penril con el auxilio de su séptimo sentido\* : "el dragón naciente". Hyoga Cisne, obtiene el tercer zafiro al vencer a Hagen de Merack de Beta. El 4º guerrero Mime de Benetoch de Eta, aparece frente a Shun Andrómeda, pero éste no percibe ningún peligro al enfrentarlo pues su cadena de

---

\* El séptimo sentido es la habilidad que tienen algunos Caballeros para hacer uso de su energía, quien lo logra puede moverse a la velocidad de la luz y ver con detalle cada uno de los movimientos de sus oponentes.

Andrómeda ataca sólo si el enemigo manifiesta odio o tiene miedo a morir, razón por la que Ikki decide entrar en acción para lograr conseguir el cuarto zafiro. Alberidch de Menich de Delta, el cerebro más brillante de Azgar es aniquilado por Shiryu pues elevó su cosmos al grado de formar parte de la naturaleza, única forma de vencer a Alberidch. Shun con su "kent" denominada "Tormenta nebular", obtiene el sexto zafiro al derrotar a Cid de Misar de Dzeta. El séptimo dios guerrero Sigfrid de Alfa da su vida para salvar el alma de Hilda y entrega el zafiro a Seiya quien viste la armadura del dios Odin para destruir el anillo que tiene poseída a Hilda.

**Producción:** Masami Kurumada y Toei Animation Co. LTD. 1985

**Autor:** Masami Kurumada

**Música:** Hiroaki Matsuwawa, Nabuo Yamada y Yoogo Koono

**Música de fondo:** Soiji Yokowawa

**Canción original:** Machiko Kyo

**Dirección:** Koozoo Morishita

Resumiendo, la cultura oriental reflejada en una serie de dibujos animados "Los Caballeros del Zodiaco" nos muestra una postura hegemónica en la cual se pretende demostrar al teleauditorio que la lucha entre el bien y el mal será canalizada a través de la violencia, los

valores humanos están plenamente establecidos: honor, sabiduría, sentimientos nobles, respeto, altruismo y admiración por el adversario; esto es, existe una justificación del uso de la violencia para vencer a lo que ellos consideran malo u opuesto.

Los mitos como representaciones arquetípicas de fenómenos sociales son imágenes desvinculadas de su contexto histórico, oscilantes entre el concepto y el símbolo, por lo que no poseen un sentido absoluto y universal.

Por otra parte, la cultura proyectada en el dibujo animado no refleja lo positivo de nuestros valores, nos muestra las virtudes y debilidades de los seres humanos, de ahí que las figuras de estos héroes y sus antagonicos tengan rasgos de belleza, valor y tranquilidad oponiéndose a los rasgos de ira, fealdad e inquietud de sus enemigos.

## Cuadro General de Personajes

<b>Personajes Buenos</b>	<b>Masculino</b>	<b>Caballeros del Zodiaco</b> Ikki-Ave Fénix Hyoga-Cisne Seiya-Pegaso Shiryu-Dragón Shun-Andrómeda
	<b>Femenino</b>	Saori Kido-Athena Marin-Hermana de Seiya Hilda de Azgar Fler-Hermana de Hilda
<b>Personajes Malos</b>	<b>Masculino</b>	Saga-Géminis (Arles o Patriarca) Ikki-Ave Fénix: Sombras Andrómeda Negro Cisne Negro Dragón Negro Fénix Negro Pegaso Negro Caballeros de Plata Guerreros de dios: Alberidch Cid Hagen Mime Penril Sigfrid Told
	<b>Femenino</b>	Hilda poseída por el mal Shaina-Caballero de Plata

## 2.2 Aspectos Mitológicos de la Serie "Los Caballeros del Zodiaco"

El territorio de los mitos se abre a los encuentros más diversos y los espíritus más distintos, las doctrinas más opuestas entre sí han aportado interpretaciones válidas a su hora, de esta forma, parecería que el mito da razón a toda filosofía.<sup>5</sup> Según Paul Diel, un mito es una línea de vida, una figura del futuro antes que una fábula fósil: el hombre no es una cosa sino un drama, un acto, es decir el hombre quiere vivir una historia y dramatizarla para hacer de ella un destino,<sup>6</sup> pudiera ser que por esta razón los japoneses están creando su propia mitología, recopilando y mezclando la mitología griega, romana, china y egipcia, tal como ellos lo han hecho con la tecnología y otras áreas del conocimiento. Esto de alguna manera justifica la mezcla de datos mitológicos, científicos, astronómicos, culturales, ficticios y reales que exponen los japoneses en su serie de dibujos animados "Los Caballeros del Zodiaco".

Probablemente el adjetivo de "Caballeros" tiene su origen de la importancia que en el Japón del siglo XII tuvieron las artes de la Caballería japonesa o del Samurai. La serie alude de manera explícita

---

<sup>5</sup> Diel, Paul, *El simbolismo en la mitología griega*, p. 5.

<sup>6</sup> *Ibidem.*, p. 9.

a personajes mitológicos y situaciones contempladas en diversas narraciones mitológicas, por ejemplo de los tres capítulos analizados de la 4ª parte, se mencionan dos dioses de la mitología griega; Atena y Poseidón. Atena es la diosa de la sabiduría y la guerra, en la serie televisiva Athena, Saori es la reencarnación de la diosa, ahora representa además amor, verdad, amistad, justicia y es el único ser que puede salvar la Tierra. Poseidón en la mitología es el dios del mar y en el dibujo animado es la reencarnación de Poseidón; el más poderoso, cruel, despiadado y diabólico de dicha serie.

La serie de dibujos animados “Los Caballeros del Zodiaco” es de origen japonés, no obstante las características físicas de sus personajes no reflejan a los orientales, sus rasgos se asemejan más a los anglosajones y latinos. Aun cuando los personajes principales de la serie infantil a analizar provienen de diversos continentes poseen nombres de origen japonés: Seiya (Pegaso), Shun (Andrómida), Ikki (Ave Fénix), Shiryu (Dragón) e Hyoga (Cisne); estos personajes son caracterizados como bondadosos, leales, responsables, amigables, fieles, perseverantes, nobles, justos, estéticos y además luchan para preservar la vida y la paz en la Tierra. Asimismo, cada uno está protegido por una constelación: Seiya por la constelación de Pegasus, cuyas estrellas más importantes son Enif y Markab; Ikki regido por Phoenix (Fénix), su estrella Ankaa; Hyoga por Cygnus (cisne, la cruz del norte) y sus estrellas son Deneb y Sadr; Shiryu está protegido por

**Draco (Dragón) y su estrella es Eltanin y Shun por la constelación de Andrómeda (dama encadenada) cuyas estrellas son Alpherzatz, Mirach y Almach.**

**Además de una constelación guardián cada uno tiene una leyenda, la mitología griega cuenta que Pegaso es un caballero alado que surgió de la sangre de Medusa cuando Perseo le cortó la cabeza; Medusa era un monstruo con serpientes en la cabeza y con el poder de convertir en piedra a quien la viera a los ojos. Pegaso vivía en el monte Helicón y era cuidado por las musas, fue convertido en constelación por Zeus.**

**Según la mitología el Fénix era un ave de increíble plumaje, se decía que ver un Fénix era señal de prosperidad y buena fortuna, cuenta la leyenda, que cuando un Fénix sentía su fin cercano se incendiaba en pleno vuelo y más tarde resurgía de sus cenizas más fuerte y hermoso. También el Fénix simbolizaba un ave egipcia que después de cinco ciclos llegaba al Nilo procedente de Oriente y se consumía bajo los intensos rayos del sol, hasta reducirse a cenizas para, posteriormente, renacer y así reiniciar un nuevo ciclo de vida. El fuego representaba la inmortalidad de la vida, las cenizas el cúmulo de experiencias vividas y el renacimiento del Fénix la esperanza de una nueva vida fundada en esas experiencias, para forjar un mejor futuro.**

Cuenta la leyenda del Cisne que Cicno retó a Faetón para que guiara el carro del Sol, Faetón pidió a su padre Helios le permitiera el honor de tomar las riendas de los briosos corceles, era tal la fuerza de los caballos que Faetón perdió el control y el carro se aproximó tanto a la Tierra que los ríos se secaron y la vegetación se incendió. No teniendo más remedio Zeus lanzó un rayo para detener el carro y salvar la Tierra, el cuerpo sin vida de Faetón cayó al río Eridiano. Cicno lloró la muerte de su primo, Zeus compadecido por su dolor lo convirtió en cisne y más tarde en constelación para que la humanidad recordara por siempre su arrepentimiento.

La mitología cuenta que cuando surgió el mundo, el creador separó la tierra de las aguas, al ver que la tierra estaba árida, lanzó un soplo de vida en el agua y de ésta surgió un Dragón, al emprender el vuelo llevó la lluvia por todo el planeta para hacer surgir la vida. Por esta hazaña, el primer Dragón se convirtió en la constelación más brillante del cielo oriental.

La leyenda de Andrómeda cuenta que en Etiopía vivió una reina muy vanidosa llamada Cassiopea quien decía que su hija Andrómeda era más bella que las ninfas del océano. Esto hizo enojar a la diosa Hera que envió un monstruo a atacar las costas y ordenó a Cassiopea encadenar a su hija a las rocas para que sirviera de sacrificio al monstruo. Aunque la reina se negó a hacerlo, la bella Andrómeda

aceptó su cruel destino para salvar a su pueblo, cuando iba a ser devorada fue rescatada por Perseo. Por su valor Zeus inmortalizó la hazaña como la constelación de Andrómeda.

Asimismo, el agua y el fuego son símbolos de purificación, el Ave Fénix se identifica con el fuego lo que simboliza la purificación a través de la comprensión y hasta llegar a su forma más espiritualizada la luz, la verdad. Shiryu identificado con el agua simboliza la purificación del deseo hasta llegar a su forma más sublime, la bondad. Según Paul Diel dichos simbolismos descienden de la antigua alegoría cósmica y agraria que pretende asegurar la fecundación de la tierra. Tomando la significación de fecundación del alma. se extiende hacia todas las instancias y se despliega sobre la forma constatada de fecundidad-esterilidad.<sup>7</sup>

La defensa de Hyoga radica en el agua congelada, el hielo denominado “polvo de diamantes” dicho elemento según Diel, expresa la purificación en su grado más alto la ausencia de calor en el alma, la carencia de amor. El agua congelada simboliza la completa detención física, tener el alma muerta; recordemos que este personaje perdió a su madre en las profundidades del mar y vive por el recuerdo de su madre por lo que se muestra indiferente ante la vida. Las alas de Pegaso, el

---

<sup>7</sup> Diel, Paul, *Op. Cit.*, p. 35.

caballo de las musas, es claro símbolo de la inspiración divina y de la imaginación creadora, asimismo, representa la inmortalidad del hombre.

Los jóvenes que se transforman en los Caballeros del Zodiaco para luchar sufren una metamorfosis física y psicológica provista por los dioses mitológicos lo que nos recuerda los estímulos de las mutaciones en la introducción de la célebre obra de Ovidio intitulada *Metamorfosis*.<sup>8</sup>

La mitología nos permite reconstruir las creencias y las instituciones, costumbres y hábitos de los pueblos antiguos, así como su evolución cultural, en donde los mortales deben mostrarse dignos de la ayuda prestada por las divinidades astrales cuyo reinado preside la vida humana de generación en generación por ello mismo se denominan inmortales. Los Caballeros del Zodiaco son héroes vencedores, simbólicamente elevados al rango de divinidad, Athena es un símbolo divinizado que toma figura humana y visita a los mortales a través de Saori. La divinidad funge como juez simbólico, es decir, el distribuidor simbólico de la recompensa, el castigo.

---

<sup>8</sup> Ovidio, *Metamorfosis*, p. 22.

**La actividad esencial de los personajes ya mencionados es el combate heroico, la purificación de sus intenciones son imaginadas como recompensas otorgadas por la divinidad; las acciones injustas son signos de intenciones impuras, los motivos desordenados son los que provocan la hostilidad del hombre frente al hombre y producen los males terrestres. Las intenciones impuras se encuentran figuradas por adversarios malignos que el hombre héroe debe combatir.**

### **III ANALISIS SEMIOTICO DE “LOS CABALLEROS DEL ZODIACO”**

#### **3.1 Descripción del Modelo Semiótico**

La semiótica es una disciplina en donde se integran los procesos culturales en los que está inmersa la comunicación humana dada mediante convenciones sociales. Tiene como finalidad poner en claro que en todo proceso cultural hay sistemas constantes imperceptibles; en los mensajes, éstos poseen características comunes que están ocultas y se manifiestan de diferentes formas. Desde la perspectiva semiótica, toda cultura se ha de estudiar como un fenómeno de comunicación.

La semiótica moderna ha empezado a desarrollar métodos con muchos recursos para el análisis de la narración.

"Los programas de televisión los hacen, los venden y los juzgan los adultos. Se suele dar por sentado que los niños son distintos de los

adultos, como espectadores aunque en otras cosas resulten tan similares".<sup>1</sup>

Las facultades del lenguaje y de otras formas de expresión se establecen en las primeras etapas de la vida y operan de modo inconsciente que en ocasiones resultan extremadamente difíciles de estudiar.

Para Hodge y Tripp la semiótica es importante porque facilita un método de análisis que puede asimilar los valores culturales contenidos en los mensajes de dibujos animados transmitidos por televisión.

Para el análisis semiótico de un programa de televisión, el mensaje lo transmiten tanto los medios visuales como auditivos: la imagen visual comunica marcas situadas en el espacio, tanto de dibujo como de escritura; la banda sonora emite sonidos situados en el tiempo: diálogo -el habla-, la música y los efectos sonoros (rayos cósmicos, golpes a la velocidad de la luz). Cada uno de éstos posee un código distinto organizado según diferentes principios y además comunica mensajes distintos.

Se analizaron diversos programas de dibujos animados denominados "Los Caballeros del Zodiaco" siguiendo los lineamientos de la

---

<sup>1</sup> Hodge, Bob y Tripp, David. *Los niños y la televisión*, p. 26.

semiótica. Ahora bien, lo que determinó que se considerara como un elemento o un código y la relación que existe para construir significados, dependió de los objetivos de esta investigación, los cuales son conocer y evaluar contenidos culturales transmitidos por la televisión mexicana con alcance nacional, en la programación infantil de dibujos animados, específicamente "Los Caballeros del Zodiaco" por ser los de mayor difusión, (véase cuadro No.1 que contiene la programación y horarios del 22 de febrero al 17 de julio de 1994), a través del análisis semiótico, con base en el Modelo de Bob Hodge y David Tripp.<sup>2</sup>

Según estos autores, la distinción semiótica más importante de todas es la que se hace entre estructuras sintagmáticas y paradigmáticas. Se puede entender como estructuras paradigmáticas, las estructuras conceptuales de los elementos y las estructuras sintagmáticas, en cambio, serían las relaciones que existen entre ellas cuando se combinan formando un mensaje.

Para aclarar estos conceptos, se ejemplifican lingüísticamente estas estructuras como dos dominios distintos (sintagma y paradigma) en una oración sencilla con sujeto, verbo y complemento directo como *Seiya aumenta su cosmos* el orden de las partes de lo que se dice es el

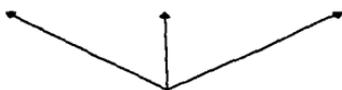
---

<sup>2</sup> *Ibidem*, p. 33.

sintagma, porque es el sistema de combinación, esos mismos elementos pueden combinarse de otra forma, como complemento directo, verbo y sujeto, ejemplo: El cosmos fue aumentado por Seiya, lo que representa un cambio o transformación en el nivel sintagmático.

### Modelo de Hodge y Tripp

SUJETO	VERBO	COMPLEMENTO DIRECTO	SINTAGMA
Seiya	utiliza	su cosmos	Seiya aumenta el cosmos
Athena	disminuye	su "kent"	
Hyoga	aumenta	la concentración	


  
**PARADIGMAS**

En el nivel paradigmático se ha producido una selección de elementos que proporcionan la estructura sintagmática. El sujeto puede ser Seiya, Athena, Hyoga, o cualquier otro elemento escogido de entre la gama paradigmática de elementos posibles. Igualmente, el verbo puede ser utiliza, disminuye, aumenta, ama, hiere, y el complemento directo puede ser el cosmos, la confianza, la amistad, entre otros. Lo importante es que tanto los paradigmas como los sintagmas transmiten significados por separado así como de forma combinada.

El criterio que se aplicó para seleccionar el dibujo animado a estudiar se basó en la población que cuantificó el mayor número de horas de transmisión televisiva, obteniendo "Los Caballeros del Zodiaco" el primer lugar con 5 horas y 30 minutos a la semana (véase cuadro No. 1), cuya duración es de 20 minutos por capítulo, asimismo se grabaron todos los programas a partir del 22 de febrero al 17 de julio de 1994, que constan de cuatro etapas, rebasando los 300 capítulos, se eligió la 4ª parte para su análisis por considerarla como la más representativa, dicha serie se transmite por Televisión Azteca en sus canales 7 y 13 en diferentes horarios.

Se procedió a grabar las cuatro etapas en videocassettes (VHS), con base en ello, primeramente, se presenta un resumen global de la historia, posteriormente se inicia el análisis de los programas.

Los valores culturales incluyen un complejo conjunto de significados cuyo portador es el mensaje televisivo y una estructuración de los procesos de producción y consumo de significados por parte de los espectadores.

Después de haber visto las cuatro partes que conforman el dibujo animado denominado "Los Caballeros del Zodiaco", se eligieron tres capítulos (*Condenado a muerte requiem de cuerdas; Un guerrero triste y valeroso y Fénix y sus alas ardientes*) al considerar que por ser

la última parte, se refleja un mayor grado de complejidad en la historia al permitir conocer con mayor profundidad los antecedentes, trascendencia, habilidades, actitudes, sentimientos y filosofía de los personajes; englobando así los rasgos que caracterizan la totalidad de la serie, dando como resultado mayores y valiosos elementos de análisis.

Cada programa presenta una introducción de un minuto con veinticinco segundos, con el título (logotipo) e información, a través de una canción con las encomiendas de los caballeros, seguida de una sinopsis del capítulo anterior que dura un minuto promedio.

Para este estudio semiótico se tomó una diversidad de valores culturales como unidades del análisis de significados que se irán definiendo a lo largo del trabajo.

Después de haber visto las cuatro partes que conforman la serie denominada "Los Caballeros del Zodiaco", se procedió a elegir una muestra representativa en donde se conservaran los elementos de producción y técnicos como los personajes centrales e ideales de éstos, efectos visuales y sonoros, asimismo resumir a los valores culturales que manifiestan los diferentes capítulos de la serie. Es por ello que se escogieron tres capítulos de la cuarta parte: *Condenado a muerte*

*requiem de cuerdas, Un guerrero triste y valeroso y Fénix y sus alas ardientes.*

La cuarta y última parte expone un contexto general de la historia de "Los Caballeros del Zodíaco", ahora ellos están mejor preparados pues tienen nuevos conocimientos, mejores amigos y a través de sus experiencias han perfeccionado sus técnicas de defensa basadas en dominar y utilizar la energía del universo, su poder cósmico, ya que sus vidas están regidas por los astros zodiacales.

Los tres capítulos ya mencionados están interrelacionados pues en cada uno de ellos encontramos la cristalización de valores culturales, tales como: el amor de hermano, de amigo, lealtad, honor, perseverancia, honestidad, virtud, jerarquía y espíritu de lucha.

### **3.2 Antecedentes de la 4ª parte de la serie**

Siete dioses guerreros: Sigfrid armadura de Alfa, Hagen de Berán de Beta, Told de Pentatol Gama, Cid de Misar de Dzeta, Alberidch armadura de Delta (Amatista), Penril de Arioto Epsilon (Lobo del norte) y Mime de Benetoch de Eta, visten las legendaria armaduras sagradas y se reúnen ante Hilda, reencarnación terrenal de Odin, Dios

de Azgar en Europa del norte, para destruir el santuario que representa el hogar de Athena, lo que da inicio a una batalla mortal más, para los Caballeros de Athena.

Seiya y sus amigos que se dirigían hacia Azgar, escucharon de labios de Fler hermana menor de Hilda (a quien salvó Hyoga, Caballero del Zodiaco) que alguien puso el *anillo nibelungo* en el dedo de Hilda, el anillo posee una maldición y un poder mágico, a menos que el anillo sea destruido el hielo que cubre la tierra se derretirá por completo y toda ella quedará bajo el agua. Por su parte Athena, arriesgando su vida, se para sobre el océano Artico para evitar que se derrita el hielo de los polos norte y sur, pero aún con su cosmos sólo puede detener el desastre doce horas. Por ésta razón los Caballeros de Athena, es decir "Los Caballeros del Zodiaco", en su camino hacia el palacio Valjala, Huarumara, donde se encuentra Hilda, tienen que derrotar a cada uno de los siete dioses guerreros.

Por su parte, el 4º Guerrero, Mime de Benetoch de Eta aparece frente a Shun (Andrómeda). Shun no percibe ningún peligro al enfrentarlo pues su cadena de Andrómeda ataca solamente si el enemigo manifiesta odio o tiene miedo a morir, se desata una lucha entre ambos personajes y finalmente Andrómeda cae desvanecido al piso.

### **3.3 Descripción física y psicológica de los personajes en los capítulos analizados:**

**Mime** de Benetoch de Eta, cuarto dios guerrero y aliado de Hilda (poseída por el diablo) es el agresor de Andrómeda y del Ave Fénix, tiene una melena color marrón, es apuesto, viste mallón y playera blanca armadura color marrón, sus técnicas de lucha son el "Requiem"<sup>3</sup> y la ilusión "Kent" (véase cuadro No. 2, que describe las características físicas de los personajes de la serie infantil de los capítulos elegidos para ser analizados).

**Shun** es Andrómeda, Caballero del Zodiaco, aliado de Athena y hermano del Ave Fénix, es frágil tiene facciones finas, cabello verde, ojos grandes y negros; es persistente y ama a su hermano Ikki, viste mallón blanco con tirantes, playera verde oscuro y armadura magenta, despide energía blanca, asimismo es poseedor de las cadenas de la nebulosa de Andrómeda una de ellas con eslabones cuadrados con punta en forma de flecha y la otra tiene eslabones circulares y punta de esfera, la primera ataca y la segunda lo defiende, otra de sus técnicas de defensa se denomina "tormenta nebular" consistente en destruir al enemigo con tormenta de arena. Su cosmos es el más poderoso, sin

---

<sup>3</sup> Técnica de lucha utilizada por Mime, el requiem es un arpa que emite música armoniosa y relajante en forma de potentes rayos láser de hermosos colores. El arpa que toca es una arma y es parte de su armadura.

embargo no le gusta hacer daño, pues le desagrada la violencia, sus colores son el magenta y el plata.

Shun refleja la ambición por la paz, respeto a la vida y la compasión, es decir, el lado sentimental del ser humano. Asimismo refleja la unidad familiar ya que si es cierto que son huérfanos se aferra al lazo familiar más cercano, su hermano mayor, el Ave Fénix.

Ikki es el Ave Fénix, hermano de Shun, es el único de los Caballeros que se reveló contra Athena; sin embargo cuando se alió con los Caballeros del Zodiaco se convirtió en uno de los guerreros más fieles a la diosa. El fuego para él significa vida y resurgimiento, es de complexión musculosa, tez clara de rasgos finos, ojos azules, cabello azul, viste playera azul oscuro, mallón rojo y armadura azul celeste, protege a su hermano y a los débiles, cuando evoca su poder "Resurge el Ave Fénix" emana un aura luminosa que forma un ave de fuego y además hace uso de la ilusión "kent" con la cual logra que sus enemigos se enfrenten a sus más ocultos temores; puede morir cuantas veces sea necesario y resurgir de las cenizas, su emblema es el Ave Fénix y sus colores son el azul, rojo y dorado.

Hilda es gobernante de la tierra de Azgar en Europa del norte, tiene ojos alargados, cabello largo de color lila y viste de negro, inicialmente es un ser noble y bueno, llena de confianza, esperanza,

luz, fortaleza, amor, ternura, pero al reencarnar en el espíritu maligno "Poseidón" se transforma en un ser cruel, malvado, vengativo y ambicioso.

Saori Kido, Athena, es la reencarnación de Atena, por mandato de Zeus Athena es la diosa protectora de la Tierra y representante del bien, según la serie vuelve cada 200 años cuando el mal quiere apoderarse de la Tierra, fue rescatada del santuario por Aioros Caballero de Sagitario cuando Arles intentó asesinarla y se la encargó a Mitsumasa Kido junto con su armadura. Aunque no combate su cosmos es más poderoso que el de cualquier caballero, es frágil, justa, valiente, sabia, confía en sus caballeros; posee ojos grandes, cabello largo color violeta y cubre su cuerpo con un vestido largo blanco.

Folker adopta a Mime, es un padre bondadoso, es de edad madura, de tez clara, alto, fuerte y valeroso.

Fler, hermana de Hilda, es dulce, tierna, de cabello largo, rizado y rubio, tiene los ojos color azul.

Hagen, es guardián de Hilda; alto, fuerte de cabello rubio y sentimientos nobles.

**Kiki es un duende, amigo de "Los Caballeros del Zodiaco", tiene ojos rasgados y poderes mentales (telepatía).**

**Amigo 1 y 2 de Folker son jóvenes campesinos pobres.**

**Sigfrid es un dios guerrero y guardián de la malvada Hilda.**

La serie intitulada "Los Caballeros del Zodiaco" contempla cinco personajes principales, no obstante en los capítulos analizados participan sólo dos Shun-Andrómeda e Ikki-el Ave Fénix. Los Tres personajes que no aparecen, serán descritos brevemente con el propósito de ubicar al lector.

Seiya es hermano y discípulo de Marín su instructora, es de complexión esbelta, de mediana estatura, cabello negro, tez morena clara, ojos negros y grandes, viste jeans, playera roja, los colores de su armadura son el rojo y plata, su constelación guardiana es Pegasus. La armadura de Pegaso, localizada en el santuario de Grecia toma su energía de la constelación de Pegaso y su emblema es un caballo alado. A la edad de seis años fue adoptado por la fundación a cargo del millonario Mitsumasa Kido, después de un sorteo fue llevado a Grecia para ser entrenado durante seis años por Marín.

De los Caballeros del Zodiaco, Pegaso es el más impetuoso, noble, firme y perseverante, cuando logra encender su séptimo sentido se convierte en un peligroso adversario, pues su "kent" es un desprendimiento de energía que puede vencer a los guerreros más experimentados.

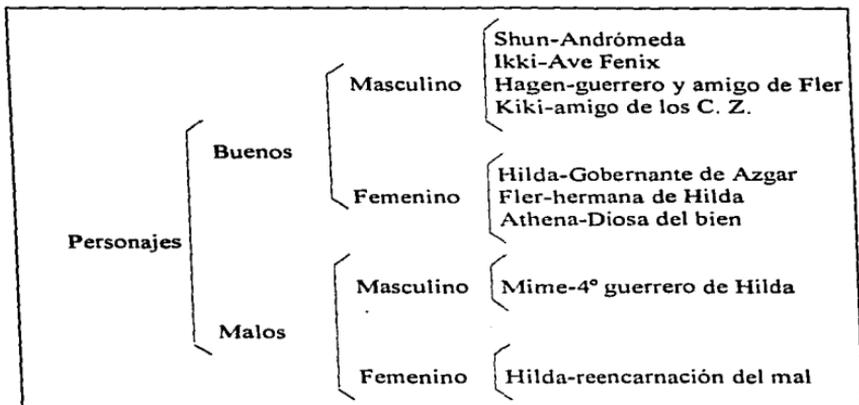
Shiryu, de cabello negro hasta las caderas, es alto, esbelto, posee ojos rasgados y negros, viste saco oriental blanco pantalón negro, los colores de la armadura que lo representan son verde agua y plata, su constelación guardián es el Dragón, fue elegido y adoptado al igual que los demás Caballeros de Athena, de entre un grupo de jovencitos; para su entrenamiento fue enviado a las Cinco Montañas Antiguas de China donde fue discípulo de Roshi, el anciano maestro.

Hyoga posee melena rubia, es de complexión esbelta, ojos azules con rasgos occidentales, viste playera azul, jeans negros, calentadores amarillos, los colores de su armadura son azul y plata, su constelación guardián es el Cisne, es un oponente peligroso pues su "kent" es capaz de provocar dolorosas heridas a sus rivales al concentrar en un punto y congelarlos.

Cuando Hyoga tenía seis años quedó huérfano al naufragar el barco en el que viajaba con su madre, desde aquel día el niño estuvo bajo la protección de la fundación Galard, el maestro Kristal se encargó de su

**educación. Después de seis años de riguroso entrenamiento se incorporó a los Caballeros del Zodiaco.**

### 3.4 “Condernado a Muerte Réquiem de Cuerdas”



Cuadro de personajes

#### *Primer Sintagma de Análisis*

De repente Shun, Andrómeda escucha por telepatía la voz de su hermano Ikki el Ave Fénix, ya que en la escena la imagen del Fénix esta a medio cuerpo y como fondo tiene el universo.

Andrómeda: “¡ Hermano !”.

Fénix: “Lo único que podemos hacer es creer en nuestro futuro eso es muy difícil ; lo sé !, pero nada habrá de quedar si renunciamos a pensar en esa forma, de eso estoy seguro. Nuestra pelea no será en vano, ponte de pie Shun. Todo habrá terminado si te rindes ahora”.

**Mime exclama sorprendido: “¡ Andrómeda !”.**

**Andrómeda: “Aún no logro entenderlo pero creo en lo que mi hermano cree. Bien Mime te voy a vencer (tambaleante) aunque sea lo último que haga, prepárate a morir” (enciende su cosmos).**

**Mime: “Hermano, hmmm! continúas hablando de tus amigos o familia pero no tiene objeto creer en eso, debes entenderlo.”**

**Andrómeda: “¡ Qué !”.**

**Registro sonoro:**

**La música, al parecer de piano es lenta pero dinámica, envuelve la escena y refuerza el dramatismo de las palabras de Fénix y la importancia de la decisión de Andrómeda de luchar, asimismo, marca el esfuerzo de éste al incorporarse. Cabe hacer notar que la música parece ser de teclado y está sintetizada cuidadosamente para dar realce a la escena.**

**Registro visual:**

**Durante el contacto telepático entre Andrómeda y Fénix lo primero que se aprecia es una serie de puntos luminosos sobre un fondo negro y azul, parecen representar la distancia y la velocidad de la comunicación, casi inmediatamente se cambia la imagen a un universo estático donde el Fénix se aleja hasta desaparecer, marcando el final de la comunicación.**

**Andrómeda voltea hacia el lugar de la pelea que está formado por las ruinas cubiertas de nieve de una construcción de piedra que las hace ver de un color blanco y azul; al fondo se observa un cielo nublado, negro y azul oscuro, mientras el viento levanta ráfagas de nieve alrededor de los combatientes.**

Todo el escenario desaparece cuando ellos encienden su cosmos y queda en su lugar una toma en color negro y azul del universo. Ellos están de pie, rodeados por nubes de colores de forma y color distinto.

En el caso de Andrómeda, su aura es de color rosa, con destellos amarillos y blancos, atrás se observa el símbolo de su constelación: una nube de colores en forma de galaxia.

Mime, por su parte, tiene un aura azul, con partes verdes y blancas, el símbolo es de un arpa, la cual luce fría e indica empatía.

#### Valores culturales de los personajes:

<b>Fénix</b>	<b>Mime</b>
<i>protector</i>	<i>perseguidor</i>
<i>seguro</i>	<i>inseguro</i>
<i>jerárquico</i>	<i>desordenado</i>
<i>crédulo</i>	<i>incrédulo</i>
<i>espíritu de lucha</i>	<i>materialista</i>
<i>instructor</i>	<i>desobediente</i>

<b>Andrómeda</b>	<b>Mime</b>
<i>confía en su hermano</i>	<i>desconfianza</i>
<i>amor de hermano</i>	<i>rencor</i>
<i>jerárquico</i>	<i>desorden</i>
<i>espíritu de lucha</i>	<i>materialista</i>
<i>obediente</i>	<i>desobediente</i>

Ruth Benedict define a los japoneses como contradictorios les considera “agresivos y apacibles, militaristas y estetas, insolentes y corteses, rígidos y adaptables, dóciles y propensos al resentimiento cuando se les hostiga, ..., valientes y tímidos, conservadores y abiertos

a nuevas formas”<sup>4</sup> justamente estas características forman parte de la personalidad de “Los Caballeros del Zodiaco”.

El espíritu de lucha de “Los Caballeros del Zodiaco” nos remonta a la actitud adoptada por el pueblo japonés durante la Segunda Guerra Mundial, su fe y confianza en la jerarquía y ante todo su fidelidad al Emperador, en el caso de “Los Caballeros del Zodiaco” estos atributos se centran en la diosa Athena.

Fénix al ser protector, sustituye la figura paterna, ya que todos los jóvenes que participan en la serie tienen algo en común; son huérfanos, tal vez deban serlo para tener libertad de acción y al morir nadie les busque, quizá lo sean por reflejar independencia o posiblemente porque la familia como tal, está en crisis de integración. Este programa refuerza ideológicamente tal desintegración aun cuando se refuerzan los valores: amistad y amor de hermano, contrariamente a la unión del grupo, reflejo de la unidad nacional. Por otra parte para poder lograr los objetivos planteados es necesario estar seguro de sí mismo, los Caballeros demuestran que enfrentándose a los problemas con benevolencia y soportando virtuosamente las adversidades de la vida las experiencias nos hacen mejores como seres humanos. En este mismo sentido Ruth Benedict considera que en Japón el objetivo

---

<sup>4</sup> Benedict, Ruth, *El crisantemo y la espada*, p. 10.

básico de la educación es la formación de ciudadanos seguros de sí mismos en una nación pacífica y democrática que respete los derechos humanos y sean amantes de la paz y la verdad.

Hasta la Segunda Guerra Mundial, un principio importante para los japoneses era la jerarquía independientemente de la edad o condición de una persona, la jerarquía dependerá de ser hombre o mujer, si es el hermano mayor o menor; el mayor decide lo que le conviene al menor, uno de sus lemas es “cada cosa en su lugar”.

Otro valor altamente reiterado en este capítulo es el espíritu de lucha cuando el Ave Fénix le habla a su hermano Andrómeda y le dice “...pero nada habrá de quedar si renunciamos a pensar en esa forma, de eso estoy seguro. Nuestra pelea no será en vano, ponte de pie Shun. Todo habrá terminado si te rindes ahora” esto nos evoca los slogans propagandísticos japoneses difundidos por el Estado durante la Segunda Guerra Mundial que manifestaban: “Cuanto más agotados estén nuestros cuerpos, más se levantará nuestra voluntad y nuestro espíritu por encima de ellos.” “Cuanto más cansados, más espléndida será nuestra formación.”<sup>5</sup>

---

<sup>5</sup> *Ibidem*, p. 29.

Los héroes de la serie analizada han sido entrenados para lograr la perfección; es el medio por el cual un hombre puede conseguir una "destreza máxima", gracias a la cual no existe discordia alguna entre el hombre y sus actos. Han sido entrenados para conseguir eficacia y confianza en sí mismos, sus recompensas se cosechan en cada prueba porque les permite enfrentarse a cualquier situación, emplean el esfuerzo exacto, controlan su mente para que ningún peligro físico externo, ni ninguna pasión interna les aparte de su meta.

### ***Segundo Sintagma de Análisis***

**Mime:** "Andrómeda, no sabes cuán triste y violento se siente uno cuando lo traicionan".

**Andrómeda:** "¿Qué dices? No comprendo".

**Mime:** "Por eso te dije que eras demasiado optimista Andrómeda, será mejor que dejes de luchar como un caballero".

**Andrómeda:** "¡ Qué !".

Mime ríe y toca el "réquiem de cuerdas" y al emitir sonidos, estos se proyectan como rayos láser de hermosos colores, asimismo utiliza la ilusión para moverse a velocidad sobrenatural, por su parte Andrómeda insiste en derrotarlo.

**Andrómeda:** "Otra vez es cierto que mi cadena no funciona contra un enemigo que no sienta odio, pero ahora es posible vencerte porque estoy tratando de ganar la batalla. Tú intentas derrotarme a través de la velocidad, controlaré mi cadena a la misma velocidad y habré de

encontrarte seguramente”. Grita y lanza su cadena “¡ Cadena de Andrómedaaa ! ¡ huuuy !”.

Mime ríe de forma burlona mientras Shun se queja y sufre por dicho ataque.

**Registro sonoro:**

La música de apoyo al primer sintagma desaparece bruscamente cuando comienza a hablar Mime, quedando sólo el sonido del viento, reforzando la aridez de sus palabras.

En la escena Mime toca su arpa que es acompañada de un ensamble de orquesta, la música es lenta, rítmica, y monótona, parece ser un vals, dura sólo mientras Mime se multiplica y es atacado por Andrómeda. Cuando termina la melodía Mime lanza su ataque, que adquiere mayor fuerza al golpear a Andrómeda y baja de nuevo al chocar éste contra la pared.

Luego, sólo se escucha el sonido del viento mientras comienza una música de corte clásico que implica suspenso.

**Registro visual:**

Mime habla con Andrómeda, ahora se observan las ruinas cubiertas de nieve, al comenzar a tocar Mime se multiplica y aparece una multitud de dobles suyos que se distribuyen por las ruinas, las cuales adquieren un color verde azulado a espaldas de Mime.

Cuando Andrómeda lanza su ataque la pantalla se llena con su imagen rodeada por un sin fin de líneas de color rosado que sugieren velocidad, éstas aparecen rodeadas de puntos blancos, que podrían ser estrellas o copos de nieve cayendo, se ve el movimiento de la cadena con un fondo del universo y una enorme estrella de colores

vivos, principalmente rosa y amarillo sobre el negro y azul oscuro del universo.

La cadena destruye parte de las ruinas ahora nuevamente visibles donde se encuentran los dobles de Mime, sin afectar a éste.

Cuando Mime contraataca, entre sus dobles se ven varias líneas blancas, semejantes a rayos láser que se mueven rápido y golpean directamente a Andrómeda, el cual destruye una columna al ser lanzado hacia atrás por el golpe.

<b>Andr6meda</b>	<b>Mime</b>
<i>esp6ritu de lucha</i>	<i>pasivo</i>
<i>feliz</i>	<i>triste</i>
<i>paz</i>	<i>violencia</i>
<i>respeto</i>	<i>burla</i>
<i>optimista</i>	<i>pesimista</i>
<i>ilusi6n</i>	<i>decepci6n</i>
<i>uni6n</i>	<i>soledad</i>

La personalidad de Andr6meda se apega perfectamente a la Constituci6n pacifista japonesa "...tú eres como yo, algo me dice muy interiormente que a ti no te agrada pelear...", es decir, el personaje se acopla a la politica b6sica de mantener una actitud exclusivamente defensiva ya que posteriormente a la Segunda Guerra Mundial, el Jap6n ha manifestado no interesarse por ser una potencia militar que pudiese inquietar a los pa6ses vecinos, es un pa6s preocupado en mantener una postura defensiva, restringida que s6lo pretende su

propia defensa, es decir, para Japón su política de seguridad se convierte en lo más importante.

Para “Los Caballeros del Zodiaco” el propósito básico de su lucha es preservar la paz, concepto que en la realidad japonesa está considerado como plataforma de su política exterior y de la Constitución (promulgada el 3 de noviembre de 1946 y entró en vigor el 3 de mayo del año siguiente)<sup>6</sup> que establece el mantenimiento y desarrollo del orden internacional incluyendo el tema de mantener su propia paz y seguridad nacional.

Dicho programa es un reforzador de valores culturales, los buenos cumplen un rol tradicional; la bondad conlleva virtud, paz y lucha en pro de la humanidad, la gratitud y obligación a la responsabilidad, la maldad, el deshonor y la destrucción de los seres vivos.

Por otra parte la “soledad es mala consejera”, sobre todo si se es joven, tal es el caso del adolescente Mime un guerrero que no sabe exactamente por qué siente odio y rencor hacia todos los seres humanos manifestando actos violentos involuntarios, se atormenta porque mató a su padre y por ello daña a los demás. Contrariamente

---

<sup>6</sup> La Sociedad Internacional para la Información Educativa, *El Japón de hoy*, p. 17.

**Andrómeda, positivo y bondadoso desinteresadamente brinda su amistad aun a sus enemigos.**

**El concepto trabajo está íntimamente relacionado con la perseverancia, constancia, así como felicidad. La felicidad es luchar por el bien a través del trabajo honesto.**

**Tal vez la razón por la que los personajes de la serie analizada luchan cuerpo a cuerpo a través de energía cósmica sin emplear armamento nuclear sofisticado se debe a que Japón en su condición de único país del mundo que ha sufrido un bombardeo atómico (recordemos las bombas atómicas que cayeron sobre Hiroshima y Nagasaki en 1945) se adhiere firmemente a los tres principios de no nuclearización, de no poseer armas nucleares, no producirlas y no permitir su introducción en territorio japonés, lo anterior lo considera un asunto de política nacional. La ley de la Energía Atómica del Japón prohíbe la producción y posesión de armas nucleares, decretó el Tratado de No Proliferación de Armas Nucleares en julio de 1976 obligándose a sí mismo, como estado sin armas nucleares, a no producir ni adquirir ningún artefacto explosivo nuclear.**

### ***Tercer Sintagma de Análisis***

En otro plano se ve una tormenta polar, a un plano exterior de la casa hasta centrarse en el interior de ésta, un acercamiento a Kiki amigo de los Caballeros del Zodiaco quien cuida a Fler hermana menor de Hilda debido a que se encuentra enferma y en su delirio recuerda cómo era Hilda antes de ser poseída por el diablo.

Hagen\* : “Disculpe pero debería volver a su habitación señorita Fler”.

Fler: “Hagen nunca has pensado si te habría agradado nacer en una tierra donde reinara la paz”.

Hagen: “¿ Cómo ?”.

Fler: “Un sitio como Azgar sólo provoca sufrimiento, a veces odio a mi país, ¿nunca has pensado en esa forma?, a veces me siento defraudada por muchas de las situaciones que antes eran mejores y ahora han ido cambiando ¿tú no te sientes así?”.

Hagen: “Fler yo sólo...”.

Fler: “¿Qué cosa, dime?”.

Hagen: “Bueno yo sólo quiero estar a su lado señorita”.

De repente escuchan los pasos de Hilda que se acercan y con voz dulce y agradable dice: “Aah, Fler no deberías apenar así a un hombre”.

Fler: “¡ Hilda !”.

Hilda: “Fler”.

---

\* No se considera en el cuadro de personajes por su precaria trascendencia como elemento auxiliar.

**Hilda: (bondadosa y sabia)** “La naturaleza hace la vida más difícil aquí, pero no deberías revelarte, seremos mejores y más grandes, eso si soportamos estas pruebas, desde niños hemos sido educados para resistir cualquier adversidad por peligrosa que parezca ¡mira Fler, esas flores! no debemos nunca mostrarnos débiles ante nadie como esas flores que han soportado a Azgar y que pronto florecerán” Fler llena de felicidad corre hacia el balcón, con viento frío sobre su rostro mira con alegría su blanca tierra de repente la bondadosa Hilda se transforma en la perversa, cruel y ambiciosa gobernante.

**Hilda ríe con malicia:** “no perdonaré a nadie que se revele contra mí”.

**Fler:** “¿Qué tienes Hilda?!”.

**Hilda:** “Golpéala Hagen”, Hagen golpea a Fler y cae hacia un abismo.

En un siguiente plano Hilda en la tierra de Azgar dice: “Maldito sea ese Hagen a pesar de ser mi guardián pudo atreverse a... Acabaré con Fler de la misma forma si se enfrenta a mí. Qué ridículo, controlaré el santuario muy pronto en lugar de Athena. no lamentaré haber renunciado a Azgar, toda esa enorme y rica tierra habrá de ser mía” coge una rosa pero al hacerlo se pica con ella y con su mirada la destruye y ríe diabólicamente.

**Registro sonoro:**

Se escucha nuevamente el sonido del viento y al entrar en la cabaña se oye el sonido del fuego, mientras Fler sueña, comienza a escucharse una música tranquila, que se repite remarcando las palabras de los personajes; Fler, Hilda y Hagen, la música tiene poco volumen y es imperceptible en ocasiones.

Al transformarse la actitud de Hilda, la música cambia con un silbido brusco y adquiere un volumen más elevado, los tonos son más fuertes y parecen golpear al espectador señalando los hechos y su dramatismo,

pasando bruscamente al silencio, al volver la escena a Fler dormida en la cabaña junto al fuego.

Cuando cambia la escena a Hilda en el balcón, sólo se escucha el rugido del viento, sin música, reforzando la aridez del ambiente y la soledad del personaje. Mientras mata la flor, el único cambio que se escucha es un sonido de viento furioso acercándose y su risa.

#### Registro visual:

Ésta se desarrolló en varios ambientes, en primer lugar aparece una cabaña en un terreno nevado, tranquilo e inmóvil, en su interior se observa una fogata en la chimenea, iluminados por la luz se encuentran Kiki y Fler, ésta última desmayada en el piso cubierta con una manta en una semipenumbra.

En su sueño Fler está en un terreno helado, junto a una fuente y árboles cubiertos de nieve y hielo, en color azul y blanco, donde se encuentran destellos de luz. El cielo es azul oscuro y está cubierto de nubes.

Del interior de un edificio lleno de ventanas, sale Hilda, mientras habla se observa un terreno árido y cubierto de nieve, estéril y sin vida, cambia a una ciudad de aspecto antiguo, todo azotado por el viento y la nieve. Luego, conforme habla, la escena se ilumina por los rayos del sol. Los colores adquieren más brillo, el cielo se abre volviéndose más azul, suave y con nubes blancas, el terreno se ve más bello y menos vacío, se observan flores en medio de la nieve y todo parece indicar esperanza.

Hilda cambia de expresión, junto con la música y el ambiente, el cielo se oscurece y desaparece el escenario; los personajes quedan envueltos por un collage de colores azules y negros que se mueven. Se ve un círculo blanco sobre la cabeza de Hilda, luego todo queda rodeado por el collage azul con negro, al ser golpeada Fler por Hagen, parece caer

y fundirse en otro collage cambiante, ahora de color azul y rosa que gira cerrándose sobre sí mismo.

Luego, la escena vuelve a Fler dormida en el cuarto de la cabaña.

La atención se concentra en Hilda, se observa un palacio de roca, es un edificio frío café oscuro y lleno de ventanas, está cubierto de nieve y los vientos de tormenta parecen golpear con más fuerza. El palacio está rodeado por montañas blancas que resaltan por su dureza y que contrastan con las ropas negras de Hilda, el fondo es nuevamente azul y negro.

Cuando Hilda arranca la rosa, de ésta salen unas breves líneas de luz, marcando el corte, que se hace en el momento en que piensa en Fler.

Luego, mientras planea dominar al mundo, se corta con la espina de la rosa, a la que destruye con su poder: un enorme destello de luz blanca y verdosa.

<b>Hilda de Azgar</b>	<b>Hilda poseída por el diablo</b>
<i>virtuosa</i>	<i>dañina</i>
<i>nacionalista</i>	<i>antinacionalista</i>
<i>bondadosa</i>	<i>cruel</i>
<i>grata</i>	<i>déspota</i>
<i>sabia</i>	<i>ambiciosa</i>
<i>feliz</i>	<i>perversa</i>
<i>valiente</i>	<i>destruictiva</i>
<i>confiada</i>	<i>desconfiada</i>
<i>tolerante</i>	<i>vengativa</i>
<i>honorable</i>	<i>despreciable</i>
<i>humana</i>	<i>inhumana</i>

<b>Fler</b>	<b>Hilda poseída por el diablo</b>
<i>sufre</i>	<i>insufrible</i>
<i>paz</i>	<i>guerra</i>
<i>amor</i>	<i>odio</i>
<i>perdón</i>	<i>imperdonable</i>

Este dibujo animado es peculiar, sus personajes son semidioses por sus potencialidades de poder, transformación y defensa, pero también más humanizados que en otras caricaturas pues sufren, sangran y lloran como hombres.

Mime e Hilda ésta poseída por el diablo, son seres con tendencias necrófilas, aman la muerte, Andrómeda, Hilda de Azgar y Fler son biófilos, aman la vida.

Fromm<sup>7</sup> considera que "el necrófilo vive en el pasado, nunca en el futuro. Sus emociones son esencialmente sentimentales, es decir, alimentan el recuerdo de emociones que tuvieron ayer, o que creen que tuvieron. Son fríos, esquivos, devotos de "la ley y el orden". Sus valores son exactamente lo contrario de los valores que relacionamos con la vida normal: no la vida, sino la muerte los anima y satisface". Los individuos con estas tendencias viven cuando piensan en la

---

<sup>7</sup> Fromm, Erich, *El corazón del hombre*, p. 39.

muerte, lo importante no es preservar la vida, es destruirla, les atrae la obscuridad y la noche.

Se notan las tendencias necrófilas en Hilda cuando al transformarse de buena a mala el color de su vestimenta cambia de claro a oscuro tornándose en tinieblas el ambiente. posteriormente ella toma una rosa entre sus manos y la destruye.

Contrariamente a dicha actitud Andrómeda, Fler e Hilda de Azgar luchan por preservar la vida de la naturaleza, de la humanidad; muestran respeto por toda la materia viva, están dispuestos a dar su vida por estos objetivos, continuando con el pensamiento de Fromm la tendencia a conservar la vida tiene una orientación biófila, la materia se integra y une, el ciclo de vida es unión, nacimiento y crecimiento, así como la muerte es la negación del crecimiento, implica desintegración y descomposición.

En el dibujo animado, el prototipo de la mujer buena y mala no rompe los esquemas tradicionales: la buena es la madre protectora, sufrida, abnegada y la mala la mujer fatal, egoísta que busca poder.

La mujer japonesa educada especialmente para ser armónica, ahorrativa, diligente, obediente y fiel primeramente al hombre y después al grupo al que pertenece. La posición de la mujer

tradicionalmente ha sido de sumisión y aceptación bajo la protección de un hombre, reconocer las cosas como son sin pretender cambiarlas, es decir no revelarse, de lo contrario se crea conflicto rompiendo su imagen de buena mujer. Tal es el caso de Hilda y Fler que representan el rol convencional de la mujer, resulta natural observar al hombre golpear a la mujer si pretende sublevarse ante lo socialmente establecido.

Fler experimenta el enfrentamiento, la lucha entre un mundo que está por desaparecer -un Japón que ha perdido o está perdiendo sus ancestrales tradiciones- y un Japón, que pugna por surgir, que pretende ajustarse al progreso y la productividad.

Hilda sufre un antagonismo en su estilo de vida y termina por convencerse que es caduco y seguir en él no le dejará nada por, lo que se tendrá que adaptar al sistema de vida que resurge.

A Hilda de Azgar la identificamos con el alto nacionalismo japonés ya que trabajó en pro de su pueblo olvidándose de sus intereses personales, gobierna con la mayor equidad y justicia a diferencia de la Hilda poseída por el diablo cuyo objetivo es obtener poder para su propio beneficio.

### ***Cuarto Sintagma de Análisis***

Andrómeda por su parte sigue luchando: "¡Cadena de Andrómeda!, ¡ataca cadena!, ¡oh, oooh, ay!, acaso es imposible seguir los movimientos de Mime, o lo que me dijo Mime es..." Mime ríe triunfante.

Andrómeda: "Maldición, no puedo creerlo".

Mime: "Aún no te has dado cuenta Andrómeda (se sorprende) tu cadena reacciona rápidamente en el aire contra la muerte y se convierte en un arma poderosa, pero no todos los oponentes temen a la muerte. Yo no temo".

Mime toca delicadamente su "réquiem" y Andrómeda exclama: "Pero no entiendo por qué no siento el peligro en Mime, aun golpeando con ese rayo tan poderoso", Andrómeda se queja de los rayos emitidos por el réquiem de Mime, "esto es... no debería escuchar, debo concentrarme en mi mirada y en la cadena cuadrada para poder vencerlo" cambia la música.

Mime: "Aún no te das por vencido".

Andrómeda: "Ahí estás, la sombra en el piso me indica dónde estás, ¡ataca cadena!, esta vez te he atrapado Mime, tú lograste engañar a mi cadena de Andrómeda moviéndote con demasiada rapidez, me desconcertaste y ocultaste tu odio con tu música de arpa y casi me desmayo cuando me golpeaste con tu rayo, por supuesto, no pude escuchar tu arpa pero encontré una pista para descubrirte cuál era tu técnica".

Mime de manera burlona dice: "Bien hecho, eres grande Andrómeda". Andrómeda: "Mi cadena funciona a las mil maravillas si no escucha tu arpa así te venceré". Mime arroja la cadena que le sujetaba el brazo y Andrómeda sorprendido dice: "¡ Qué ! no puedo creerlo, cómo es

posible que mi cadena no reaccione a pesar de que no está tocando el arpa”.

Mime: “Por lo que veo aún no quieres combatir, o es que acaso te has dado por vencido, tu cosmos no es lo suficientemente grande para combatir contra mi”.

Andrómeda: “No, tengo una razón para combatir, jamás me daré por vencido Mime, pero por qué mi cadena, imposible”.

Mime: “No estás preparado para ser un guerrero, si insistes en combatir seguro que morirás, permíteme enviarte al cielo.”

Por fin, percatándose Andrómeda de que su técnica no es tan rápida como la de su oponente, decide despojarse de su armadura y de su cadena para hacer entender a Mime que está equivocado con respecto a Hilda.

Mime: Sorprendido dice: “¿Qué estas haciendo Andrómeda?!, ¡tu cadena!! Por qué te has quitado tu cadena siendo tu arma más poderosa, acaso te has vuelto loco”.

Andrómeda: “Yo ya no le temo a la muerte, no me importa morir, pero antes debo ir a rescatar a Hilda y Athena”.

Mime: “Hmm, sigues con eso” .

Andrómeda: “Puedo pedirte algo Mime”.

Mime: “Mmm”.

Andrómeda: “Te haré la misma pregunta que tú hiciste ¿por qué peleas Mime? es una duda que no puedo entender”.

Mime: “Si he de ser sincero peleo para derrotar al santuario y así poder controlar a todo el mundo”.

Andr6meda: "Eso es mentira".

Mime: "¡ Qu6 !".

Andr6meda: "Creo que no me est6s diciendo completamente la verdad, t6 eres distinto a cualquier enemigo que haya enfrentado antes y tambi6n distinto a los guerreros sagrados, por lo que he estado combatiendo contigo me he dado cuenta de que no est6s combatiendo por Hilda ¿no es as6?, t6 eres como yo, algo me dice muy interiormente que a t6 no te agrada pelear, al principio cre6 que hab6a sido tu m6sica la que confundió e inutilizó mi cadena de Andr6meda pero mi cadena no reaccionó aun cuando no estabas tocando, t6 dijiste que yo hab6a renunciado a la pelea pero no era eso, tal vez odias combatir y lastimar a las personas pero ignoro si te has dado cuenta de eso o no. La verdadera raz6n por la que estoy luchando contigo es hacerte entender que est6s equivocado con respecto a la se6orita Hilda, la princesa Athena es la 6nica que nos puede salvar".

Mime: "Tonter6as".

Andr6meda: "No s6 por qu6 pero siento una inmensa tristeza por ti, no puedes combatirme y as6 no me vencer6s".

Mime: "Es todo lo que quieres decir Andr6meda, acaso dices que yo detesto combatir, ya has olvidado qui6n te hizo esas heridas (enfadado) acaso quieres sufrir, recuerda, recuerda todo lo que sufriste en la pelea, tu cosmos no es nada junto al mio Andr6meda, pues bien ahora te has desprendido de tu maravillosa arma la cadena y la armadura que ha salvado tu vida del rayo poderoso eso significa que has elegido la muerte, de acuerdo mi rayo habr6 de perforar tu coraz6n irremediablemente la pr6xima vez Andr6meda".

Andr6meda: "Morir6s antes de hacerlo no habr6 otra oportunidad".

Mime: "No podr6s vencer sin armas eso te lo aseguro Andr6meda".

**Andrómeda:** (Se escucha como fondo música de suspenso) "Por favor dime la verdad Mime, porque no tendré otra oportunidad de volverte a ver".

**Mime:** "No creo que exista esa posibilidad".

**Registro sonoro:**

La melodía salta con un repiqueteo que marca el ataque de Andrómeda, la música es ahora dinámica y sigue el ritmo del ataque, acompañado por los ruidos de destrucción de las rocas y los muros de piedra.

Se escucha un chirrido que marca el cambio de la música, al atacar Mime, suenan los golpes que recibe Andrómeda y todo sonido se interrumpe al caer éste al suelo y es sustituido por el sonido del viento, que continúa mientras Andrómeda recuerda el pasado. Después de los recuerdos, Mime comienza a atacar de nuevo y la melodía triste, melancólica y monótona de su canción con la música de cuerdas, el vals, ya descrito en el segundo sintagma, sólo que aquí cambia de tonos al multiplicarse Mime y confundir a Andrómeda. Marcando los acercamientos a Mime y los cambios de imagen con sonidos "cósmicos" de sintetizador.

Comienza a escucharse un zumbido mientras Andrómeda se concentra y sale la luna. Cuando inicia su ataque la música cambia por otra más fuerte y gallarda, da unos redobles cuando Mime suelta la cadena, reforzando el dramatismo.

Mime habla y nuevamente lo único que se escucha es el sonido del viento.

La música regresa cuando Andrómeda se quita la armadura, ahora con más vitalidad, en un tono más alto y fuerte, más decisivo, a la manera de las antiguas óperas dramáticas y de las obras trágicas.

Mime habla y el sonido es sustituido por el viento.

Luego comienza a escucharse un sonsonete rítmico y repetitivo, que añade un efecto dramático y de suspenso, indicándonos un clímax a punto de alcanzarse.

Registro visual:

Andrómeda, de pie, inicia su ataque, a su espalda se ve el espacio y su constelación en naranja y amarillo, que cambia rápidamente a líneas moradas y amorfas al lanzar su ataque que, como al principio destruye rocas mientras traspasa ilusiones. Las ruinas están ahora casi desvanecidas, las piedras se ven transparentes en un fondo azul y negro, morado y rosa, sólo están siluetadas por líneas blancas.

Se observan nuevamente las líneas rosadas que marcan su ataque y velocidad, nuevamente la cadena avanza en círculos con el fondo de la constelación en colores blanco, amarillo, naranja, rosa, azul fuerte y claro.

Luego se invierte el punto de vista con el fondo de la constelación y la cadena, pero vistas desde el punto de Mime.

Se observa un destello de color rosa que señala el impacto y cubre toda la pantalla, la cadena destruye una roca oscura y el escenario se hace sólido de nuevo, como al principio las ruinas aparecen en azul y blanco.

Mime usa de nuevo sus líneas de luz y Andrómeda trata de evitarlas mientras se mueve en un fondo negro al centro y azul claro a los lados.

Al ser golpeados se ven explosiones de donde salen líneas de luces blancas con destellos azul verdoso sobre el fondo negro, luego, se ve cayendo de espaldas en medio de una serie de líneas de luz.

Mime repite el ataque y Andrómeda cae entre las ruinas, éstas cambian rápidamente de un color azul verdoso al azul con blanco mientras Andrómeda se desploma.

Otra vez los personajes están enmarcados por las ruinas, blancas, azules, y el cielo azul oscuro y negro.

Luego, cuando Andrómeda recuerda algunas escenas anteriores, las cuales están iluminadas en color azul, al terminar el recuerdo todo vuelve a la normalidad.

Mime se concentra de pie con multitud de imágenes a su alrededor en las ruinas, su fondo es negro con nubes azul verdoso.

Se superponen imágenes transparentes de colores dirigidas a Mime, primero su cara, luego medio cuerpo, las estrellas a su espalda en un cielo negro, y las ruinas se ven verdes y azules. transparentes también mientras las imágenes de Mime se mueven entre éstas.

Luego, el cielo se abre y aparece la luna, iluminando las figuras de los combatientes y dando más fuerza a los colores.

Andrómeda enciende su cosmos al descubrir al verdadero Mime y queda envuelto por un resplandor rosado repitiendo el ataque inicial con las mismas escenas y efectos; pero, esta vez se ve un relámpago color violeta y al enemigo en un fondo negro donde caen múltiples rayos azules y morados, descienden en número cada vez mayor conforme se agranda la imagen de Mime.

Después del impacto, vuelve el fondo normal de las ruinas nevadas azul y blancas con el cielo negro y azul.

Mime tiene la cadena en la mano.

Nuevamente hay recuerdos, sólo que ahora están enmarcados en azul, al terminar se reinstalan las ruinas normales.

Luego nuevamente hay recuerdos, pero sin alterar el color de la pantalla.

<b>Andrómeda</b>	<b>Mime</b>
<i>amor</i>	<i>odio</i>
<i>vida</i>	<i>muerte</i>
<i>virtuoso</i>	<i>dañino</i>
<i>combate (por Athena)</i>	<i>egoísta</i>
<i>perseverante</i>	<i>hábil</i>
<i>Athena</i>	<i>Hilda</i>
<i>genera el bien</i>	<i>ambición de poder</i>
<i>persuasivo</i>	<i>obstinado</i>
<i>amigable</i>	<i>enemistad</i>
<i>leal</i>	<i>desleal</i>
<i>honesto</i>	<i>deshonesto</i>
<i>arma: cadenas</i>	<i>arma: ilusión óptica</i>

Durante la Segunda Guerra Mundial (39-45) Japón -representado por Andrómeda- se mostraba perseverante y optimista a pesar de que Estados Unidos -en este caso Mime- era un país poderoso con armamento superior, esto se reafirma en el siguiente diálogo: “No podrás vencer sin armas eso te lo aseguro Andrómeda”.

Morishima Michio dice que la lealtad, en el orden social confuciano, adquiere una importancia por encima de las demás virtudes. De esta manera *chuu*, lealtad, fue interpretada en Japón como devoción total al señor hasta el punto de sacrificio, integrando junto con la piedad filial y el respeto a los mayores una trilogía que regula las relaciones entre

los miembros de una sociedad jerárquica. La importancia de la lealtad se ha acrecentado a lo largo de la historia japonesa hasta llegar a la época moderna.<sup>8</sup>

En este capítulo la lealtad es un valor altamente exaltado; lealtad por los ideales de Athena, convicciones y objetivos. Andrómeda conserva una actitud de amor y lealtad por Athena como los nipones veneran a su emperador en dicha guerra. La adoración de "Los Caballeros del Zodiaco" por Athena se asocia con la veneración que profesan los japoneses hacia el Emperador; por ser el símbolo de su vida religiosa y de la unidad del pueblo. Así como los primeros mueren por Athena, los japoneses podrían morir por su Emperador. En el Japón moderno se han empleado todos los medios para centrar ese sentimiento sobre el emperador, por cada satisfacción que un hombre tenga en la vida aumentará su obligación hacia el Emperador.

Cuando Andrómeda se despoja de su armadura para atacar con su "cosmos" nos recuerda cuando en la Segunda Guerra Mundial, combatían con la idea de que la suya sería una victoria del espíritu sobre la materia; aunque Andrómeda aparece como el desvalido de la trama ya se vislumbra como héroe.

---

<sup>8</sup> Romero Castilla, Alfredo, *Japón hoy*, p. 16.

Ambos personajes son valientes al no temer a la muerte, tal vez, porque su concepto oriental de ésta varía con el occidente, para los japoneses, según el sistema Shintoísta no existe el infierno ni el paraíso, después de la muerte todas las almas se alojan en el mismo lugar sin juicio y sin selección<sup>9</sup> : para los japoneses el honor estaba íntimamente ligado a la idea de morir luchando pero jamás rendirse.

Mime al luchar por Hilda, representante del mal es antagónico de Andrómeda, ya que este último combate por Athena benefactora del mundo; los dos personajes luchan por una mujer, clásico discurso machista.

En el discurso retórico de este dibujo animado los atributos de los buenos y malos se reiteran reforzándose unos a otros, no nos referimos a los atributos físicos sino a categorías generales tales como: virtud, amistad, perseverancia, lealtad, honestidad.

### ***Quinto Sintagma de Análisis***

Ya sin armadura Andrómeda siente una muy profunda pena por Mime mientras provoca una "Tormenta Nebular"<sup>10</sup> para obtener el zafiro que posee su agresor, pues cada uno de los siete dioses guerreros porta uno

---

<sup>9</sup> "El concepto de la muerte en Japón", *Estudios de Asia y Africa*, p. 133.

<sup>10</sup> Violenta técnica de defensa y pelea de Andrómeda.

y es necesario reunir los siete zafiros para quitar el "anillo nibelungo" del dedo de Hilda y así poder salvar la Tierra del mar que se descongela y a Saori-Athena.

Andrómeda: La música de suspenso se mezcla con efecto de viento "No dispongo de tiempo, es preciso que te venza".

Mime: "¡Qué es lo que sucede!".

Andrómeda: "¡Tormenta nebulas!".

Mime: Se queja "no puedo actuar en este remolino, no puedo, ¡que no es posible la tormenta nebulas toma más y más fuerza!".

Andrómeda: "Tienes razón, puedo hacer que la corriente nebulas adquiera más y más fuerza hasta convertirla en una terrible tormenta, no es demasiado tarde Mime, por favor no te interpongas en mi camino, entrégame el zafiro de tu armadura sagrada".

Mime: "No puedes vencerme Andrómeda".

Andrómeda: "Aún no logras entenderme, muy bien entonces será lo último. ¡ Tormenta nebulas !" Se queja Mime.

Mime: "Ay".

Andrómeda: Casi sin fuerzas y convencido de que ha triunfado dice: "lo he logrado", cae al piso "¡Seiya, amigos me reuniré con ustedes en Valaya!" de repente se sorprende Andrómeda "¡Oh, esto es... qué!".

Mime: "La corriente nebulas fue una gran técnica pero no es tan sencillo vencerme voy a destruirte y tal como tú lo hiciste, combatiré a la máxima potencia y verás la gran diferencia entre tu cosmos y el mío, muere Andrómeda" se prepara para tocar su arpa "Ha llegado la hora toquen el requiem" Mime toca con armonía y delicadeza el requiem, los sonidos se transforman en cuerdas firmes y finas que sujetan y trozan el cuerpo de Andrómeda.

**Andrómeda:** “Es el réquiem!!”.

**Mime:** “Así es, ésta es música para morir” Andrómeda se queja dolorosamente “tú estarás muerto cuando termine la música Andrómeda”.

**Andrómeda:** “No puedo morir, mi cadena no siente odio alguno por él a pesar de que está tratando de matarme, que extraño es algo casi placentero ¿estaré muriendo?”, recuerda a cada uno de sus amigos, “Saori, Seiya, Hyoga, Shiryu”.

**Registro sonoro:**

Continúa el sonsonete rítmicamente, dando suspenso, Andrómeda ataca, la música le presta fuerza y ésta redondeada con redobles y el rugir del viento, cada vez más fuerte y más rápido, junto con el viento están las voces de los personajes, el de las rocas al romperse. Un rápido redoble marca el final de la música y del ataque, dejando sólo el sonido del viento.

En la escena donde se encuentra Seiya, se observa el viento y rocas cayendo.

Con Andrómeda sigue el viento que es interrumpido por un sonido rítmico y brusco, que atrae la atención sobre Mime, que ha sobrevivido al ataque.

Mime comienza a hablar y al hacerlo sólo se oye el viento como fondo.

Mime ataca y se escucha su música de cuerdas, con el vals ya utilizado que adquiere tonalidades más dramáticas y fuertes, mientras se acerca al final de la melodía y a la muerte de Andrómeda.

La música es sustituida por el sonido de objetos en vuelo a gran velocidad, surge otra música que marca la llegada de Fénix, ésta es más dinámica y fuerte, implica emoción fuerza e intriga, la cual indica una emoción muy fuerte y culmina en una serie de redobles fuertes e incisivos.

Registro visual:

Andrómeda enciende su cosmos y se desvanecen las ruinas a su espalda, quedando rodeado por un resplandor rosado en fondo negro.

Mime se encuentra en un fondo negro, pero con verde y azul, además las líneas de las ruinas marcadas en su espalda.

La pantalla se llena de líneas rosadas que se mueven rápidamente y representan el viento de la "Corriente nebulosa", las cuales irradian de la

nube rosa que rodea a Andrómeda y cambian con el ritmo y forma llegando a verse como una espiral.

El terreno se oscurece nuevamente y los detalles están representados por líneas blancas sobre fondo azul.

El viento sigue y forma dos remolinos que asemejan campos magnéticos o laberintos entre Andrómeda y Mime.

Al descargar Andrómeda su poder, Mime es lanzado por las líneas blancas y rosas del viento hacia una esquina de la pantalla sobre un fondo negro y rosa, que cambia a rojo al elevarse Mime.

Andrómeda sigue envuelto en la luz rosada y se ven las líneas que rodean su cabello, apareciendo a su espalda la figura de su constelación, en colores rosa, azul y blanco.

Mientras, Mime cae en una serie de círculos concéntricos formados por líneas de viento rosa, se detiene en el aire y su fondo adquiere un color rojo, inmediatamente las ruinas vuelven a la normalidad, pero rodeadas ahora por las líneas de vientos rosas. Aparecen nuevamente los laberintos.

Hablan frente a frente y sus cosmos cubren las ruinas, el de Mime es rojo, azul, rosa, amarillo y negro, y el de Andrómeda es rosa amarillo y blanco.

Al descargar su poder Andrómeda, las piedras vuelan por el aire y las ruinas se observan con líneas blancas.

Después de atacar a Mime, las ruinas vuelven a la normalidad, piedras grises cubiertas de nieve y azul, cielo azul oscuro y negro. Se observan también residuos del poder de Andrómeda en el viento.

En otra escena, Seiya sube a un desfiladero oscuro con el cielo negro azulado y el viento a su espalda.

El viento rosado envuelve las ruinas mientras Andrómeda se incorpora y mira a Mime suspendido en el aire y sujeto por cinco líneas de luz que salen del arpa y lo anclan a una columna de piedra.

Mime ataca y se oscurece la escena, rayos de luz aprisionan a Andrómeda y lo hacen sangrar, ahora el fondo es azul oscuro y negro y se enrojece por momentos, marcando la sangre de Andrómeda. Se ve la cadena en el piso, enmarcada por el azul y rojo.

Aparece Sahori envuelta en su aura amarilla, frente a un mar de hielo que se destruye.

Seiya sube la escalera de roca cubierta de nieve con el viento en contra. En cambio Hyoga camina en un paisaje blanco y tranquilo.

Shiryu yace inconciente sobre el fondo de un barranco de hielo, rodeado por varios lobos muertos.

Al tocar Mime la cuerda final, se ve un destello de luz que surge de su dedo y recorre la cuerda acercándose al cuello de Andrómeda.

Se ven cuatro corazones negros y blancos volando en un fondo rojo y negro, que cortan las cuerdas con un rayo que desata un fondo rojo.

Al cortarse las cuerdas, aparece Fénix en las ruinas blanco con azul con el cielo oscuro, atiende a su hermano y se enfrenta a Mime encendiendo su cosmos.

En la última escena aparecen Fénix y Mime frente a frente, con sus cosmos encendidos en el marco del universo. Mime, rodeado de un resplandor blanco azulado y con la figura del arpa a su espalda, Fénix, con un aura roja y amarilla y un pájaro de fuego con colores naranja, rojo y amarillo.

<b>Andrómeda</b>	<b>Mime</b>
<i>bondadoso</i>	<i>arrogante</i>
<i>positivo</i>	<i>negativo</i>
<i>da su vida por Athena (emperador)</i>	<i>egoísta</i>
<i>honorable</i>	<i>deshonor</i>
<i>compasivo</i>	<i>cruel</i>
<i>leal</i>	<i>desleal</i>
<i>espíritu de lucha</i>	<i>pasivo</i>
<i>virtuoso</i>	<i>clañino</i>
<i>débil</i>	<i>invencible</i>
<i>amistad</i>	<i>soledad</i>
<i>arma: "tormenta nebular"</i>	<i>arma: "arpa, estética musical"</i>

Andrómeda refleja una actitud propagandística japonesa de los años 40 cuando con espíritu de lucha supera el hecho físico de la muerte: "No puedo morir, mi cadena no siente odio alguno por Mime a pesar de que está tratando de matarme, que extraño es algo casi placentero...", lo anterior nos evoca a la idea que tenía el Japón de que un espíritu debidamente formado podía durar mil años, es decir, que al alma se le puede educar, consideraban que la disciplina podía emplearse para dotar al espíritu de un hombre de una fuerza poderosa.

Así como los japoneses honraban y daban su vida por el Emperador, Andrómeda toma esta postura "... que extraño es algo casi placentero ¿estará muriendo?" recuerda a cada uno de sus amigos, Saori-Athena,

Seiya, Hyoga, Shiryu, pues los soldados japoneses asociaban la muerte con una victoria del espíritu, asimismo el honor lo ligaban con la idea de morir luchando.

Andrómeda a pesar de haber recibido un entrenamiento para soportar el dolor y el peligro a través del autocontrol es torturado por Mime al proyectarse como noble, inofensivo, tierno, positivo. La figura de Mime es satirizada al representarlo como un perverso antagonista.

El siete es un número cabalístico, se habla de siete dioses guerreros con siete zafiros, desde el punto de vista metafísico simboliza el estado de totalidad, según esto todo en la creación recorre siete etapas de actividad, siete son los colores de nuestro prisma, siete los sonidos musicales, siete los días de la semana y siete los pecados capitales.

### **3.5 Un Guerrero Triste y Valeroso**

**Resumen:**

Se observa una pelea entre Mime y Shun donde el primero es quien vence.

Posteriormente Fénix hermano de Andrómeda, aparece de un lugar escondido y llega a él con el fin de salvarlo. Cuando Andrómeda se presenta en el lugar donde se encuentran Mime y Shun, el primero le dice que es inútil que quiera rescatar a su hermano de una muerte natural.

Andrómeda preocupado por su otro hermano, de nombre Ikki, le dice a Fénix que no pierdan tiempo y vayan a salvarlo, pero Mime no deja que se elejen del lugar y los quiere mandar al cielo del infierno.

Después de haber dicho eso Mime y Fénix luchan para demostrar quién de los dos es el más débil, pero Mime queda sorprendido y a la vez asustado de haber sido derrotado. Asimismo Fénix se sorprende de lo valiente y fuerte que es su contrincante.

Mime utiliza un arpa como fuente de poder y cuando ésta es tocada, Fénix se pone molesto y furioso al grado de no contenerse.

Hilda, encargada del orden de la región, preocupada por los problemas que están sucediendo, supone un fuerte combate; pero Sigfrid la consuela y le dice que el poder de Mime es más fuerte que el de su padre y vencerá a quien tenga enfrente.

Por su parte Mime le dice a Fénix que es lo suficientemente fuerte y valiente para regresar al infierno. Fénix es un personaje que cree en la amistad sincera de sus amigos, mientras que Mime es desconfiado, astuto y mentiroso.

Andrómeda y Fénix descubren una infinita tristeza en los ojos de Mime, después de que el segundo le manda su "Ilusión kent", y con ello logran imaginarse el pasado de Mime, en el cual le ocurrieron muchas cosas trágicas: la muerte súbita de sus padres.

Por otro lado, aparece el padrastro de Mime y trata de convencerlo de que no es culpable de nada, ya que sólo trató de defenderse, pero éste no le cree y le guarda odio y rencor.

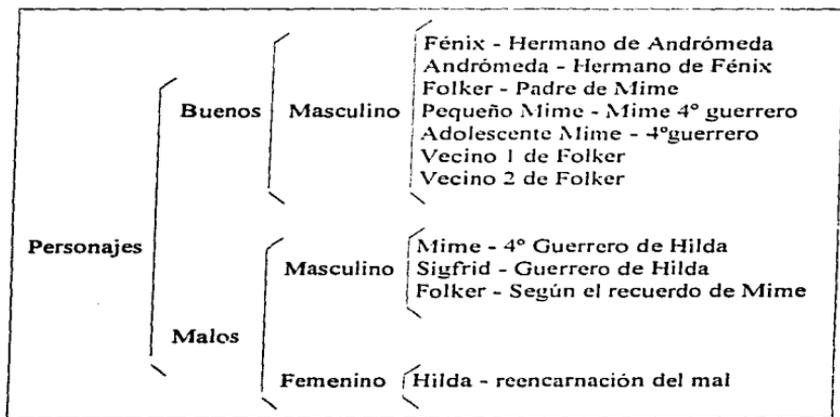
---

"Ilusión kent" es un alucinógeno que sólo se invoca cuando se ha desarrollado el 7o. sentido y el cosmos es utilizado a su máximo. Mime y Fénix son los únicos personajes que poseen este tipo de "Kent"

Asimismo se aprecia el odio que Mime siente por Fénix, sin embargo este último se compadece de él y le aconseja que debería respetar a su padrastro y no guardarle rencor, ya que en el fondo lo sigue queriendo

Folker, padrastro de Mime, le pide a éste que lo perdone; pero Mime se le va encima, lo cual tiene como consecuencia una batalla donde Mime lo asesina.

Mime no tolera la burla de Fénix por el daño que le ha causado a su padre y lo golpea nuevamente. Mime luce amenazador.



## ***Primer Sintagma de Análisis***

Shun aparece atado por las cuerdas del arpa de Mime, el cielo es negro y los destellos en las cuerdas de Mime se dejan ver. Shun va a morir por el réquiem de cuerdas. Cuando Mime lanza su ataque el cielo se torna rojo, el ambiente que se vive es de penumbra. El sonido de un rayo se escucha, cuatro piedras negras en forma de corazón y con destellos en su centro rompen las cuerdas del arpa de Mime que sujetan a Shun; al romperse las cuerdas se desentona la melodía y Mime lanza un grito. A las espaldas de Fénix se ve un reflejo rojizo, el cielo permanece quieto, azul y se ven las montañas cubiertas de nieve; el ave Fénix se identifica ante Mime y salta para caer al lado de Shun, voltea a ver a Mime mientras toma en sus brazos a Shun.

El cielo cambia de color y se torna azul cuando Mime se da cuenta de que Ikki y Shun son hermanos. Inicia un diálogo entre Ikki y Shun, recordando que su lucha debe continuar ya que tiene como propósito salvar a Saori. Se observa el reflejo del sol entre un cielo brumoso y se escucha un ruido para presentar una toma del cielo azul oscuro con estrellas en donde aparece Saori en posición de oración o súplica, rodeada por su cosmos de color amarillo en un escenario en el cual el hielo se derrite.

Ikki deja recostado a Shun y se pone de pie para luchar contra Mime. La montaña se resquebraja, los guerreros están rodeados como por las ruinas de una ciudad, los pedazos de concreto sirven como obstáculos y armas al mismo tiempo en la batalla. El cielo permanece en penumbra. Cuando chocan los dos cosmos salen destellos, fuego, rayos y relámpagos. Las rocas estallan y salen despedidas hacia el cielo y los cosmos ocasionan que el ambiente continúe en penumbra.

Después inicia la lucha: Fénix ataca a Mime. Al correr el Ave Fénix para atacar a Mime se escucha una melodía clásica con un tono de

guerra proveniente de una guitarra eléctrica que se mezcla con la música del arma de Mime. El fondo de la escena es rojo; Fénix ataca con la mano derecha a Mime quien se defiende y lanza un rayo que sale de su arpa, de la cuerda central que emite un destello. La música termina cuando el Ave Fénix es alcanzado por uno de los rayos del arpa de Mime. Fénix es lanzado hacia atrás por el rayo de Mime y se levanta poco a poco, entonces Mime vuelve a atacarlo y Fénix salta tratando de huir de los rayos, pero uno de ellos lo arroja hacia la orilla de un precipicio. Se ve cuando Ikki pisa la orilla de la montaña y caen rocas. El Ave Fénix resbala y se escucha el silbido del viento. Cuando Mime golpea al Ave Fénix se provoca una explosión y el destello ilumina completamente la montaña donde se realiza el combate. El polvo se levanta con la explosión, el sonido es fuerte, y casi de inmediato desaparece el polvo y vuelve a salir la imagen de Ikky; éste recuerda una batalla anterior con el Caballero dorado de Géminis y aparecen en escena los dos caballeros luchando, se ven rayos de color amarillo con el resto del escenario rojo y el concreto que los rodea es de color negro; el piso tiene forma de cuadros que simulan tabiques que forman la calle de la ciudad. Cuando Fénix recuerda la batalla con Saga, el Caballero dorado de Géminis, se escuchan los sonidos del rayo de éste cuando ataca.

Recargado y con la cara hacia abajo, Mime toca su arpa y se escucha una música clásica bella pero triste. Fénix al escucharla empieza a sentirse cansado y dice que la melodía lo está hipnotizando.

Al sonar la música Mime se multiplica en diferentes posiciones y lugares, la música cambia cuando Mime vuelve a unirse y sale de sus cuerdas una melodía de violín, al mismo tiempo que aparecen girando arpas que envuelven al Ave Fénix, éste se marca y lanza un grito de desesperación por no poder liberarse: se levanta hacia el cielo y se ve la imagen de su símbolo cuando grita su nombre y dice a Mime que su música no le hace efecto pues él también utiliza su "Ilusión kent". La música termina cuando Andrómeda tirado en el piso estira sus brazos y dice a su hermano que no escuche la música.

Hilda y Sigfrid aparecen en otra escena entablando una corta conversación acerca de que Mime no ha terminado de vencer a Shun, se ve que están como en un santuario frío y oscuro y el reflejo del hielo es el que permite ver su imagen. Hilda se ve preocupada pero con lo que le dice Sigfrid termina riendo y cambia su expresión. Cuando Sigfrid justifica la tardanza de Mime con Hilda, se escuchan dos golpes precedidos de música de violín que continúa hasta que aparecen en escena Mime y Fénix, la música cambia y se oye un silbido del viento

Nuevamente aparecen en escena Ave Fénix y Mime conversando. Se observan sus sentimientos al recordar sucesos de su pasado. Mime ríe con ironía tocando su arpa con más fuerza, y en un nivel más bajo se escucha el sonido de una batería que se interrumpe cuando se presenta el rugir de un trueno que Mime ha lanzado contra Fénix y culmina con una explosión.

El silencio se rompe con el cantar del Ave Fénix con un estruendo que lanza, en seguida se escucha una explosión, Fénix propina un golpe a Mime el cual detiene con la mano. Se escuchan trompetas y música de batería.

Mime se sorprende de que Fénix haya utilizado su "Ilusión kent" al tiempo que se escuchan trompetas y música de batería que se mezclan con el sonido de truenos al estar en contacto los cosmos se ambos, pero sobresale el sonido del latido del corazón de Mime y el correr de la electricidad que finaliza con una explosión.

Se escucha el goteo de la sangre de la mano izquierda de Mime acompañado del viento que se interrumpe con el cantar del Ave Fénix y la música de arpa.

Mime ataca a Fénix con una de las cuerdas de su arpa, pero Fénix lo enfrenta para tratar de vencerlo; mientras, se escucha una música de guitarra eléctrica y de violín que tiene como marco el cielo oscuro. El sonido del kent del arpa continúa con más fuerza, al igual que el de la

guitarra eléctrica y la melodía de violín casi no se percibe. Todo termina cuando el Ave Fénix es alcanzado por el kent de Mime, el impacto lo hace estrellarse contra una roca que se derrumba.

Se escucha música clásica de violín cuando Fénix se encuentra en el suelo, aparece Andrómeda, la música cesa y el viento sopla.

<b>Andr6meda</b>	<b>Mime</b>
<i>gratitud</i>	<i>ingratitude</i>
<i>amor</i>	<i>odio</i>
<i>amistad</i>	<i>enemistad</i>
<i>leal</i>	<i>traidor</i>
<i>sencillo</i>	<i>arrogante</i>
<i>responsable</i>	<i>irresponsable</i>
<i>trabajador</i>	<i>holgazán</i>
<i>enseñanza</i>	<i>ignorancia</i>

<b>Fénix</b>	<b>Mime</b>
<i>prestigio</i>	<i>desprestigio</i>
<i>responsable</i>	<i>irresponsable</i>
<i>jerarquía</i>	<i>desorden</i>
<i>ilusión</i>	<i>desilusión</i>
<i>libertad</i>	<i>prisión</i>
<i>amor</i>	<i>odio</i>
<i>honor</i>	<i>deshonor</i>
<i>virtuoso</i>	<i>dañino</i>
<i>honesto</i>	<i>deshonesto</i>
<i>amistoso</i>	<i>hostil</i>
<i>valiente</i>	<i>cobarde</i>
<i>bondad</i>	<i>maldad</i>
<i>gratitud</i>	<i>ingratitude</i>
<i>lucha</i>	<i>violencia</i>
<i>cielo</i>	<i>infierno</i>
<i>trabajador</i>	<i>holgazán</i>

<i>futuro</i>	<i>pasado</i>
<i>sincero</i>	<i>falso</i>
<i>respetuoso</i>	<i>burlón</i>
<i>leal</i>	<i>desleal</i>
<i>salvador</i>	<i>homicida</i>
<i>vida</i>	<i>muerte</i>
<i>motivado</i>	<i>desmotivado</i>
<i>débil</i>	<i>poderoso</i>
<i>perdedor</i>	<i>victorioso</i>
<i>inocencia</i>	<i>culpabilidad</i>
<i>arma: "poder mental"</i>	<i>arma: "arpa"</i>

En este capítulo, como en el anterior, se refuerza la hermandad y amistad, así como la esperanza por un futuro mejor, esto es remarcado por Fénix con la frase "siempre viendo hacia adelante".

Un punto a resaltar es la edad de nuestros cinco personajes, que forman los Caballeros del Zodiaco o también llamados Caballeros de Bronce, lo cual resulta ser significativo: se encuentran en la adolescencia y sus deseos alcanzan la maduración el apetito por la vida se intensifica y exalta, buscando en todas las direcciones posibles el medio para satisfacerlos.

El Ave Fénix como hermano mayor de Andrómeda, lo protege y lo guía mostrándose cariñoso pero a la vez enérgico: al surgir el Fénix en auxilio de su hermano menor, Mime se reafirma como guerrero

poderoso. Él mismo se considera omnipotente, parecería predominar el mal sobre el bien.

Fénix pretende demostrar su honestidad ante Mime al reconocer que se equivocó al aceptar odiar su destino, sus amigos y a Dios, no obstante Mime utiliza el mismo recurso para justificar su maldad ocultando sus debilidades y declarar que mató a su padre.

Mime se reconoce digno de ser repudiado al haber profanado valores intocables socialmente establecidos pocas veces en los dibujos animados infantiles, se trata un tema tan fuerte y violento como el homicidio a los padres. La violencia en esta caricatura no sólo es física, también psicológica atentando valores morales de la sociedad.

Andrómeda y Fénix a diferencia de Mime no viven en el remordimiento y la culpa reflejo de tristeza y aversión a sí mismo, por el contrario persiguen la libertad. En la rúbrica del programa una flor ha crecido en la roca en busca de luz y vida y Fénix se encuentra arrodillado frente a ella, observamos una manifestación de vida, por tanto de biofilia.

En los discursos retóricos nunca se cuestiona el por qué de la maldad, en este caso sí se pretende explicar aunque sin mayor profundidad al confesar Mime que es transgresor por ser un niño solitario y sin cariño.

Debido al odio que Mime guarda en su corazón aparenta mayor poder, no obstante está lleno de inseguridad y remordimientos que lo conducen a la derrota.

Aun cuando los tres personajes de la historia son huérfanos el tema central de este capítulo es la familia; la unión entre Fénix y Andrómeda como hermanos así como la relación de Mime con su "padraastro".

Los Caballeros del Zodiaco luchan por un ideal llamado Saori-Athena profesándole un amor que desde el punto de vista Freudiano se explica de la siguiente forma "...casi siempre en el apasionado amor del adolescente; el *yo* se hace cada vez menos exigente y más modesto, y, en cambio, el objeto deviene cada vez más magnífico y precioso, hasta apoderarse de todo el amor que el *yo* sentía por sí mismo. proceso que lleva, naturalmente, al sacrificio voluntario y complejo del *yo*. Puede decirse que el objeto ha devorado al *yo*. En todo enamoramiento hallamos rasgos de humildad, una limitación del narcisismo y la tendencia a la propia minoración. rasgos que se nos muestran intensificados en los casos extremos, hasta dominar sin competencia alguna el cuadro entero por la desaparición de las exigencias sensuales".<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Sigmund, Freud, *Obras Completas*, p. 2590.

Asimismo, Mime plantea el castigo del infierno para Fénix y Andrómeda ello nos habla de una educación religiosa como valor cultural; también se plantea la existencia de un espíritu supremo denominado Dios y la Diosa Athena.

La experiencia nos conduce a la reflexión de lo que significa el cielo y el infierno, en este caso el cielo está determinado por el amor hacia los amigos, así como el mal representa desconfianza en la familia y la amistad; el infierno es el odio y la culpa. Se manifiesta la religiosidad vinculada con dichos conceptos. Dios en el cielo de lado de los bondadosos y el diablo en el infierno respaldando a los malévolos.<sup>12</sup>

El programa plantea la explicación divina del bien y el mal, lo bueno alcanza su recompensa y lo malo su castigo, si no en la vida en la muerte. La educación y el ambiente social no se limitan a ofrecer gravamen de amor, también recompensas y castigos.

### ***Segundo Sintagma de Análisis***

Mime toca el arpa relatando su historia mientras el Ave Fénix lo mira sorprendido fijamente, sólo se enfoca su rostro Después aparece un escenario con agua transparente y cristalina, un bosque verde hermoso lleno de árboles, osos, venados, conejos y, Mime de pequeño tocando

---

<sup>12</sup> *Ibidem*, p. 23.

su arpa con mucha tranquilidad, con los ojos cerrados, el cielo se ve azul, en eso aparece la sombra de su padre Folker, su voz es seria y con tono de enojo. Mime recarga en su hombro a un pajarillo el cual vuela al escuchar la voz de Folker, un oso ruge. Mime se asusta y los animales se alejan poco a poco. Aparece el cielo rojo y después nublado en donde el viento sopla fuertemente, las nubes se mueven, se observa la imagen de Folker muy enojado quien regaña a Mime por volver a tocar el arpa.

El viento sopla. Se enfoca la imagen de Mime sentado que después se levanta para decir a su padre que no le interesa luchar porque él es distinto a Folker; Folker lo mira fijamente muy molesto, lo toma con una mano y lo sacude bruscamente hasta derribarlo, de pronto el cielo se oscurece. Folker, lleno de furia arroja el arpa contra el suelo y la pisa cuatro veces hasta destruirla, Mime levanta su cabeza y suplica a su padre que no la destruya.

Cuando Mime continúa recordando, se escucha el sonido del arpa, el cual se interrumpe por los pasos de su padre y el rugir de un oso. Aparece el sonido del viento que da la pauta para continuar con un sonido de flauta más suave. La melodía se distorsiona cuando Folker toma el arpa y la azota contra el suelo y se rompen las cuerdas, seguidas de un sonido como cuando se quiebran palos débiles; la música continúa hasta convertirse en música de violín y termina la escena.

Se ve una escena donde el cielo está nublado, el río es oscuro y la figura de Folker pisotea el arpa, la mirada de Mime es de odio y coraje. Posteriormente, aparece la figura de Folker montado en un caballo, el fondo del escenario es en tonos azules y amarillos mezclados y se escucha la voz de Mime que habla de su padre.

En la siguiente toma aparece Mime todavía en su niñez, sentado frente a una fogata, su rostro se ve triste, está solo, lo rodea la oscuridad y únicamente su faz se ilumina con un reflejo que viene de la fogata. Cambia la escena y ahora Mime está entre Ave Fénix y Shun, Mime

vuelve a cerrar los ojos y continúa contando su historia; Mime ahora es adolescente, entra corriendo en un cuarto, abre la puerta, se escuchan sus pasos y el rechinar de la puerta, el cuarto está vacío, dentro hay una ventana, un escritorio, en él Mime encuentra un medallón, lo abre y observa la foto de una familia, el papá, la mamá y un bebé. Mime se sorprende y se escucha un relámpago y el silbar del viento, la voz de Folker se escucha, cuando le dice a Mime que son sus verdaderos padres. Mime se asusta y por la ventana entra un aire que hace que se muevan las cortinas acompañado de una luz amarillenta. Mime voltea a ver la silueta de su padre, Folker dice que él los mató y se escucha un trueno, Mime se sorprende y deja caer el medallón.

Otra escena presenta una imagen donde se ven unas colinas cubiertas de nieve, el agua y el cielo son de color azul brillante. En una de las colinas aparece Folker con odio y coraje. Aparece una señora que sale de su cabaña, y ve a su esposo tirado en la nieve, se inclina para verlo, Folker lo mira con odio y sale del cielo un trueno, la señora se asusta.

Mime sigue recordando y se escucha música clásica de violín, pero se interrumpe cuando se percibe el sonido del kent con el cual Folker mata a los padres de Mime, se oye un grito de mujer, el sonido de la madera que ha sido despedazada y en seguida el llanto de un bebé.

Aparece la escena de Mime adolescente, se escuchan truenos y relámpagos cuando Mime se enfrenta a Folker que reclama la muerte de sus padres, Folker está de espaldas. Mime voltea con odio y corre hacia su padre para matarlo, el cielo se ve negro para después tornarse azul marino dando la señal de batalla, se escucha música de violín en el fondo, un árbol cae por el impacto del golpe mortal de Mime a Folker, la música termina cuando se oye la caída sobre la nieve del cuerpo de Folker.

Aparece Mime frente a Fénix y se enfoca sólo un ojo de Mime.

<b>Pequeño Mime</b>	<b>Folker</b>
<i>hijo</i>	<i>padre</i>
<i>niño</i>	<i>hombre</i>
<i>endeble</i>	<i>dominante</i>
<i>altruista</i>	<i>homicida</i>
<i>amor</i>	<i>odio</i>
<i>ilusionado</i>	<i>desilusionado</i>
<i>pacífico</i>	<i>guerrero</i>
<i>tímido</i>	<i>valiente</i>
<i>tierno</i>	<i>cruel</i>

<b>Adolescente Mime</b>	<b>Folker</b>
<i>cariñoso</i>	<i>malhechor</i>
<i>sincero</i>	<i>mentiroso</i>
<i>vencedor</i>	<i>vencido</i>
<i>desdeñado</i>	<i>admirado</i>
<i>amor</i>	<i>odio</i>
<i>débil</i>	<i>fuerte</i>
<i>hombre</i>	<i>macho</i>
<b>Fénix</b>	<b>Mime</b>
<i>ilusión</i>	<i>desilusión</i>
<i>fuerte</i>	<i>débil</i>
<i>amor</i>	<i>odio</i>
<i>paz</i>	<i>guerra</i>
<i>vida</i>	<i>muerte</i>

Mime experimenta, según Erich Fromm, la consciencia de sí mismo como una entidad separada, la consciencia de su breve lapso de vida la consciencia de su soledad haciendo de su existencia una insoportable

prisión, se volvería loco viviendo con un sentimiento de culpabilidad por haber asesinado a su padre, es por ello que justifica su homicidio.

Mime es un personaje que pretende representar la problemática que viven muchos jóvenes japoneses, en su proceso de formación no logró superar sus diferentes momentos críticos, tales como la separación de sus padres y el desafío a la autoridad de su padrastro Folker. Por ello Mime asesina a su padre no biológico.<sup>13</sup>

Lo anterior polariza el malestar de los jóvenes japoneses contemporáneos como consecuencia del aparente éxito del modelo socio-económico japonés, considerando que la tasa de delincuencia y suicidios es siempre más alta entre los varones adolescentes. Cabe aclarar que las mujeres están excluidas de la carrera del éxito, por su tradicional rol femenino impuesto por la sociedad.<sup>14</sup>

La prensa japonesa ha publicado casos insólitos, como adolescentes que agredían a sus maestros, asesinaban a sus padres y orillaban a sus compañeros de grupo al suicidio. La delincuencia juvenil llegó a significar el 43.9% del total de crímenes registrados en Japón.<sup>15</sup>

---

<sup>13</sup> Michitoshi. Takabaiake y Mitsure. Yamamoto. *Japón después del milagro*, p. 183.

<sup>14</sup> *Ibidem*, p. 164.

<sup>15</sup> Toledo B., Daniel; Tanaka, Michiko, *Japón su tierra y su historia*, pp. 293 y 294.

La importancia de la figura paterna es determinante en la formación o deformación de la personalidad de nuestros personajes, específicamente Mime.

Observamos diversos tipos de violencia; para definirla nos ajustamos a la conceptualización de Erich Fromm<sup>16</sup>, los Caballeros del Zodíaco experimentan la llamada *violencia reactiva* que consiste en la defensa de la vida, la libertad, la dignidad, la propiedad de uno mismo o los de otros. Está al servicio de la vida no de la muerte. Tiene como finalidad la conservación no la destrucción. Los personajes reaccionan ante la amenaza y para defenderse sin la finalidad de dañar procurando la supervivencia de los demás. Mime en cambio se ubica en la denominada *violencia vengativa*: cuando el daño ya ha sido hecho, la violencia no tiene función defensiva es irracional. De niño Mime posee fe en la bondad, el amor y la justicia, quebrantándose posteriormente al descubrir que Folker no es su verdadero padre e imaginar que es perverso y cruel, es por ello que ante su soledad se refugia en los ideales de Hilda con la posibilidad de recobrar su fe. Mime desengañado y desilusionado odia la vida, según el autor anteriormente citado un individuo profundamente decepcionado y burlado odia la vida. Si no hay en quién creer, si la fe en la bondad y la justicia no

---

<sup>16</sup> Fromm, Erich, *El corazón del hombre*, pp. 20-35.

existe ya no puede sentir el dolor del desengaño y la vida se hace infeliz.

El machismo es otro concepto que se refuerza a lo largo del capítulo, aun cuando la serie es de origen japonés nos identificamos como latinos con él, pues el niño debe ser educado como valiente, recio, fuerte, rudo, victorioso.

Tradicionalmente Japón fue guiado por las ideas del confucionismo y el colectivismo<sup>17</sup>, que destaca la armonía entre personas, obediencia y fidelidad al grupo al que se pertenece. No obstante, lo anterior no significa que en Japón no exista competencia entre los distintos componentes de la sociedad: la actual sociedad japonesa está caracterizada por una severa competencia y alta eficiencia bajo el principio de igualdad de oportunidades y libre participación.

Los Caballeros del Zodiaco reflejan la personalidad nipona con respecto al triunfo ya que los han educado para ocupar el primer lugar, nunca segundos, para ello deben prepararse, ser competitivos y tener una mayor capacidad de afirmación así como una férrea voluntad y una posibilidad de llegar hasta el límite de su potencial con la decisión de correr el riesgo.

---

<sup>17</sup> Romero Castilla, Alfredo, *Japón hoy*, p. 50.

Los jóvenes japoneses a raíz de la masificación de la educación, la competencia por sobresalir que se inicia desde muy temprana edad privan a una parte importante de la población adolescente de otras ocupaciones y actividades propias de su edad, como la satisfacción de sus curiosidades intelectuales, las diversiones, los ejercicios físicos, las inquietudes afectivas, entre otras; en sustitución de esto gran parte de los estudiantes pasan la mayor parte de su tiempo en el ámbito de la escuela y la familia, su tiempo libre se cubre con televisión e historietas. Los medios de comunicación juegan un papel determinante en la información que reciben.<sup>18</sup>

El análisis del dibujo animado de "Los Caballeros del Zodiaco" está regido por una relación entre dos actitudes, en apariencia contradictorias, de conformismo y competencia, que impulsan a su vez dos tipos de acción: "seguir la misma conducta de los demás" y "demostrar su excelencia frente a los demás". según el sociólogo de la Universidad de Tokio Ishida Takeshi, ubica las bases de ambos comportamientos en el desarrollo histórico de Japón. En primera instancia señalamos en este estudio el conformismo generado por la participación comunitaria entre los Caballeros de Athena (Fénix y Andrómenda), que han luchado para conservar la paz y la armonía en la Tierra. La competencia, por su parte, se encuentra en la vida de los

---

<sup>18</sup> Michitoshi, Takabatake y Mitsure, Yamamoto, *Op. Cit.*, p. 181.

Caballeros "samurai", fncada en la lealtad a su señora "Athena" y la obligación de demostrar persistencia, valentía y disciplina en el uso de su "cosmos".

No obstante, según Ishida, esta relación entre conformismo y competencia no es un fenómeno producido por la industrialización sino un hecho correlativo con el pasado histórico que se reproduce en momentos subsecuentes, como ha sido el caso de la unión de conformismo y competencia para igualar al extranjero desde el inicio del Meiji, la lealtad al emperador mostrada en la época del militarismo nacionalista y la orientación posterior hacia otros organismos una vez que sucumbió el sistema imperial. En consecuencia, la sociedad japonesa posee una fuerza fundada en la importancia de "manifestar su excelencia frente a los demás dentro de la limitación de atenerse a formas aceptadas".

El discurso del programa plantea la contradicción del amor y el odio, dando prioridad al éxito del amor para resguardarlo del odio, tal vez para ser más soportable la vida de los personajes. Mime es un personaje que fluctúa entre la bondad y maldad; es malo por ignorancia, sufrimiento y soledad y bueno porque en el fondo de su corazón es noble y valeroso.

La bondad y la maldad de la gente depende de las circunstancias, de la situación del momento, y por el hecho de que en un momento determinado no intenten buscar ventajas, no se puede afirmar rotundamente que son "buenas personas".

### ***Tercer Sintagma de Análisis***

Fénix dice a Mime que él era igual y Mime volteo sorprendido, la nieve los rodea, Mime lo mira atento, cierra los ojos y en forma burlona dice que eso es mentira. Alza su mirada porque Fénix continúa hablando y dice que le va a mostrar algo, la figura de Fénix se ilumina de una luz amarillenta y rojiza entrelazadas, levanta la mano derecha para invocar al Ave Fénix, el escenario es negro. Fénix lanza un rayo kent amarillo que atraviesa el centro del cerebro de Mime, el cual queda inconciente.

<b>Fénix</b>	<b>Mime</b>
<i>odio/amor</i>	<i>amor/odio</i>
<i>compasivo</i>	<i>soberbio</i>
<i>crédulo</i>	<i>incrédulo</i>
<i>verdad</i>	<i>engaño</i>
<i>comprensivo</i>	<i>confundido</i>
<i>experiencia</i>	<i>inmadurez</i>
<i>sabio</i>	<i>irracional</i>
<i>aleccionador</i>	<i>ocultador</i>
<i>honesto</i>	<i>deshonesto</i>

Mime es un personaje egoísta aparentemente proyecta alta estima y seguridad, no obstante no es real; según Erich Fromm el egoísmo y el amor a sí mismo, lejos de ser idénticos son realmente opuestos. El individuo egoísta no se ama demasiado, sino muy poco; en realidad, se odia. Tal falta de cariño y cuidado por sí mismo, que no es sino la expresión de su falta de productividad, lo deja vacío y frustrado. Se siente necesariamente infeliz y ansiosamente preocupado por arrancar a la vida las satisfacciones que él se impide obtener. Parece preocuparse demasiado por sí mismo, pero, en realidad, sólo realiza un fracasado intento de disimular y compensar su incapacidad de cuidar de su verdadero ser. Freud sostiene que el egoísta es narcisista como si negara su amor a los demás y lo dirigiera hacia sí. "Es verdad que las personas egoístas son incapaces de amar a los demás, pero tampoco pueden amarse a sí mismas".<sup>19</sup> Lo anterior explica el resentimiento y odio que experimenta Mime ante sí mismo, su padre y los demás.

Según Paul Diel<sup>20</sup>, el Ave Fénix representa el combate contra la imaginación perversa, es decir, la imaginación objetiva que eleva al hombre hacia las regiones sublimes. Este es el papel de Fénix ante Mime al transportarlo al pasado, a través de un recurso llamado "ilusión kent" y permitirle revivir la verdad de su historia.

---

<sup>19</sup> Fromm, Erich, *El arte de amar*, p. 65.

<sup>20</sup> Diel, Paul, *El simbolismo en la mitología griega*, p. 61.

Fénix se muestra honesto ante el 4º Guerrero admitiendo que se equivocó al odiar a sus enemigos y a la diosa Athena, ya que en el lugar donde fue entrenado aprendió que para tener poder debería odiar, no obstante descubrió que en realidad necesitaba amar y creer en alguien, asimismo afirma que el odio confunde la realidad con el engaño.

Comprensivamente, Fénix pretende ayudar a Mime, pese a ser su enemigo, al transmitirle su experiencia y sabiduría.

#### ***Cuarto Sintagma de Análisis***

Mime recuerda que cuando era un bebé, Folker, su padre adoptivo, lo cuidó en la ocasión en que enfermó gravemente; Mime está acostado y su padre le pone un lienzo mojado sobre la frente, el pequeño da a entender que tiene fiebre por la forma en que respira y suda y Folker lo abriga con una cobija. Se escucha el latido del corazón de Mime, el viento sopla, los sonidos se interrumpen cuando se da cuenta que no es una ilusión sino el recuerdo del amor que nunca quiso reconocer hacia su padre.

Folker sale con el pequeño en brazos de la cabaña en medio de una tormenta de nieve.

Folker sostiene un pequeño diálogo con Mime para aclarar que no es una ilusión. La escena continúa cuando aparece Folker de espaldas y el verdadero padre de Mime se encuentra tirado en la nieve, entonces se incorpora y ataca a Folker por la espalda, pero cuando voltea lanza un rayo que mata a los padres de Mime.

Aparecen dos cruces en las tumbas de los progenitores de Mime, Folker los sepultó y decidió hacerse cargo del pequeño Mime. La música de violín continúa cada vez más triste y melancólica, acompañada de música clásica de orquesta que cierra la escena.

<b>Folker</b>	<b>Mime</b>
<i>amoroso</i>	<i>odio</i>
<i>humilde</i>	<i>arrogante</i>
<i>ilusión</i>	<i>desilusión</i>
<i>cariñoso</i>	<i>despreciativo</i>
<i>inocente</i>	<i>culpable</i>
<i>valeroso</i>	<i>cobarde</i>
<i>noble</i>	<i>cruel</i>
<i>sacrificado</i>	<i>egoísta</i>
<i>pacífico</i>	<i>violento</i>
<i>altruista</i>	<i>homicida</i>

Mime experimentó odio hacia Folker, su padrastro cuando descubre que él asesinó a sus verdaderos padres, no logró asimilarlo, por ello Mime tiene el recuerdo erróneo de un padre autoritario que controlaba su comportamiento y actitudes, un padre que le exigía obediencia absoluta e incuestionable; por ello se vislumbra como un niño insatisfecho, retraído y desconfiado. Su padre no logró ganarse la aceptación ante Mime.

Folker como todo buen padre, a través del sacrificio, pretendía que su hijo Mime fuera independiente, valiente y noble para que en el futuro ocupara su lugar. El amor de Folker se guiaba por cariño, paciencia,

humildad e ilusión y no por el egoísmo y la arrogancia que Mime equivocadamente imaginaba para excusar ante si mismo su parricidio.

El joven desarrolló un mecanismo de defensa para justificar el odio y homicidio a su padre, tal mecanismo es llamado por los psicólogos represión. Mime ha tenido que inhibir sus recuerdos negativos por ser incómodos y crudos, de modo que no puede permitírseles aflorar a la conciencia de lo contrario vivirá atormentado por sus sentimientos de culpabilidad.

### *Quinto Sintagma de Análisis*

La música de violín cambia por una melodía melancólica de arpa, se interrumpe y se escucha un rayo. Mime cae de rodillas sobre la nieve, su rostro expresa angustia. llora y reniega, maldice y se escucha otro rayo, inmediatamente se oye música de violín. Fénix habla nuevamente para decir que aunque Mime odia a Folker también lo ama. Mime coloca sus manos sobre su cabeza y recuerda nuevamente la riña con Folker, a su mente llega el recuerdo de cuando tenía fiebre y estuvo bajo el cuidado de él y vuelve a decir con una actitud de desesperación que es una ilusión.

Fénix dice a Mime que no trate de luchar y engañarse, aparecen luces, se enfoca el cuerpo de Mime de espaldas y voltea su rostro para ver de frente a Fénix.

Andrómeda se da cuenta de que la cadena de su armadura tiene movimiento y ve a Fénix y a Mime. Los dos caballeros se miran fijamente, parece que la lucha continuará. Andrómeda se jala el

cabello, está tirado sobre la nieve casi sin fuerzas pero hay ira en su actitud. Se escucha música clásica de orquesta con la que finaliza la escena y el capítulo.

<b>Fénix</b>	<b>Mime</b>
<i>odio/amor</i>	<i>amor/odio</i>
<i>apasible</i>	<i>atormentado</i>
<i>sereno</i>	<i>angustiado</i>
<i>verdad</i>	<i>mentiroso</i>
<i>valiente</i>	<i>miedoso</i>
<i>tolerante</i>	<i>amenazador</i>
<i>disciplina</i>	<i>rebeldía</i>
<i>seguro</i>	<i>confuso</i>
<i>altruista</i>	<i>homicida</i>
<i>vida</i>	<i>muerte</i>

El adolescente ávido de encontrar la intensidad de la vida cree descubrirla tanto en la concentración espiritual: honestidad, virtud, bondad, así como en el desencadenamiento de las pasiones de los deseos corporales. Mime como adolescente experimenta esto último al juzgar falsamente a su padrastro creyendo que éste mató a sus padres por maldad, no obstante no logra escapar a las consecuencias de un juicio delirante que constituye la falta vital, su culpa esencial. Cuanto más fuerte le resulta a Mime el choque causado por una caída que produce remordimiento, tanto más las causas seductoras de la caída, los placeres imaginarios y las promesas de la perversión pierden su atractivo; el choque de la culpabilidad es lo bastante fuerte como para

no permitir más lugar a la impureza del ofuscamiento afectivo, a la seducción de la imaginación perversa.<sup>21</sup>

Aparentemente Mime pelea por defender los objetivos de la princesa Hilda que son apoderarse del santuario de Athena y obtener poder, a pesar de esto lucha porque se siente agredido, criticado y exhibido por Fénix y Andrómeda ya que reacciona con intensa ira al sentirse atacado. Mime es un personaje solitario y temeroso, desconectado del mundo; él desea en el fondo ser destruido, pues sólo así se liberará de sí mismo y de sus sentimientos de culpa.

Cuando Mime descubre a través de Fénix la verdad experimenta la existencia de una vida disminuida, carente de toda alegría. Esa alegría inaccesible para él no es un sentimiento pasajero por lo que pierde la batalla al sentirse castigado y experimentar el tormento de la culpa.

La culpabilidad de Mime lo atormenta al grado que se le aparece en forma monstruosa costándole trabajo aceptar la terrible verdad, no obstante parecería ser víctima de las circunstancias y finalmente resultar inocente.

---

<sup>21</sup> Ovidio, *Metamorfosis*, p. 22.

**La historia de “Los Caballeros del Zodiaco” habla del hombre del futuro de una sociedad desarrollada tecnológicamente. Resulta difícil entender que en una sociedad evolucionada no sólo se destruyan unos a otros sino también los vestigios materiales de su civilización, ya que la ciudad está despoblada y en ruinas, sin gobernabilidad, donde se permiten injusticias y violencia que atentan contra el bienestar del ser humano.**

### 3.6 Fénix y sus Alas Ardientes

#### Resumen:

Fénix dice a Mime: poco a poco estoy percibiendo tu ira a través de tu mirada y sabes una cosa no es a mí a quien odias sino a ti mismo.

Mime le contesta que está loco, que deje de imaginar cosas que no son.

Fénix insiste en que Mime olvide el pasado y perdone a su padre. Para hacerlo cambiar de opinión le recuerda lo bueno y generoso que era él porque a Mime lo que más le gustaría es seguir su ejemplo.

Es aquí cuando se da otra lucha entre Fénix y Mime, Andrómeda grita desesperadamente porque teme que todos maten a su hermano Fénix.

Se da una intervención de Folker que dice: "si Azgar llegara a estar en peligro deben todos los guerreros derrotar a quien quiera destruirla y así demostrar su valor y enfrentar las dificultades"; sin embargo Mime le contesta a Folker: "yo no podría ser un guerrero porque sólo soy un cobarde, ya vendrá el Dios de Odin y él será quien elija a los guerreros".

Tal vez Folker sabía de antemano que yo estaba destinado a ser un guerrero dice Mime, puesto que dejaría a Azgar en sus manos.

Fénix se burla de las fuerzas de Mime y le dice que no le importa nada pero que lo derrotará aunque sea lo último que haga en esta vida. Mime le dice que está seguro de acabar con él y para esto utilizará su kent, entonces dirige un golpe mortal al rostro de Fénix pero no logra dar en el blanco, mientras, Fénix sigue burlándose.

Aquí de nuevo comienza la lucha. Mime ríe victorioso pero se da cuenta que no es así porque recibe un poco de poder mágico, pero no logra hacerle daño a Fénix. En este momento aparece Athena quien le habla a

Ikki por telepatía para estimular su lucha. El combate aún no termina y Mime sigue amenazando a Fénix. Mime furioso toca su "réquiem" para mandar a Fénix al infierno, quien ya no tolera la música triste, armónica pero mortal.

Mime le dice a Fénix que no espere porque ya no tiene posibilidades de ganar, le dice: "date por vencido", pero Fénix furioso no cede y le dice que acabará con él aunque sea lo último que haga.

Mientras Mime sigue ganando la batalla, le dice a Fénix que morirá cuando concluya la música. De repente Andrómeda detiene la última nota con su cadena y salva así la vida de su hermano Fénix.

Fénix le grita desesperado a Shun que rescate sus cadenas de las manos de Mime. Mime le dice: "acaso te has vuelto loco, ahora voy a darte la muerte que tanto buscas", y Fénix le contesta que jamás se dará por vencido.

En un momento de la pelea, Fénix logra romper la cuerda de Mime con su armadura y éste queda sorprendido y se pregunta por qué ha pasado esto.

Fénix le contesta que esto sucedió porque él estaba lleno de odio; sin embargo yo , le dice, tenía fe en el futuro y esa puede ser una de las razones que superan tu cosmos.

Mime se confunde con lo que le dice Fénix:

Fénix le explica a Mime que el mundo está lleno de odio y maldad pero que él tiene amigos valiosos con quienes puede compartir el tiempo que viva en este mundo, que se combate con esperanza para que cualquier sueño se pueda hacer realidad.

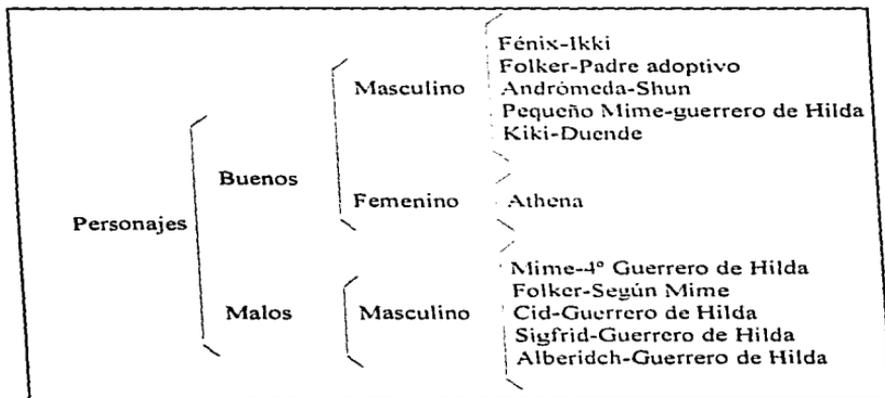
Mime quiere comprobar lo que Fénix le dice: por tal motivo lo reta pues lo invade el espíritu y la determinación.

Andrómeda percibe de lejos el espíritu y determinación que invade a Mime para luchar. Este mira a su padre y le dice: "sabes ha llegado la hora de mi muerte, lo siento padre, no puedo, ni pude cumplir tu deseo a pesar de ser un guerrero de Dios, pero Fénix y sus amigos seguramente protegerán a su tierra prometida de Azgar. La dejo en tus manos Fénix y en las tuyas Andrómeda", y muere.

Finalmente, Fénix muere recordando lo que pasó al mismo tiempo que recuerda lo que un día le dijo Mime de volver a verse en la casa de Athena.

Alberidch, le dice a los sirvientes de Hilda que si actúan de forma impetuosa caerán en la misma trampa que Mime. Esto significa que se necesita algo más que fe y fuerza para ganar una batalla.

Alberidch termina diciendo que acabará con todos y será despiadado para atraparlos.



Cuadro de personajes

## **Primer Sintagma de Análisis**

Aparece Fénix de espaldas, el cielo es grisáceo, la imagen cambia para enfocar a Mime, quien se encuentra rodeado por las ruinas de la ciudad cubiertas de nieve. Fénix mira fijamente a Mime y cierra los ojos por un par de segundos y le habla en tono serio. Mime lo escucha pero se molesta por lo que le dice, se oye el sonido del viento que corre, en la mirada de Mime se ve odio hasta que ya no resiste más y ataca a Fénix con un golpe de kent, el sonido del aire se interrumpe por el rayo del kent de Mime que golpea a Fénix, entonces se escucha una explosión y el derrumbamiento de una columna de piedra, el rayo despidió una serie de destellos a manera de golpes que estrellaron a Fénix contra un muro, donde queda momentáneamente marcada su silueta, ya que posteriormente la pared cae en pedazos. Se observa a Fénix tirado en el piso, su cara refleja dolor.

Andrómeda interrumpe los sonidos con un grito de desesperación por querer ayudar a su hermano, que está sin fuerzas en el suelo. Se enfoca la cara de Mime que mira fijamente a Ikki.

<b>Fénix</b>	<b>Mime</b>
<i>madurez</i>	<i>inmadurez</i>
<i>perceptible</i>	<i>imperceptible</i>
<i>amor a sí mismo</i>	<i>odio a sí mismo</i>
<i>libre</i>	<i>atrapado</i>
<i>altruista</i>	<i>homicida</i>
<i>honesto</i>	<i>deshonesto</i>
<i>perdón</i>	<i>venganza</i>
<i>hondadoso</i>	<i>malvado</i>
<i>ejemplar</i>	<i>crítico</i>
<i>defensivo</i>	<i>combativo</i>

Mime es un personaje con tendencias destructivas por sus sentimientos de culpabilidad, incluso es autodestructivo y lo notamos en su resentimiento ante la vida, su soledad, ira y depresión.

Mime es reflejo del vandalismo juvenil actual, forma parte de un grupo central con problemas o perturbaciones emocionales que se manifiestan en agresión y hostilidad, como ya se han mencionado las conductas de Mime son la repercusión de la historia de un niño frustrado, con conflictos resueltos inadecuadamente a través de una conducta negativa.

Sin duda Fénix tuvo que conocer bien a su oponente para poder descubrir que se odiaba a sí mismo por haberle quitado la vida a su padre Folker. Fénix sabe que se siente solo y culpable, entiende que su ira no es más que la manifestación de algo más profundo ya que está angustiado e inquieto, es decir, como una persona que sufre.

Cuando Mime descubre a través de Fénix la verdad, experimenta la existencia de una vida disminuida, carente de toda fe. Esa fe inaccesible para él no es un sentimiento pasajero por lo que pierde la batalla al sentirse castigado y experimentar el tomento de la culpa. Según Paul Diel<sup>22</sup>, el Ave Fénix en la mitología representa el combate contra la imaginación perversa, es decir, la imaginación objetiva que eleva al hombre hacia las regiones sublimes.

---

<sup>22</sup> Diel, Paul, *Op. Cit.*, p. 57.

Mime encubre un conflicto interno, el homicidio a su padre, que necesita eliminar de su consciente mediante la pérdida de la capacidad de percibir su realidad.

Mime es un individuo en transición pues está construyendo y tratando de interpretar al mundo y relacionarlo con él, sin embargo a medida que lo va construyendo va alterando su realidad.

Mime experimenta un problema que los psicólogos Diane E. Papalia y Sally Wendkos<sup>23</sup> denominaron trastornos neuróticos entre los cuales está la amnesia; que consiste en el olvido de sucesos que tuvieron lugar durante un cierto periodo, con frecuencia durante unas cuantas horas antes o después de un evento perturbador. En el caso de Mime tal suceso está en torno del asesinato de su padrastro ya que olvidó los acontecimientos efectuados momentos antes de los hechos. Según los autores la amnesia puede hacer que una persona pierda el sentido de la realidad, como es el caso de Mime.

Mime es notablemente inseguro y violento en el proceso de formar y consolidar sus juicios acerca del mundo que lo rodea. Igualmente, desde que nació estuvo en el proceso de formar un concepto de sí mismo y de su padre adoptivo, un concepto que actualmente enfrenta. Según Muzaffer

---

<sup>23</sup> Papalia, Diane E. y Wendkos, Sally. *Psicología*. p. 556.

Sherif<sup>24</sup> se encuentra en la segunda década de su vida. Esta segunda década para Mime es más confusa en su estructura lo cual lo impulsa a mostrar aspectos de inflexibilidad. Donde percibe incompatibilidad, Mime tiene la difícil tarea de explicarse a sí mismo esta compatibilidad, al mismo tiempo que la vive, de manera que el concepto de sí mismo y el sistema de valores no es estático, sino que cambia y se vuelve a evaluar, a medida que avanza hacia una consolidación en un contexto en el cual las necesidades personales y la realidad deben encontrarse en una relación armónica.

### *Segundo Sintagma de Análisis*

El viento se presenta en la escena de close up, en la cual se encuentra Mime asombrado; la ilusión regresa y Mime recuerda cómo Folker lo tiraba con una patada y caía con el rostro hacia el suelo, predominan los colores gris y negro en el ambiente. Se entabla un diálogo entre Folker y Mime y el suelo se torna café, Mime agacha la cabeza y su mirada se ve con las pupilas dilatadas por el asombro; Folker lo mira con una actitud de superioridad.

La música de violín predomina en la lucha y el diálogo entre Mime y Folker, el sonido es triste y cambia de ritmo para convertirse en música de guerra cuando Fénix se reincorpora.

Mime vuelve a atacar con su poderoso kent, Fénix responde y el grito de ambos se escucha, rayos y colores entre rojo, blanco y destellos salen de

---

<sup>24</sup> Sherif, Muzaffer y Sherif, Carolyn W., *Problemas de la juventud*, p. 29.

los cosmos de los guerreros, terminada la batalla se oye el viento. Se inicia un nuevo ataque del Ave Fénix al cantar, el grito de los dos guerreros se escucha nuevamente, terminan los sonidos con el rompimiento de piedras.

<b>Pequeño Mime</b>	<b>Folker</b>
<i>niño</i>	<i>hombre</i>
<i>hijo</i>	<i>padre</i>
<i>tímido</i>	<i>audaz</i>
<i>cobarde</i>	<i>valeroso</i>
<i>ignorante</i>	<i>sabio</i>
<i>pacífico</i>	<i>guerrero</i>
<i>inquieto</i>	<i>paciente</i>

En su obra *Problemas de la Juventud* Muzaffer Sherif dice, que la tarea de preparar a los jóvenes para responsabilidades futuras, no es únicamente de nuestra sociedad ni del hombre contemporáneo, esto es más evidente en aquellas que pasan por una rápida industrialización que encuentra cierta dificultad en la educación de los adolescentes. Folker como tutor cumple con la función de entrenar a Mime para formarlo como guerrero, por tanto enseñó a su hijo conductas agresivas.

Folker cumple el rol de un verdadero padre, aunque biológicamente no lo sea, al proporcionar apoyo y protección a Mime también se responsabiliza de su educación y desarrollo.

Contrariamente, el adolescente Mime recuerda a su padre en el papel de padrastro cuyo calificativo familiar es "padrastro o madrastra malvada" que se representa en los cuentos de hadas que evocan vividas imágenes de narraciones de nuestra niñez donde el padrastro trata a su hijastro con desprecio y violencia; esta imagen sabotea los esfuerzos de Folker como un padre noble y cariñoso para establecer relaciones afectuosas con Mime.

Folker es la familia de Mime por lo que le transmite, evalúa e interpreta la cultura, le forma su primer sentido de los valores tanto personales como sociales, es donde Mime encuentra seguridad o inseguridad, castigo o recompensa es donde experimenta la aceptación o el rechazo.

El amor paternal de Folker hacia su hijo corresponde a uno de los sentimientos más profundos que posee el ser humano, es decir, Folker ama a Mime porque lo ve como si fuera su verdadero hijo, no porque el niño satisfaga alguna condición específica ni porque llene sus aspiraciones particulares.

Los valores que transmite Folker a Mime son los de un padre sabio, pues tiene conocimiento de lo que pasa a su alrededor, acepta su realidad con honestidad y sencillez, así mismo, alecciona a su hijo con paciencia y respetando su individualidad, es decir, Folker se preocupa porque Mime crezca y se desarrolle por sí mismo, en la forma que le es propia y no para explotarlo.

### ***Tercer Sintagma de Análisis***

En la primera escena se ven los ojos de Mime expresando odio, al tiempo que aparecen imágenes grises distorsionadas de Folker entrenando a Mime, de fondo se oye la voz de Mime relatando cómo su padre lo entrenaba.

Se escucha la música de ópera cantada por una soprano, las cuerdas de un violín se dejan oír, la melodía es bella, pero un poco triste y termina cuando inicia la nueva lucha con Ikki.

Mime mira enojado a Fénix mientras éste se levanta poco a poco, después de recibir un golpe del kent de Mime, se ven las ruinas y el cielo con nubes azules. Mime muy enojado le grita a Fénix que lo va a acabar y éste lo mira como retándolo. Mime aparece iluminado y se lanza con todo su poder en contra de Fénix, salen destellos de su arpa, los cuales atacan a Fénix quien se eleva para evadir el ataque. Fénix responde al ataque lanzándole su kent, el fondo se ve oscuro entre azul marino y negro, el golpe de Fénix arroja a Mime que sale volando y cuando cae el cielo cambia a azul claro, mientras Mime se desliza por la nieve.

La música de guerra está presente cuando los guerreros luchan, el sonido de los destellos y los rayos invaden la escena, la música, proveniente de las cuerdas del arpa de Mime, es suave y melancólica.

Mime	Fénix
<i>sorprendido</i>	<i>seguro</i>
<i>arrogante</i>	<i>modesto</i>
<i>cobarde</i>	<i>valiente</i>
<i>violento</i>	<i>pacífico</i>
<i>ira</i>	<i>calma</i>

<i>combativo</i>	<i>defensivo</i>
<i>débil</i>	<i>poderoso</i>
<i>torpe</i>	<i>inteligente</i>

Mime refuerza el sentimiento narcisista, es decir, de amarse a sí mismo como medio para zafarse del peligro de carencia de amor de su madre, y como mecanismo de huida ha soñado despierto un mundo distinto de su realidad en el cual se imagina maltratado por su padrastro. Mime se niega a aceptar la realidad franqueando con ello la vertiente afección de su personalidad.

La actitud irónica y arrogante de Mime puede justificarse ya que atraviesa el período adolescente; es una larga etapa entre la niñez y la madurez, con formas confusas e insatisfactorias para evolucionar hacia el estado y responsabilidades adultas seguirá estableciendo un dilema para Mime. El dilema es únicamente personal, atravesado por fuertes emociones y motivaciones impulsivas.

Fromm plantea que resulta insuficiente clasificar al hombre como bueno o malo, ya que es en raras veces completamente bueno o malo, por lo general, es bueno en ciertas circunstancias y malo en otras.

El ser humano no se halla sólo bajo la influencia de su medio civilizado también está sometido a la influencia de la historia cultural de sus

antepasados. En general la sociedad no se preocupa por la diferencia entre bondad y maldad; se conforma con que un hombre oriente sus actos y su conducta de acuerdo con los preceptos culturales establecidos.

Fénix proyecta amor fraternal que Erich Fromm lo define como "...el sentido de responsabilidad, cuidado, respeto y conocimiento con respecto a cualquier otro ser humano, el deseo de promover su vida... es el amor a todos los seres humanos; se caracteriza por su falta de exclusividad"<sup>25</sup>.

#### ***Cuarto Sintagma de Análisis***

Fénix tiene la mirada fija. Por medio de telepatía Athena se comunica con él. Se enfocan los ojos de Athena, el movimiento del cabello de Athena manifiesta que el viento es muy fuerte, su mirada transmite tristeza, su vestido también se agita fuertemente por el viento, la rodea su cosmos amarillo. Athena se encuentra sobre una parte de montaña que se separará en poco tiempo del resto, se ve una escalera que une a la montaña con la parte en la que está parada Saori, el cosmos de Athena hace que su figura resplandezca intensamente. Ella se encuentra en medio de una tormenta de nieve, sus brazos permanecen abiertos lateralmente y sostiene con la mano derecha su cetro, el paisaje deja ver los glaciares en donde predomina el color blanco.

---

<sup>25</sup> Fromm, Erich, *El arte de amar*, p. 53.

En una escena aislada aparece Ikki\* en una cabaña cuidando a la hermana menor de Hilda, se encuentra preocupado y considera que se está terminando el tiempo. El viento sopla y el sonido de las cuerdas de un réquiem que da la pauta para iniciar la música de arpa. Todo esto provoca un ambiente de suspenso.

Athena	Fénix
<i>mujer</i>	<i>hombre</i>
<i>protectora</i>	<i>protegido</i>
<i>altruista</i>	<i>guerrero</i>
<i>diosa</i>	<i>semidios</i>
<i>omnipotente</i>	<i>poderoso</i>

El cuidado y la preocupación que denota Athena por Fénix es un acto enteramente voluntario denominado altruismo, constituye la respuesta a las necesidades, expresadas o no por Ikki, el Ave Fénix. Ser protector significa estar listo y dispuesto a responder ante cualquier acontecimiento, Athena se siente protectora ante la situación que vive Fénix pero también por el desastre que atraviesa el planeta Tierra.

Fénix ama a su hermano tanto como a sus amigos, los Caballeros del Zodiaco llegando al sacrificio, ello nos remite al concepto bíblico "Ama a tu prójimo como a ti mismo". Entonces inferimos que Fénix ama a la diosa Athena tanto como a sí mismo.

---

\* Este personaje no fue considerado en el cuadro de personajes por su precaria participación

Athena es un ser mitológico con el aspecto de una virgen marcial, que tiene bajo su protección a los valerosos en este caso los Caballeros del Zodiaco. Athena es la diosa de la guerra inspiradora de las sabias resoluciones en el poema de Homero es la representación ideal de la sabiduría, el valor y energía del hombre. Asimismo de la pureza, el brío y la nobleza de la mujer; protectora de la excelencia física y moral de los humanos.

Cuando Athena está sobre el mar congelado nos muestra el peligro ya que el mar es símbolo de la vida, es la inmensidad misteriosa hacia donde se dirige la vida y de donde ha surgido, por ello Athena se posa sobre el mar congelado en actitud protectora. Paul Diel considera que el agua congelada, el hielo es símbolo de petrificación, de ausencia de calor en el alma, la carencia de ese sentimiento vivificante y creador que es el amor; el agua helada simboliza la completa detención física, el alma muerta.

Athena actúa como un juez simbólico, distribuidora de recompensas y castigos. El combate heroico de Fénix y Andrómeda y la purificación de sus intenciones son recompensas otorgadas por la divinidad, las acciones injustas por parte de Mime los signos de intenciones impuras, los motivos desordenados provocan la hostilidad del hombre frente al hombre y producen los males terrestres imaginados como castigos enviados también por la divinidad.

## *Quinto Sintagma de Análisis*

Aparece Fénix hablando con voz fuerte a Mime, levanta su brazo izquierdo y dice que la lucha no ha terminado, el cielo se ve azul muy claro, los guerreros están frente a frente y el resto del escenario muestra unas torres, las imágenes permanecen estáticas, se enfoca la mirada de Mime y dice a Fénix con odio que lo matará por todos sus insultos y lanza de su arpa cuerdas que atacan a Fénix y lo tiran al suelo. Mime continúa tocando su arpa, de las cuerdas salen destellos, entonces mira burlescamente a Fénix.

Ave Fénix en el piso grita desesperadamente y trata de romper las cuerdas pero sus intentos no sirven de nada, la melodía que toca Mime es triste, pero muy bella acompañada por el sonido de las trompetas. El rostro de Fénix muestra desesperación y angustia, miedo y dolor, se oye la voz de Andrómeda que está aterrorizado al ver lo que está sucediendo. Mime sigue tocando su arpa con cara de venganza y placer al ver sufrir a Fénix, Andrómeda se arrastra poco a poco por el suelo de ladrillos y se ve que su cadena responde al llamado de desesperación de su hermano.

La música que toca Mime es la misma que tocó cuando inició el combate con el Ave Fénix, ésta desaparece cuando Mime sentencia a muerte a Fénix.

Mime se levanta y mira sorprendido a Fénix ya que se ha repuesto del ataque, la batalla cambia en favor de Fénix el cual ataca a Mime con su golpe de kent, Mime responde y de los dos guerreros salen dos rayos, uno de color rosa y el otro blanco, se ven las caras furiosas de ambos.

Al chocar los golpes, Mime y Fénix lanzan un grito de dolor al estrellarse contra unas torres de color verde que se derrumban con el impacto. Mime cae de pie como si nada le hubiese pasado y su mirada es de enojo, Fénix también logra mantenerse en pie y se aprecia iluminado por una luz amarilla. Mime se sorprende al ver crecer el cosmos de Fénix, quien se encuentra sudando y con un brillo en sus ojos.

Fénix	Mime
<i>espíritu de lucha</i>	<i>derrota</i>
<i>inteligente</i>	<i>torpe</i>
<i>vida</i>	<i>muerte</i>
<i>perdón</i>	<i>venganza</i>
<i>amor</i>	<i>odio</i>
<i>modesto</i>	<i>vanidoso</i>
<i>cielo</i>	<i>infierno</i>
<i>optimista</i>	<i>triste</i>
<i>respetuoso</i>	<i>burlón</i>
<i>digno</i>	<i>indigno</i>
<i>leal</i>	<i>traidor</i>
<i>masoquista</i>	<i>sádico</i>

Existe una lucha desesperada de Mime para obtener el poder absoluto sobre Fénix y así vengar el hecho de que éste halla descubierto su sentir y su pensar. Mime disfruta haciendo sufrir a su oponente. lo obliga a desistir de sus objetivos a través de la crueldad y la muerte. Según Erich Fromm a este intento de venganza se le denomina sadismo.

La psicología establece que la persona con tendencias sádicas es tan dependiente de la sumisa que una no puede vivir sin la otra. con la diferencia de que la persona sádica domina, lastima y humilla y la masoquista es dominada, lastimada y humillada. Aunque según Freud considera que un sujeto sádico es al mismo tiempo masoquista.

**Mime reacciona de forma sádica, primeramente al experimentar crueldad en su deseo de venganza contra su padre Folker, posteriormente frente a Fénix en su deseo de destruirlo; simultáneamente experimenta conductas masoquistas proyectadas en sentimientos de culpabilidad, de aislamiento y separación; es decir de autocastigo. Mime se somete a los ideales y al poder de Hilda, personaje perverso, con el propósito de escapar de su profunda soledad y de su sensación de estar aprisionado, tal vez queriendo hacer de otro individuo una parte de sí mismo.**

**La tristeza que Mime experimenta es el producto de su depresión a pesar de mostrarse como un ser valiente y poderoso, su estado de ánimo en esta escena transmite aspectos de miedo indefinido, de perversidad y poca honorabilidad.**

**La depresión de Mime no sólo se refleja en su adolescencia también se proyecta cuando es un niño, lo podemos ver siempre triste y solitario como producto de sus relaciones con su padre y la ausencia de su madre. Dicha situación se agudiza al descubrir que sus verdaderos padres fueron víctimas de su padrastro, aun en defensa propia.**

**Los psicólogos consideran que "Las personas deprimidas tienen un pobre concepto de sí mismas, se autocriticán, se sienten desgraciadas, sufren un trastorno básico de pensamiento: exageran las fallas, interpretan mal las**

afirmaciones sobre su ser para llegar a creer que es malo, ven el lado negativo de las experiencias ordinarias y ven con pesimismo el futuro”<sup>26</sup>.

Fénix se ama a sí mismo porque es capaz de amar productivamente, ya que refleja felicidad, cuidado, respeto, responsabilidad y superación personal. Por otra parte, a Mime lo podemos describir como un joven egoísta pues sólo se interesa por sí mismo, desea todo para sí mismo, no siente placer en dar sino únicamente en tomar; considera el mundo exterior sólo desde el punto de vista de lo que puede obtener de él. Por esta razón podemos decir que el egoísmo y el amor a sí mismo son absolutamente opuestos. El individuo egoísta se aprecia muy poco, realmente se odia. Tal carencia de cariño y cuidado por sí mismo, es decir su carencia de productividad, lo dejan vacío y confundido. Mime se siente infeliz, violento, inseguro y arranca a la vida las satisfacciones que él se impide obtener.

La burla de Mime cumple una función catártica, al reirse de Fénix se ríe de su propia perversión. Reirse de sí mismo y de sus propias faltas constituye una forma catártica liberadora, es una manera de vencer a la vanidad culpable.

---

<sup>26</sup> Papalia, Diane E. y Wendkos, *Op. Cit.*, p. 562.

## ***Sexto Sintagma de Análisis***

La cadena de Andrómeda detiene la mano de Mime cuando éste va a matar a Fénix, el cual está en el suelo atado por las cuerdas del arpa de Mime. Andrómeda grita a su hermano Shun que lo deje, que él terminará con Mime, la mirada de éste refleja rencor, la cadena regresa a Shun y se escucha el sonido de una cadena que se enreda.

Las cuerdas del arpa de Mime sujetan fuertemente a Fénix y conforme toca más fuerte, las cuerdas aprietan más a Fénix, el sonido de violín predomina en la escena; Mime no deja de tocar y poco a poco se ve cómo las cuerdas cortan el cuerpo de Fénix a pesar de su armadura.

<b>Andrómeda</b>	<b>Mime</b>
<i>vida</i>	<i>muerte</i>
<i>ayudante</i>	<i>oponente</i>
<i>seguro</i>	<i>sorprendido</i>
<i>hermandad</i>	<i>enemistad</i>
<i>espíritu de lucha</i>	<i>derrota</i>

<b>Andrómeda</b>	<b>Fénix</b>
<i>hermano menor</i>	<i>hermano mayor</i>
<i>tranquilo</i>	<i>perseverante</i>
<i>obediente</i>	<i>instructor</i>
<i>débil</i>	<i>fuerte</i>
<i>inseguro</i>	<i>seguro</i>

Los Caballeros del Zodiaco son fiel reflejo de la filosofía japonesa basada en el dominio del espíritu sobre las circunstancias materiales; durante la Segunda Guerra Mundial los slogans propagandísticos difundidos por el Estado eran: "Cuanto más agotados estén nuestros cuerpos, más se levantarán nuestra voluntad y nuestro espíritu por encima de ellos". "Cuanto más cansados, más espléndida será nuestra formación"<sup>27</sup>. Lo anterior significa la preponderancia del espíritu al hecho físico de la muerte: para nuestros personajes el honor está íntimamente ligado con la idea de morir luchando, jamás rendirse.

El historiador Maruyama Masao en una conferencia dictada en la International Christian University de Tokio, en 1981, definió a la historia del pensamiento japonés como la unión de dos elementos contradictorios: la gran influencia de la cultura extranjera y la permanencia de las bases culturales japonesas.<sup>28</sup>

A través de Andrómeda y Fénix se denota la presencia de una sociedad japonesa de estructura cultural superior y de éxito, dueña de una vitalidad más persistente que la de la cultura occidental. tal situación dota de una fuerte capacidad para resistir cualquier influencia externa. Por su parte Mime acepta los principios éticos, morales y de amistad por convicción y no como producto de una imposición. La razón que tuvo para aceptar

---

<sup>27</sup> Benedict, Ruth, *El crisantemo y la espada*, p. 29.

<sup>28</sup> Romero Castilla, Alfredo, *Japón hoy*, p. 17.

dichos principios fue la necesidad de sentirse amado por la gente que lo rodeaba, esto le permitió encontrar su identidad ante un vacío ideológico.

### ***Séptimo Sintagma de Análisis***

Andrómeda parado de espaldas jala su cadena obedeciendo a Fénix, se enfoca a Mime y su mano derecha se levanta para dar fin al sufrimiento de Fénix, la mirada de Andrómeda muestra desesperación. Cuando sale un destello de la cuerda central del arpa, el escenario cambia de color y se torna oscuro, el Ave Fénix grita de desesperación y dolor mientras se contorsiona; una luz amarilla ilumina su rostro, entonces grita y logra romper las cuerdas, debido a esto las cuerdas y su armadura quedan destrozadas, la luz amarilla continúa en un fondo negro. El escenario cambia a un tono azul y Andrómeda grita al ver que Fénix ha desaparecido, Mime también se pregunta dónde estará y se sorprende aún más cuando lo ve en un muro alto. Cuando Fénix aparece sin armadura se escucha música de violín con un ritmo de suspenso.

Sin la armadura el cuerpo de Fénix se ve lesionado de los brazos y hombros, así llama a su fuerza y se ve cómo su símbolo amarillo con rayos rojos lo envuelve. Asimismo, lanza un grito para atacar a Mime, el cielo se ve rojo y un ave volando que ataca a Mime. Mime no logra defenderse ni esquivar el ataque de Fénix ya que cae al piso rodeado por un fondo de colores azul y blanco, su arpa se destruye al caer.

El Ave Fénix queda de pie y se escucha el viento.

Mime	Fénix
<i>muerte</i>	<i>vida</i>
<i>agresivo</i>	<i>apacible</i>
<i>oponente</i>	<i>ayudante</i>
<i>incrédulo</i>	<i>crédulo</i>
<i>pasivo</i>	<i>perseverante</i>
<i>temeroso</i>	<i>valeroso</i>
<i>gozo</i>	<i>dolor</i>

Fénix se proyecta como el ideal griego de la armonía de los deseos, es decir, héroe que sabe resistir en el combate continuo, que sabe vivir alternadamente sobre los dos planos: el de la elevación espiritual y el de la vida concreta.

Toda alegría proviene de la satisfacción del deseo vital. A nivel humano, donde el deseo se encuentra diferenciado, la alegría sólo puede ser adquirida gracias a la armonización de los múltiples deseos; por tanto todo sufrimiento se origina en los deseos insatisfechos como contraste entre el deseo y la realidad. El sentido de la vida es una forma de la realidad, es la realidad ideal.

Los mensajes que podemos encontrar en la serie es el respeto y el honor que reflejan sus personajes denotando, como ya lo hemos mencionado, las características orientales esenciales de su integridad humana. Perder el honor para un japonés significaba (hasta después de la Segunda Guerra

Mundial) estar humillado, deshonrado ante la sociedad y ante ellos mismos. Dentro de la cultura oriental la exaltación de los sentimientos que reflejan estos personajes poseen distintos matices que van desde el amor hacia una pareja, hacia una madre, los amigos, hasta el amor por la naturaleza. De hecho, en la mayor parte de los capítulos, cada personaje se remonta al pasado, en el cual los sentimientos que les han sido inculcados los toman como motivaciones para reforzar su “cosmos” y así poder vencer a su adversario el “mal”, pero derrotándolos dentro de los principios básicos del honor oriental.

Otro de los aspectos que se destacan en los personajes es el mensaje subliminal a través de la “fuerza interna” que existe en nosotros. La cultura oriental ha manejado esta cuestión de manera precisa y de hecho, ha penetrado e impactado a la cultura occidental, ejemplificándola con la habilidad de las artes marciales.

En este dibujo animado la destreza y habilidad en los movimientos que realiza cada héroe están íntimamente ligados a los preceptos básicos de cualquier disciplina oriental, especialmente la disciplina denominada “Tai Chi Chuan”, que son una serie de movimientos gráciles y estilizados con el objeto de irradiar toda la energía que nace en nuestro interior, para ser utilizada en bloquear los ataques y neutralizar al adversario. No necesariamente esta disciplina es ofensiva, sino que también aconseja

ejercicios de relajación para mantener una paz interior y reflejarla hacia nuestros semejantes.

### ***Octavo Sintagma de Análisis***

Mime se encuentra tirado en la nieve, Fénix lo mira y en el rostro de Mime se ve el miedo y el temor ante el ataque de Fénix, se establece un diálogo entre ellos. Andrómeda aparece con su rostro inclinado escuchando la conversación. Mime aún en el suelo con los brazos y las piernas abiertas, voltea hacia Fénix y regresa el recuerdo.

Mime recuerda nuevamente a su padre Folker, de quien se observa la silueta. La tormenta polar se presenta como escenario para los guerreros, la mirada de Mime denota nostalgia.

Cuando comienzan a hablar del futuro, se inicia una música triste de violín, la cual es acompañada por una soprano; la melodía cambia de tono cuando Mime se reincorpora y reta a Ikki, entonces se oye el momento en que se despoja de su armadura, la cual cae pedazo por pedazo. La batalla continúa y se vuelve a escuchar el choque de los cosmos de los guerreros en combate.

Mime	Fénix
<i>inseguridad</i>	<i>seguridad</i>
<i>inferioridad</i>	<i>superioridad</i>
<i>odio</i>	<i>amor</i>
<i>mentira</i>	<i>verdad</i>
<i>desconfiado</i>	<i>confiado</i>
<i>inmadurez</i>	<i>madurez</i>

<i>torpeza</i>	<i>inteligencia</i>
<i>maldad</i>	<i>bondad</i>
<i>soledad</i>	<i>amistad</i>
<i>egoista</i>	<i>compartido</i>
<i>desesperanza</i>	<i>fe</i>
<i>pesimista</i>	<i>optimista</i>
<i>necio</i>	<i>comprensivo</i>

Mime se busca a sí mismo, como todo adolescente mide sus posibilidades; se ve llevado a proponerse objetivos, a adoptar una actitud. Como frecuentemente no es ni ayudado ni alentado y los consejos recibidos le parecen procedentes del exterior, sus tentativas, lanzadas sin preocupación y con dureza toman visos de provocaciones. Las reticencias de Fénix, como reflejo de prudencia, Mime las interpreta como desconfianza y subestimación hacia él; su temor, reflejado en el ocultamiento de lo que hace ante Hilda y el grupo que representa, radica en contenerse y, finalmente, apartarse de esa búsqueda de sí mismo que sólo Fénix le descubre. Mime es un ser solitario, a Fénix lo ve como su hermano enemigo por ello lo provoca y atrae.

La desviación real o ficticia de las normas sociales han conducido a Mime a una serie de reacciones de ajuste. Mime reacciona como aquellos adolescentes que cuando se notan a sí mismos como diferentes de los demás se tornan desafiantes y agresivos.

Mime ha desarrollado una excesiva timidez debido, en primera instancia a su constelación familiar: sólo existe la figura paterna y no puede competir con ésta, otra razón se debe al control y a la presión excesiva de su padre, de modo que Mime siente que todo lo que hace está mal. Semejantes sobreexpectativas le producen angustia en la medida en que trata de agradar pero siempre se ve a sí mismo en segundo término frente a su padre; siente que no se le valora en tanto persona si no por lo que puede realizar. Éstos son los antecedentes de la timidez y aislamiento de Mime.

### *Noveno Sintagma de Análisis*

Se ven los guerreros Fénix, Mime y Andrómeda en un marco con el cielo azul. Mime emite un quejido al tratar de incorporarse, su rostro está rasguñado y sudoroso. Fénix ve sorprendido cómo se levanta, Andrómeda también observa la escena.

Mime se levanta completamente y limpia su sudor con la mano izquierda y empieza a quitarse su armadura para pelear contra Fénix, la ropa de Mime es blanca, los guerreros son enfocados de arriba hacia abajo y se ve el piso cubierto por la nieve. Mime mira estático a Fénix y se queda pensando, Fénix hace lo mismo y aparece una luz amarillenta. Mime se ilumina con una luz blanca que le sale desde adentro, el resto del escenario se torna en tonos rojos entremezclados con azules.

Se inicia la pelea cuando los guerreros corren en pos del otro, gritan y sus cosmos chocan, el fondo entremezclado a la hora del impacto cambia a un tono negro y azul marino.

Los guerreros caen de pie entre las ruinas, sus rostros reflejan dolor. El cielo es negro, Mime se ve de frente y Fénix de espaldas; Andrómeda

mira con la boca abierta la acción. Mime con su puño cerrado permanece estático y dice a Fénix que le gustaría volver a encontrarlo pero que no fueran enemigos y se deja caer al piso, Fénix sin voltear cierra los ojos llenos de lágrimas y Andrómeda corre a ver a Mime. Mime con los ojos abiertos y moribundo dice que se va a unir con su padre, mientras recuerda cuando estaba con él y lo cuidaba.

Mime derrama una lágrima y antes de morir extiende su mano que contiene una piedra de color negro que simboliza el zafiro de Odin. Se escucha una marcha fúnebre con trompetas que duran hasta la muerte de Fénix.

Cuando los cuerpos caen comienza el silbido del viento; se escucha cómo sube Andrómeda y se ve el destello del zafiro. La escena culmina con música de trompeta.

Mime	Fénix
<i>vencido</i>	<i>vencedor</i>
<i>muerte</i>	<i>vida</i>
<i>ignorancia</i>	<i>experiencia</i>
<i>ansioso</i>	<i>tranquilo</i>
<i>retador</i>	<i>retado</i>
<i>soledad</i>	<i>amistad</i>
<i>inseguro</i>	<i>seguro</i>
<i>arrepentido</i>	<i>convencido</i>
<i>soñador</i>	<i>realista</i>

Se puede subrayar la determinación que Mime pone para solucionar su dilema en el orden social, en los valores de Fénix y Andrómeda y en las circunstancias inmediatas de la vida. Consideramos que los problemas psicológicos de Mime, su reacción hacia los problemas y sus formas de

asociación corresponden al campo de los problemas humanos que pueden manifestarse a cualquier edad.

Mime al no encontrar una solución satisfactoria a sus dudas en su ambiente social se torna ignorante, inseguro, soñador y ansioso para dar salida a sus verdaderos sentimientos: tanto los capítulos analizados como en las sociedades actuales se permite y se fomenta la relación entre compañeros, con el fin de que el adolescente entienda que no está solo con sus conflictos. Fénix se esfuerza por explicarle a Mime que él vivió una situación similar, que la amistad es un medio para resolver los problemas, y la victoria total no se logra en un sólo y único combate sino en la lucha continua de toda una vida.

Por esto, Mime como adolescente finalmente entiende que convivir con Andrómeda y Fénix hubiera sido la vía correcta para realizar sus metas.

### ***Décimo Sintagma de Análisis***

Se oye un trueno e inmediatamente se escucha una música de guitarra. En la toma aparece muerto Mime y en su palma está el zafiro de Odín, entonces Andrómeda lo toma para examinarlo.

Andrómeda se encuentra de espaldas a Fénix y pregunta si seguirán juntos pero no será así. Los tonos blancos y grises predominan.

Fénix se queja, cierra los ojos y cae muerto como Mime. Inmediatamente aparece la nieve. Andrómeda sube rápidamente la escalera hasta la cumbre con el zafiro en su mano, lo mira nuevamente y recuerda que no debe mirar hacia atrás.

Más adelante aparece en la cumbre de una colina un castillo, es el santuario donde se encuentran los demás caballeros de Odin. La muerte de Mime también la presenciaron Cid, Alberidch y Sigfrid, los tonos negros y azules se ven en la armadura de los guerreros.

Cuando termina el diálogo de los caballeros en el santuario, Alberidch sonríe de manera irónica.

En el pensamiento de los caballeros aparece la figura de Mime y del Ave Fénix de cuando combatieron y murieron. La música da la sensación de tristeza y de lucha en contra del resto de los caballeros de Athena.

Andrómeda: “Mime, ¡ qué !, el zafiro Odin”.

Fénix: “Shun, Seiya espera tienes que ir con él”.

Andrómeda: “Tú también”.

Fénix: “No te preocupes por mí”.

Andrómeda: “Pero...”.

Fénix: “Adelante Shun, como juramos cuando combatimos en las Doce Casas, no importa lo que pueda pasar jamás debemos mirar hacia atrás, date prisa Shun”, (corre Andrómeda hacia Valjala donde se encuentra Hilda).

Fénix: (Le dice al 4º Guerrero ya muerto) “Mime dijiste que desearías volver a verme si nacías nuevamente nos volveremos a ver en la casa de Athena” (da un suspiro y muere el Ave Fénix).

**Andrómeda:** “El cosmos de Ikki ha desaparecido. Lo hemos prometido jamás miraré hacia atrás” (resignado).

**Cid:** “No puede ser, Mime no pudo haber sido derrotado por un caballero, de acuerdo me libraré de él”.

**Sigfrid:** “Espera Cid, no podemos preocupar más a Hilda, yo iré”.

**Cid:** “Pero Sigfrid...”.

**Alberidch:** (Ríe burlescamente) “Los fieles sirvientes de Hilda, escúchenme bien si actúan de forma impetuosa habrán de caer en la misma trampa que cayó Mime no lo entienden”.

**Sigfrid:** “¿Qué dijiste?”

**Alberidch:** “Estoy diciendo que se necesita algo más que fe y fuerza para ganar una batalla y a veces se interpone en tu camino”.

**Cid:** “Entonces ¿qué vas a hacer?”.

**Alberidch:** “Optaré por los medios necesarios, puedo ser despiadado voy a atrapar a todos pueden estar seguros de ello”.

Andrómeda	Fénix
<i>hermano menor</i>	<i>hermano mayor</i>
<i>protegido</i>	<i>protector</i>
<i>preocupado</i>	<i>despreocupado</i>
<i>sentimental</i>	<i>determinante</i>
<i>vida</i>	<i>muerte</i>
<i>alumno</i>	<i>maestro</i>

La vida del hermano de Andrómeda no sólo es asunto de éste sino también de Andrómeda, tal sentimiento implica cubrir las necesidades físicas y psíquicas de Fénix.

Para los personajes principales la muerte desde la perspectiva metafísica no tiene permanencia, la ven como una transición de un estado de vida a otro, es decir que el individuo termina con la etapa de su evolución y se gradúa a otra. Los Caballeros del Zodiaco nunca mueren, en cada aparente muerte se revitalizan y resurgen con mayor poder; a medida que su vida se eleva se van ampliando sus experiencias y sus poderes.

Desde el punto de vista psicológico según Freud, en *El malestar en la cultura*, el ser humano se resiste a creer en su propia muerte, que en el inconsciente todos nosotros estamos convencidos de nuestra inmortalidad, excluimos la muerte de la vida por convicción cultural.

En realidad se podría decir que la serie de "Los Caballeros del Zodiaco" a través de sus personajes transmite moralejas en cada uno de sus capítulos, por ejemplo: hay que tener una o varias razones para vivir y saber por qué se vive y a dónde se va mientras no sea así no se hará nada importante; la bondad y el ayudarse mutuamente vuelve más fuerte a los hombres; la amistad es la motivación para llegar hasta el final, nadie tiene el derecho a perder; se debe de luchar por algo más profundo, el amor, creer en un solo

Dios; no importa morir siempre y cuando sea por cumplir los objetivos (véase gráfica No. 4 y 5).

Los Caballeros del Zodiaco matan a sus adversarios como condición para salvar la humanidad de la muerte, proyectan amar la vida y se adscriben a la ética biófila del bien y el mal. "Bueno es todo lo que sirve a la vida; malo todo lo que sirve a la muerte. Bueno es la reverencia para la vida, todo lo que fortifica la vida, el crecimiento, el desarrollo. Malo es todo lo que ahoga la vida, lo que la angosta, lo que la parte en trozos"<sup>29</sup>.

Japón tomó y sigue tomando mucho de otros países tanto desarrollados como subdesarrollados para engrandecer su economía, en este sentido, se podría decir que gran parte de su éxito se debe a otras naciones. De la misma manera Fénix y Andrómeda han aprendido y obtenido los conocimientos tanto de sus amigos como de sus enemigos en cada batalla para alcanzar sus objetivos y conseguir la victoria.

Como gran potencia económica, Japón se encuentra en una encrucijada, y no ha sabido aún aprovechar bien su fuerza económica para la paz y el desarrollo del mundo. Asimismo a pesar de que los Caballeros de Athena se han cultivado tanto física como mentalmente en cada combate no han

---

<sup>29</sup> Fromm, Erich, *El corazón del hombre*, p. 48.

**comprendido la manera de mantener la armonía y la paz, pues siempre que terminan una batalla inician otra (véase gráfica No. 4 y 5).**

### **3.7. Consideraciones del Análisis de la Serie.**

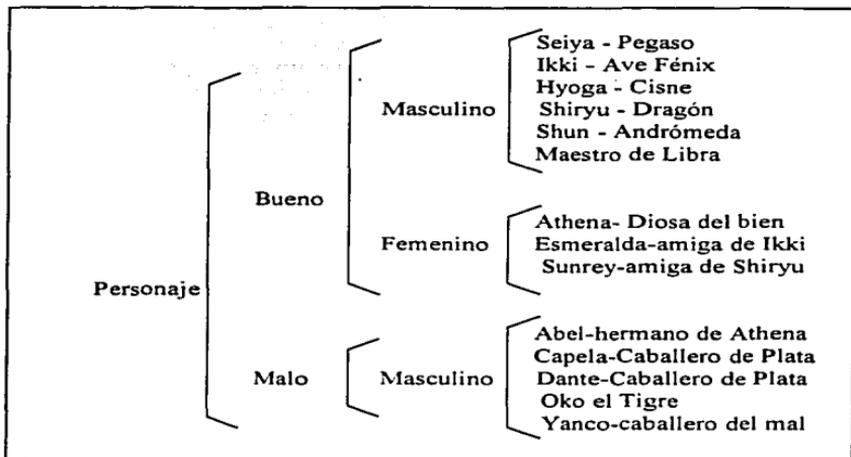
Cada programa presenta una introducción de un minuto con veinticinco segundos, con el título (logotipo) e información, a través de una canción con las encomiendas de los caballeros, seguida de una sinopsis del capítulo anterior que dura un minuto promedio. Para analizar la secuencia introductoria, fue descompuesta en escenas, todas éstas son estructuras sintagmáticas de distintas escalas, la introducción dura 1'25", hace uso de sintagmas rápidos y de pequeña escala. Este segmento se repite en cada capítulo de la misma forma que sucede con los anuncios publicitarios.

La introducción explica en forma comprimida el significado de la serie, en el caso de "Los Caballeros del Zodiaco" no sólo se informa sobre el contexto de los ideales fundamentales de los caballeros sino también se muestran acciones de otros capítulos de la serie (y de la película) "Los Caballeros del Zodiaco".

Canción: Los Caballeros del Zodiaco

(Empieza música y efectos sonoros)

- 1. Los guardianes del Universo*
- 2. al triunfar el mal*
- 3. sin dudarlo salen a combatir*
- 4. por un mundo ideal*
- 5. Caballeros del Zodiaco*
- 6. cuando lanzan su ataque*
- 7. entonando su canción*
- 8. la canción de los héroes*
- 9. Los guardianes del Universo*
- 10. al triunfar el mal*
- 11. sin dudarlo salen a combatir*
- 12. por un mundo ideal*
- 13. Caballeros del Zodiaco*
- 14. cuando lanzan su ataque*
- 15. entonando su canción*
- 16 la canción de los héroes*
- 17. Caballeros del Zodiaco*
- 18. contra las fuerzas demoniacas,*
- 19. guardan siempre en su corazón*
- 20. coraje para vencer.*



Cuadro de personajes de la introducción de "Los Caballeros del Zodiaco"

A continuación se denotan los planos y tomas que conforman la introducción del programa:

### 1. *Los guardianes del Universo*

Sale en pantalla un efecto luminoso color amarillo (energía) y el personaje principal llamado Seiya<sup>30</sup>

<sup>30</sup> Seiya, Caballero del Zodiaco es moreno, de compleción mediana, cabello negro, ojos negros, traje rojo y armadura color blanco, el casco que porta tiene alas a la altura de las orejas y en el centro de éste el perfil de la cabeza de un caballo.

## **2. *al triunfar el mal***

Seiya se encuentra suspendido en el espacio con efectos luminosos entre sus brazos extendidos. Lo impacta un rayo por la espalda arrojándolo al suelo violentamente y se derrapa, un acercamiento enmarca su rostro de enojo. Se observa una ciudad en ruinas con arquitectura griega.

## **3. *sin dudarlo salen a combatir***

Seiya corriendo lanza una patada de la que salen efectos resplandecientes, formándose una figura de caballo con alas (Pegaso).

## **4. *por un mundo ideal***

Se observa un personaje rubio de nombre Capela, forma parte de los Caballeros de Plata representantes del mal; es de ojos claros, vestido de color negro con blanco y envuelto en luminosidad, parecerían ser llamas. Hay un acercamiento a su rostro que expresa maldad. Seiya le lanza un puñetazo con enojo.

## **5. *Caballeros del Zodiaco***

Cubriendo a Seiya y rodeado de luminosidad se observa el logotipo de "Los Caballeros del Zodiaco". "Los caballeros" en tono gris y "del Zodiaco", dorado. A continuación, resurge la figura de Seiya vestido de rojo, sin armadura, a la altura de su pecho y cadera se vislumbra nuevamente el logotipo del programa añadiendo una estrella roja seguida de cuatro doradas después de la palabra "Los". Desaparece el personaje quedando el logotipo sobre un fondo luminoso que forma la figura de un dragón chino.

## **6. *cuando lanzan su ataque***

Aparecen tres personajes de los Caballeros del Zodiaco: Shiryu, Hyoga y Seiya con armaduras doradas y efectos luminosos.

### **7. *entonando su canción***

Se mira a Seiya vestido de rojo, de espalda volando hacia el sol, envuelto de luminosidad, posteriormente, de regreso rodeado de energía con expresión corporal de agresión, se dirige hacia su adversario (caballero del mal) que se encuentra de pie.

### **8. *la canción de los héroes***

Hay una lucha de energías y el adversario es derribado por Seiya.

### **9. *Los guardianes del Universo***

Seiya se encuentra frente a un personaje llamado Abel, hermano de Athena, sin embargo quiere destruir la tierra; él viste una túnica color blanca rodeada de luz verde, esta energía se crispa en el cuerpo de Seiya que lo derrumba y arrastra. En el siguiente cuadro Seiya está de pie triunfante.

### **10. *al triunfar el mal***

Aparece de medio cuerpo Abel, vestido con playera roja, capa blanca, pechera dorada; su cuerpo despide energía, enseguida Seiya con armadura dorada de Sagitario, prepara una flecha a través de un arco lanzándola en forma defensiva.

### **11. *sin dudarle salen a combatir***

Oko el tigre, aunque no es un caballero, posee un enorme poder, esto se debe a que él igual que Shiryu el Dragón tuvieron el mismo maestro, viste pantalón rojo y playera azul, lanza un puñetazo (se repite 3 veces la toma). Aparece suavemente Oko semidesnudo con pantalón blanco, cabello negro largo hasta la cintura, rodeado de un resplandor blanco y rojo lanza un puñetazo despidiendo energía para formar un torbellino.

**12. *por un mundo ideal***

El torbellino se prolonga en forma de rehilete.

**13. *Caballeros del Zodiaco***

Un brazo extendido con el puño cerrado sujetado por una cadena negra con destellos rojos, la rompe con su fuerza (es el brazo del "Ave Fénix"). Acercamiento del perfil del rostro de Capela uno de los Caballeros Plata.

**14. *cuando lanzan su ataque***

El Ave Fénix con armadura y aura luminosa en forma de ave, avanza de perfil suspendido en el aire, aparece el personaje Capela con armadura negra con blanco.

**15. *entonando su canción***

En otra toma cuatro flores blancas unidas a un tallo con cuatro hojas verdes, se sobreimpone el rostro de una joven rubia de nombre Esmeralda, con expresión de ternura. Inmediatamente después, aparece el Ave Fénix con playera azul, pantalón rojo, cabello negro y con una mochila a cuestras, observa con alegría la flor incrustada en una roca.

**16. *la canción de los héroes***

En medio de efectos luminosos rojos y amarillos surge el puño del Ave Fénix que golpea el rostro de Yanco, quien tiene expresión de maldad reafirmada por cuernos en su casco, el puño desprende energía en forma de garra la que lo arroja al abismo.

### 17. *Caballeros del Zodiaco*

Dante, personaje de los Caballeros Plata, vestido de negro aparece en pantalla con casco en forma de murciélago, en actitud de lucha lanza una cadena gruesa negra rematada con puntiagudas mazas de acero. En contraposición un personaje de los Caballeros del Zodiaco, Hyoga vestido de plateado y cabello rubio es salvado por la cadena plateada del Caballero Andrómeda, con eslabones cuadrados y punta en forma de flecha que cruza a la cadena negra.

### 18. *contra las fuerzas demoniacas*

La cadena negra gira alrededor de la blanca, todo esto en medio de efectos luminosos. Dante suspendido en el aire arroja un torbellino de energía.

### 19. *guardan siempre en su corazón*

Aparece la imagen del rostro de la diosa Athena, representante del bien, con expresión de angustia, el cuerpo vestido de blanco cae al abismo rodeado de luminosidad hasta desaparecer en medio de llamas.

### 20. *coraje para vencer*

Cae un rayo de luz provocado por el disco de Dante y resurge el cuerpo tendido de Athena que se eleva en medio de luminosidad. En otra toma aparecen los cuerpos del maestro Roshi, llamado viejo maestro de Libra y de su amiga Sunrey, quienes de espaldas al teleauditorio, miran de frente el radiante sol al borde de la montaña de los cinco picos. Se sombrea la imagen hasta quedar en la obscuridad.

Para determinar los valores culturales contenidos en la rúbrica, que se repite en cada programa se categorizaron los **registros verbales y visuales**, retomándose el modelo de análisis estructural de los mensajes de Umberto Eco, así como el artículo de *Las dos caras de Fangs (Colmillos)*. Interpreto como sintagma cada frase de la canción

y como paradigmas parejas opuestas, ejemplo: bueno/malo, violencia/paz, belleza/fealdad.

### **Connotación del registro visual y verbal de la rúbrica del programa**

1. *Los guardianes del Universo*  
*bueno/malo*  
*paz/violencia*  
*luz/obscuridad*  
*limpio/sucio*

Seiya, Caballero del Zodiaco, es un personaje bondadoso agredido por el mal es arrojado al lodo por un rayo luminoso.

2. *al triunfar el mal*  
*bueno/malo*  
*debilidad/poder*  
*ruina/fortaleza*

El poder del mal agrede a Seiya, uno de los guardianes del Universo; el mal ha acabado con la civilización ejemplificada por una ciudad griega en ruinas y abandonada, ciudad donde fue entrenado el personaje para obtener su armadura.

3. *sin dudarlo salen a combatir*  
*humano/animal*  
*defensa/ofensa*

La violencia que se genera por parte del bien, representado por Seiya, en actitud defensiva, se identifica este personaje con aura de pegaso, su vestimenta porta los colores de la bandera japonesa, país de origen del dibujo animado.

4. *por un mundo ideal.*

*rubio/moreno  
occidental/oriental  
malo/bueno  
tranquilo/violento*

Seiya como oriental se ve dispuesto a luchar contra el personaje rubio de nombre Capela, representante del mal con el propósito de preservar el orden establecido.

5. *Caballeros del Zodiaco*

*cultura oriental/cultura occidental  
dragón/estrellas*

Shiryu, otro de los cinco personajes de los Caballeros del Zodiaco posee aura de dragón chino que se asocia con la cultura oriental, no obstante sus características físicas son de tipo occidental, asimismo el logotipo del programa se realza con estrellas lo que nos remite a la bandera de E.U.

6. *cuando lanzan su ataque*

*C. del Zodiaco/C. de Plata  
Seiya/Capela  
Hyoga/Dante  
Shiryu/Okō*

La trinidad de Seiya, Hyoga y Shiryu como héroes unidos están dispuestos a la lucha contra el mal, representados por los Caballeros de Plata.

7. *entonando su canción*

*C. del Zodiaco/C. de Plata  
buenos/malos  
paz/guerra*

Si el mensaje de la canción de los Caballeros del Zodiaco es preservar la paz a través de la lucha, entonces Seiya está cumpliendo su deber.

8. *la canción de los héroes*  
*energía/debilidad*  
*triunfar/perder*  
*bien/mal*

Seiya, Caballero del Zodiaco es un héroe del bien, vencedor del mal, ante sus adversarios pretende mostrarles la verdad; su arma es energía en forma de meteoro.

9. *Los guardianes del Universo*  
*maldad/bondad*  
*derrota/triunfo*

A pesar de que Abel es hermano de Athena diosa del bien, ataca a Seiya aliado de ésta porque su intención es matarlo y destruir el planeta. Sin embargo Pegaso logra salir airoso.

10. *al triunfar el mal*  
*líder del mal/líder del bien*  
*conflicto/armonía*  
*esclavitud/libertad*

Al pretender imperar el mal sobre el bien, representados por Abel y Seiya respectivamente; los Caballeros del Zodiaco deben recuperar la armonía perdida, a través de la lucha de poderes.

11. *sin dudarle salen a combatir*  
*C. del mal/C. del Zodiaco*  
*maldad/bondad*  
*violencia/paz*  
*agresión/defensa*  
*EEUU/Japón*

Okó, defensor de la maldad lanza un puñetazo con tal violencia que genera un torbellino. Aparecen los colores de la bandera de Estados Unidos, a través de su vestimenta y los efectos luminosos parecería que los Caballeros del Zodíaco de creación japonesa combaten contra EEUU.

12. *por un mundo ideal*

*C. del mal/C. del Zodíaco*  
*torbellino/tranquilidad*  
*maldad/bondad*

Existe un antagonismo entre el registro visual que expone un gran torbellino y el verbal "por un mundo ideal"; el torbellino es un fenómeno destructivo que contradice la paz del mundo, objetivo de los Caballeros del Zodíaco.

13. *Caballeros del Zodíaco*

*C. del Zodíaco/C. de Plata*  
*fortaleza/debilidad*  
*libertad/esclavitud*

Los Caballeros del Zodíaco, personajes fuertes y poderosos, en su afán por preservar la libertad, luchan contra los enemigos del bien representados por los Caballeros de Plata.

14. *cuando lanzan su ataque*

*C. del Zodíaco/C. de Plata*  
*libertad/esclavitud*  
*divinidad/diabólico*  
*belleza/fealdad*

Se identifican los personajes antagónicos, los representantes del bien y el mal. La bella luminosidad del aura (cosmos) de Fénix en forma de ave nos connota divinidad y libertad, en contraste con Capela, Caballero de Plata que resulta un personaje grotesco poseedor de un

dramatismo que le proporcionan los colores blanco y negro de su vestimenta.

15. *entonando su canción*

*ternura/tosquedad  
esperanza/desesperanza  
belleza/fealdad  
fertilidad/esterilidad  
femenino/masculino  
fragilidad/resistencia  
vida/muerte  
felicidad/tristeza  
amor/odio*

La canción de los Caballeros del Zodiaco representa la esperanza, la belleza, la fertilidad y la delicadeza, a través de la única flor que aparece en toda la secuencia, asimismo la bondad, ternura y amor a pesar de la adversidad como la muerte, la violencia y el caos.

16. *la canción de los héroes*

*C. del Zodiaco/C. de Plata  
agresor/agredido  
luz/oscuridad  
angelical/diabólico  
fuerza/debilidad  
triunfador/perdedor  
belleza/fealdad*

La canción de los Caballeros del Zodiaco pretende preservar el bien, sin importar el medio, la violencia se muestra como cotidianidad en contradicción con su aspecto angelical. Son más fuertes que sus adversarios.

17. *Caballeros del Zodiaco*

*C. de Plata/C. del Zodiaco  
lucha/paz*

*ofensa/defensa*  
*cadena negra/cadena plateada*

Una vez más se identifican los adversarios de los Caballeros del Zodiaco, se perciben como personajes desagradables exagerando su maldad y agresividad, los héroes son representados como víctimas.

18. *contra las fuerzas demoniacas*  
*C. de Plata/C. del Zodiaco*  
*cadena negra/cadena plateada*  
*violencia/paz*  
*agresor/agredido*  
*ofensa/defensa*  
*energia/debilidad*

Dante Caballero de Plata, a través de su cadena negra y del torbellino generado por éste, figura como demonio, malvado, grotesco y agresivo.

19. *guardan siempre en su corazón*  
*femenino/masculino*  
*fragilidad/fortaleza*  
*angustia/tranquilidad*  
*blanco/negro*  
*luz/oscuridad*  
*caer/elevarse*

La debilidad y sufrimiento que proyecta la caída de la figura femenina de vestido blanco aunado al texto provoca emotividad al anunciar la muerte de la diosa Athena.

20. *coraje para vencer*  
*maldad/bondad*  
*caer/elevarse*  
*desesperanza/esperanza*  
*oscuridad/luz*

### *derrota/victoria*

El resurgimiento de Athena representa el triunfo final de los Caballeros del Zodiaco, el bien sobre mal; los dos cuerpos al borde de la montaña simbolizan que a pesar de la adversidad resurge la esperanza y con ello la victoria.

#### **Interpretación de la Rúbrica**

La producción de la serie es de 1985, no es reciente, no obstante se difundió por primera vez en México de lunes a domingo el 22 de febrero de 1994.

Desde el inicio de la canción de la serie, notamos la presencia predominante de personajes adolescentes del sexo masculino (once) ante el femenino (tres); asimismo el número de personajes masculinos buenos (seis) sobre los malos (cinco), entre principales y secundarios, por lo que respecta a los personajes femeninos sólo hay venturosos.

El estereotipo que presenta la introducción de la serie es que los buenos son sorprendidos, agredidos y humillados por el mal. Los héroes reaccionan a la agresión con violencia dándose una lucha de poderes.

Destaca la figura de un muchacho llamado Seiya, personaje principal de dicha serie, que parecería representar al Japón, pues su vestimenta es de color rojo con blanco y se asocia con otro personaje, Shiryu, igualmente importante que posee la armadura y aura de dragón, símbolo de la cultura oriental.

Aparecen tres personajes (Seiya, Shiryu y Hyoga) que representan la unidad, fortaleza y victoria a través del color dorado de sus armaduras connotando lucha y triunfo.

La agresión y destrucción se repite en un 85%<sup>31</sup> de las escenas; sin embargo a pesar de la constante violencia finalmente resurge la esperanza, luz y armonía.

Sobresale la aplicación tecnológica ya que predominan los efectos luminosos y abuso fotográfico del espacio universal, así como la asociación de acción con violencia.

La historia de la rúbrica se desarrolla en una ciudad en ruinas que por su arquitectura deducimos que se trata de una ciudad griega, la cual nos remite a la mitología griega por la presencia de Dioses y personajes como Athena, Pegaso, Fénix, entre otros. Llama la atención el combate cuerpo a cuerpo con armas también mitológicas.

"Los Caballeros del Zodiaco" forman parte de los dibujos animados orientales que han incursionado en un mercado invadido de superhéroes americanos y europeos. actualmente Japón ha creado su propio mercado al ser el imperio de la historieta y los dibujos animados. Japón empezó a convertirse en escenario natural para las catástrofes desatadas por una porción de gigantes acorazados. Sin duda, el que mayor huella dejó en el público mexicano fue *Mazinger Z*, que apareció por primera vez en 1972 y 1973, en una serie relativamente breve. Su adaptación televisiva en dibujos animados era mucho más extensa.

La fascinación por la tecnología que parece vivir el Japón hace que incluso en series donde el protagonismo está reservado a seres humanos, los diseños de máquinas o armaduras pueden ejercer una influencia decisiva para el éxito.

En la serie "Los Caballeros del Zodiaco" se observa que dentro de la ciencia ficción se logra distinguir lo que amenaza con convertirse en su propio subgénero, y con halagüeñas perspectivas de futuro: las

---

<sup>31</sup> Para su análisis la canción se dividió en 20 escenas (20 sintagmas) de las cuales 17 escenas (85%) son agresivas y el resto 15% poseen temura y fe.

historias de adolescentes con poderes psíquicos. Los personajes exhiben emociones, se les escapan las lágrimas cada vez que matan a su adversario, lo cual no obstruye en absoluto su eficacia.

La serie contiene un dramatismo exagerado, que exalta valores tales como el sacrificio, el espíritu de grupo, la entrega heroica hasta el último aliento, el enfrentamiento implacable y la nobleza del sufrimiento; así como los extremos en los que se puede llegar en el entrenamiento y en la competición sobrepasa los límites de la capacidad humana. Se percibe el triunfo colosal o la enormidad de la derrota (o una extremadamente emotiva mezcla de ambas emociones). La exageración de los argumentos resaltan el amor, los sentimientos ocultos, agónicos, desesperadamente frustrados o felizmente satisfechos.

Se transmiten una serie de ideas o sensaciones relacionadas con la amistad por encima de todo, el amor a los demás y por la paz, la redención de los enemigos a través del amor y el ecologismo.

Las características físicas de los personajes parecerían bisexuales, lo que viene a prefigurar uno de los rasgos más repetidos en este dibujo animado japonés: la ambigüedad sexual de los protagonistas. Todos los personajes son bellos hombres y mujeres, resulta difícil distinguir a los unos de los otros.

Los estereotipos suelen situarse en países extranjeros al origen de la serie, lo que le da un toque de exótico a la historia, al tiempo que sublima y permite la aparición de abundantes personajes rubios y blancos.

Una peculiaridad física de las características de los personajes del dibujo animado japonés son los ojos; son grandes y redondos, en las pupilas se proyectan las emociones, reacciones y sentimientos de los personajes. Los duelos de brillos y resplandores son comunes. Tal vez ello sea producto del intento por distanciarse de la estética oriental y asemejarse a la estética occidental, que ha venido a sustituir a sus

**antiguos modelos desde que Japón entró en contacto con el mundo exterior, resulta claro que las pupilas dilatadas tienen poca relación con los rasgos japoneses naturales.**

**Es de llamar la atención el número de personajes, se incrementa a medida que avanza la trama y las luchas por el poder alcanzan dimensiones cósmicas. A medida que la historia avanza se corre el riesgo de que el interés decaiga notablemente, a menos que se tenga obsesión por los niveles de fuerzas y las batallas cósmicas.**

**Como se mencionó en el Capítulo II de este trabajo, el dibujo animado "Los Caballeros del Zodiaco" utiliza la mitología griega como decorado y ambientación básica. Es una serie de acción que antepone el sacrificio personal para mejorar, y donde jóvenes japoneses se introducen en un mundo divino donde se superpone lo griego, lo romano, lo escandinavo y lo que haga falta.**

**En dicha serie se desencadena la acción, la aventura, el romance, demonología y comedia, ensamblando todo de tal manera que la convierten en un éxito rotundo en nuestro país. Observamos a través de la serie a una sociedad japonesa que convulsa entre la modernidad más desaforada y una cierta moralidad tradicional bien asentada que trata de imponer sus propias limitaciones, a través de grupos sociales de presión de muy distinta calidad.**

**La acción que desarrolla la historia puede tener lugar en cualquier momento del pasado o en el futuro ficticio, uno de los nexos de unión de dicha historia es el Fénix, el pájaro mítico, nadie puede matar al Fénix, un pájaro con más características divinas que animales como son su inteligencia y sabiduría. Sólo por su propia voluntad el Fénix puede arder, para renacer más tarde de las cenizas, es un símbolo de inmortalidad.**

**La industrialización tiende a producir resultados homogéneos que tiene que ver con rasgos culturales que no compartimos con aquel pueblo y que nos llaman la atención.**

Los protagonistas de nuestra serie son adolescentes que no tienen por qué ir al colegio cada mañana, ni preocuparse por trabajar, pero tampoco son dechados de virtudes y pureza (como Robin el de Batman). Son adolescentes con una figura débil e indefensa, capaces de demostrar coraje en situaciones extremas, pero también acosados por numerosas flaquezas humanas. Al final, el amor, el sacrificio, la fidelidad a los amigos y el valor tienden a imponerse; los sentimientos adolescentes ocupan un lugar importante en el cuadro emocional de esta serie japonesa. Predominan las inseguridades, miedos y angustias amorosas primerizas, todo ello desplegado a gran velocidad, con un ritmo frenético.

Este dibujo animado japonés abusa de los primeros planos de rostros crispados donde los protagonistas quedan como congelados, esperando un instante antes de volver a la vida. Para esta lentitud de acciones puede haber una justificación de tipo cultural; culturalmente podría asociarse este paso narrativo con la gestualidad y la dramatización excesiva del teatro Kabuki, tal vez la forma cultural típicamente japonesa más conocida en occidente. Los japoneses tienden a simplificar y exagerar pases, argumentos y rasgos, de manera que la emotividad desempeña un gran papel en el desenlace de las historias.

La narrativa de "Los Caballeros del Zodiaco" resulta desconcertante a simple vista, el receptor tiene que esforzarse para saber si los personajes van o vienen, si se agreden unos a otros o están todos en el mismo bando, no hay personaje que no tenga un nombre con significado oculto; todo ello muestra una técnica y estilo particular de los dibujos animados orientales.

### **3.8 “Los Caballeros del Zodiaco”, Reflejo de la Sociedad Japonesa Contemporánea**

Un estudio en profundidad sobre el medio televisivo se hace posible por la distinción entre los efectos y su interpretación. Los análisis tradicionales, que comprenden los procesos de los medios a través del contenido, reflejan solamente las características deseadas, mientras el enfoque inverso, es decir, el contenido mediante la interpretación, permite una comprensión de los procesos psicológicos y culturales de la televisión.

El desarrollo del presente capítulo se ha centrado en conocer los valores culturales que proyectan los contenidos del dibujo animado de origen japonés, que lleva por título “Los Caballeros del Zodiaco”; para poder comprender estos valores y cotejarlos con los nuestros como nación, es preciso contextualizar la cultura del Japón actual, lo que nos lleva a replantear qué se entiende por cultura.

En el capítulo I se definió el término como toda producción o creación humana, transmitida de generación en generación, sujeta a condiciones geográficas, históricas, sociales y económicas; lo que determinará hábitos y creencias; es decir, maneras de actuar, pensar y sentir de un individuo o una colectividad.

Los valores culturales que emiten “Los Caballeros del Zodiaco” exponen el momento histórico por el que atraviesa Japón así como ciertos problemas contemporáneos de esta sociedad que logró su modernización basada en el modelo del occidente moderno, ha impresionado al mundo con sus avances tecnológicos y su potencial económico. Su cultura es el resultado de una serie de encuentros entre la cultura tradicional japonesa y las culturas extranjeras, a través de las cuales estas últimas fueron importadas, absorbidas y armoniosamente fundidas con la primera. Podría decirse que algunas de las características notables de este proceso incluyen una flexibilidad y apertura hacia las culturas extranjeras. En lugar de realizar estas últimas, los japoneses han preferido ajustarlas a sus propias estructuras estéticas, a menudo de un modo totalmente creativo, adaptándolas a las necesidades japonesas.

Por ello, existe la imposibilidad de tipificar el dibujo animado a una sola cultura, ya que es una mezcla de diversas culturas por la apertura cultural japonesa. Podemos observar en este dibujo animado la perspectiva de un país que se ha ajustado tanto a la tradición como al cambio, es decir, que a pesar de las transformaciones y la superposición de nuevos valores impuestos por el rápido proceso de industrialización y modernización económica, se percibe todavía la persistencia de valores derivados de la sociedad tradicional.

No obstante el llamado "milagro japonés" tiene su costo social especialmente en los jóvenes. Actualmente los adolescentes se enfrentan al problema de la masificación de la educación y la competencia desde muy temprana edad, privando así a una parte de la población adolescente de otras ocupaciones y actividades, tales como satisfacer curiosidades intelectuales, diversiones, practicar ejercicio e inquietudes afectivas, entre otras. A cambio de esto, gran parte de los estudiantes de secundaria y preparatoria pasan la mayor parte de su tiempo preparándose para pruebas, exámenes semestrales y de admisión.

La minoría que no participa en esta ardua competencia tampoco se siente realizada ni goza de su adolescencia al sentirse marginada de la sociedad por su supuesta inferioridad intelectual lo que le provoca frustración.

Con el crecimiento económico japonés y los cambios en el ambiente social, el espacio social inmediato de comunicación directa se redujo mientras que el espacio social mediato se extendió a través de los medios de comunicación. Asimismo, la familia sufrió una fuerte conmoción, el ideal familiar de antaño, la gran comunidad en la que conviven varias generaciones fue sustituido poco a poco por el de la pequeña familia. La vida en Japón se articula alrededor del trabajo más que de la familia.

En tercer lugar la mujer japonesa está excluida de la carrera del éxito, trata de compensarlo mediante la dedicación a sus hijos y a través del éxito de su pareja y si trabaja surge el conflicto entre su realización y la de sus hijos. La reducción del espacio social extra familiar, la poca participación del padre en la formación de los hijos y la educación orientada hacia el éxito, requiere una mayor participación de la madre profesionista y la ponen en el predicamento de elegir entre la necesidad de cumplir con sus obligaciones profesionales, para conservar su puesto y lograr promoción, y la de atender a los hijos.

Es importante resaltar estadísticas de la situación laboral de la mujer: el 49% de las japonesas trabaja y más de la mitad lo hace en empresas medianas y pequeñas. Constituyen la mano de obra más barata del país. "Las estadísticas de la Organización Internacional del Trabajo indican que sólo el 8,5% de todos los puestos directivos en el Japón están ocupados por mujeres, comparado con el 41,5% en EE UU, el 19,2% en Canadá y el 41,2% en Alemania. En la política, en la administración y en las empresas privadas, las mujeres japonesas no tienen la influencia que tienen sus homónimas en otros países industrializados"<sup>30</sup>.

En estos momentos críticos en Japón, los japoneses, según el psicólogo Kausai Jayao, suelen soñar o imaginar la muerte propia, el parricidio o la

---

<sup>30</sup> Sasaki, Yukie. "Tres pasos atrás", en *Look Japan*, No. 69, p. 15.

agresión a la madre, el problema surge cuando la línea divisoria entre imaginación y realidad se borra y la rebelión en el mundo simbólico se traduce en hechos reales. Los menores precoces, formados en un mundo de realidad mediatizada, tienden a perder la noción de la realidad<sup>31</sup> (véase gráfica No. 4 y 5).

La religión ha sido y sigue siendo un valor fundamental no sólo en Japón sino en el mundo. Las dos corrientes religiosas de Japón son el sintoísmo y el budismo principalmente, aunque el taoísmo, el confucionismo y el cristianismo también forman parte de la religión en este país, no obstante, la juventud nipona ha incursionado en un fenómeno impactante del auge masivo de las nuevas religiones.

“Las encuestas realizadas entre los nuevos “convertidos” revelan que en su gran mayoría creen en el ocultismo, los espíritus, los poderes extrasensoriales, la astrología. Se apasionan por la telepatía, la parasicología, practican las medicinas paralelas, llevan talismanes y rezan en templos.

Les ayuda a “defenderse contra una sociedad demasiado competitiva y materialista”, según el 80% de los entrevistados. Las nuevas sectas

---

<sup>31</sup> Michitoshi, Tabatake; Mitsure, Yamamoto, *Japón después del milagro*, pp. 155-185.

profesan doctrinas sencillas, valoran el "Ki" (energía vital), y "enseñan el camino de la realización personal"<sup>32</sup>.

Japón está preocupado por el problema de la contaminación, por la pérdida del paisaje natural ante la gigantesca empresa industrial de su país. El deterioro del ambiente, la modificación de patrones culturales, la destrucción de formas de convivencia; en suma, el alto costo social a pagar cuando lo único que importa es la productividad industrial y el rápido crecimiento económico.

Una vez realizado el análisis del dibujo animado y de algunas consideraciones de su país de origen podemos observar que el espectro de funciones que cumple la programación infantil de la televisión comercial en México particularmente con la serie infantil "Los Caballeros del Zodiaco", se inclina a transgredir y modificar los antiguos valores tradicionales de nuestra sociedad, siendo sustituidos por un nuevo perfil cuyos ejes son los siguientes: esoterismo y ciencias ocultas, ecología, realidad virtual, nacionalismo, violencia o lucha de contrarios, apoliticismo, considerando que la cultura de masas dirigida a los niños a través del escenario televisivo que cuenta con mayor popularidad y penetración entre éstos es aquella que retoma elementos aislados de la

---

<sup>32</sup> Mergier, Anne Marie, "Los japoneses de hoy: producir para consumir, consumir para producir", *Proceso*, No. 711, p. 42.

profesan doctrinas sencillas, valoran el "Ki" (energía vital), y "enseñan el camino de la realización personal"<sup>32</sup>.

Japón está preocupado por el problema de la contaminación, por la pérdida del paisaje natural ante la gigantesca empresa industrial de su país. El deterioro del ambiente, la modificación de patrones culturales, la destrucción de formas de convivencia; en suma, el alto costo social a pagar cuando lo único que importa es la productividad industrial y el rápido crecimiento económico.

Una vez realizado el análisis del dibujo animado y de algunas consideraciones de su país de origen podemos observar que el espectro de funciones que cumple la programación infantil de la televisión comercial en México particularmente con la serie infantil "Los Caballeros del Zodiaco", se inclina a transgredir y modificar los antiguos valores tradicionales de nuestra sociedad, siendo sustituidos por un nuevo perfil cuyos ejes son los siguientes: esoterismo y ciencias ocultas, ecología, realidad virtual, nacionalismo, violencia o lucha de contrarios, apoliticismo, considerando que la cultura de masas dirigida a los niños a través del escenario televisivo que cuenta con mayor popularidad y penetración entre éstos es aquella que retoma elementos aislados de la

---

<sup>32</sup> Mergier, Anne Marie. "Los japoneses de hoy: producir para consumir, consumir para producir", *Proceso*, No. 711, p. 42.

**cultura popular los combina dando por resultado un mosaico de valores y estilos de vida donde los infantes se encuentran retratados.**

Luego entonces, existe contradicción entre lo que el Estado Mexicano prioriza como política cultural en los medios audiovisuales y lo que se difunde a través de la programación televisiva. Basta recordar dos objetivos que establece el Plan Nacional de Desarrollo 1995-2000 en materia de cultura en medios audiovisuales:

- 1) Posibilitar el disfrute y apreciación de las manifestaciones culturales a través de los medios de comunicación audiovisuales, dentro de un proceso educativo.
- 2) Contribuir a la apertura de nuevas vías de expresión en los medios de comunicación que inciden en el desarrollo de la pluralidad cultural y democrática de la sociedad.

El compromiso del Estado es dar prioridad a los contenidos dirigidos a los niños y jóvenes donde confluyan objetivos educativos y de creación con el propósito de impulsar la formación de nuevos públicos.<sup>33</sup> Asimismo, fortalecer la presencia cultural en los medios audiovisuales bajo dos premisas básicas: una de carácter educativo, orientada al acercamiento hacia las artes para su apreciación y conocimiento; otra, orientada hacia la

---

<sup>33</sup> *Programa de Cultura 1995-2000, Op.Cit., p. 57.*

**difusión de las expresiones de alta calidad que manifiestan nuestra identidad nacional y la capacidad creativa de los mexicanos, así como de las más elevadas expresiones de la cultura universal.<sup>34</sup>**

**Al analizar la programación televisiva destinada a los niños y jóvenes notamos que está orientada básicamente al entretenimiento, con fuertes dosis de violencia, y las series más abundantes son las de dibujos animados todas éstas, sin excepción, de origen extranjero. Lo que establece una violación a la Ley Federal de Radio y Televisión en los siguientes artículos:**

**Art. 5º. “La Radio y la Televisión tienen la función social de contribuir al fortalecimiento de la integración nacional y al mejoramiento de las formas de convivencia humana. Al efecto, a través de sus transmisiones procurarán:**

- II. Evitar influencias nocivas o perturbadoras al desarrollo armónico de la niñez y la juventud;**
- III. Contribuir a elevar el nivel cultural del pueblo o a conservar las características nacionales, las costumbres del país y sus tradiciones, la propiedad del idioma y a exaltar los valores de la nacionalidad mexicana.**

---

<sup>34</sup> *Ibidem*, p. 56.

**Art. 63. Quedan prohibidas todas las transmisiones que causen la corrupción del lenguaje y las contrarias a las buenas costumbres, ya sea mediante expresiones maliciosas, palabras o imágenes procaces, frases y escenas de doble sentido, apología de la violencia o del crimen.**

**Art. 73. Las difusoras deberán aprovechar y estimular los valores artísticos locales y nacionales y las expresiones de arte mexicano.**

Es evidente la carencia de programas infantiles, específicamente en lo relativo a dibujos animados, de producción nacional. Televisa, Televisión Azteca y Canal 11 conforman su barra de programación infantil con programas importados de Estados Unidos y Japón principalmente (véase cuadro No. 4, clasifica y valora por géneros los contenidos programáticos televisivos, del 8 al 14 de abril de 1996, con los siguientes indicadores: día y hora, nombre, género y tiempo de duración).

La carencia de una producción nacional de dibujos animados tiene implicaciones para la conformación cultural de los niños. Los niños mexicanos están expuestos a una programación que corresponde a un proyecto transnacional (basado en la industria del entretenimiento) donde las fronteras nacionales se convierten en líneas arbitrarias que se traspasan libremente, proyecto que penetra en la manera en que los infantes ven el

mundo y entienden su realidad, en sus juegos y fantasías, en su valoración personal y social, en sus hábitos de consumo y formas de comportarse<sup>35</sup>.

Así, a través de los contenidos televisivos se transmite una visión del hombre, de la sociedad y de la historia que borra simbólicamente las diferencias nacionales, regionales y culturales. Busca la interidentificación de los hombres como miembros de una comunidad internacional; pero esta unidad no está basada en un pluralismo cultural que requiere de las diferencias que proporcionan identidad a los integrantes de las naciones y de los grupos sociales y culturales particulares. Más bien, tiene como objetivo la unidad de consumo y de estilos de vida.

Por lo tanto, a través de este medio masivo, no se fomenta la producción ni la distribución eficiente de bienes culturales de nuestro país.

---

<sup>35</sup> Sánchez Ruiz, Enrique E., *Teleadición infantil, ¿mito o realidad?*, pp. 15 y 16

## IV. CONCLUSIONES

Algunas teorías de la comunicación establecen que los medios de difusión colectiva dan expresión a los deseos reprimidos de los hombres quienes, al consumir los mensajes propuestos, manifiestan su deseo de ser aprobados y ser objeto de una especial distinción; la expresión, la formalización de los contenidos del deseo de la inconciencia social-civil es la clave del éxito de estos medios. Por lo tanto, éstos no pueden modificar o crear las necesidades del receptor, pero sí pueden reconocer su predisposición a ser manejados en uno u otro sentido.

Tal vez por ello, los estudios de comunicación han dado relevancia al análisis de los medios masivos como transmisores de mensajes, o bien, se ha abordado al receptor como sujeto de consumo. El presente trabajo se centró respecto al análisis de los contenidos que se difunden en estos medios de comunicación.

La televisión, como otros medios de información, emite mensajes que contienen implícitamente perspectivas que generan valores y razonamientos morales a todo tipo de públicos, siendo más sensibles los niños y jóvenes.

El vínculo entre los televidentes y la televisión no es solamente manipulador, como se ha pensado desde teorías que suponen la omnipotencia de lo que han llamado "la caja idiota", aunque sí existe una marcada pasividad de los receptores al exponerse al medio.

Joan Ferrés<sup>1</sup> considera que es posible potenciar los valores de la televisión si se capitalizara el enriquecimiento que proporciona el acceso a las imágenes televisivas a las experiencias y conocimientos a los que el sujeto nunca podría tener acceso, tales como; diversos países, experiencias de riesgo e informaciones especializadas, así como la motivación e interés por realidades a las que pueden tener acceso directo y cuestionar la realidad desde la televisión, es posible establecer un contacto nuevo con la realidad al aplicar conocimientos y experiencias aprendidas a través del televisor.

Se ha "satanizado" a la televisión con atributos negativos y perversos, no obstante por sus características e impacto masivo puede contribuir, si existe un proyecto de cultura definido, a fomentar la conciencia política, la identidad nacional y a impulsar programas nacionales de salud y educación. Actualmente, es responsabilidad del Estado y de las televisoras el proyecto cultural televisivo que tenemos los mexicanos, cuyo objetivo es afianzar un mercado que consuma bienes

---

<sup>1</sup> Ferrés, Joan, *Televisión y educación*. p. 139

materiales, pero también culturales y, al no contar con una producción propia se da el fenómeno transcultural.

No debemos permitir la uniformidad cultural que sustituya la cultura propia del pueblo, por contenidos que imponen prácticas, valores e ideas al margen de la realidad cultural del país, en la que las mayorías no participan en la elaboración de sus mensajes y le son impuestos a través de la cultura de masas.

El Estado, como regulador de los medios de comunicación, debe tomar muy en serio dichos conceptos para formular una política cultural ajustada a la realidad nacional. La política cultural involucra la modernidad, con lo que ello implica y sus avances tecnológicos, debe satisfacer las diversas necesidades culturales, afirmar la identidad nacional y fomentar el intercambio cultural con el extranjero.

México requiere una política cultural descentralizada que permita la participación social en las propuestas y realización de los diversos programas regionales y nacionales, promovidos por el gobierno, con la contribución del sector privado, para lo cual es necesario; en primera instancia, que el Estado asuma su responsabilidad de crear espacios y métodos de colaboración para estudiar y difundir el legado cultural de la nación. Es prioritaria la conservación y desarrollo de las culturas

populares, así como reforzar los contenidos culturales que se difunden a través de los medios de comunicación, especialmente, la televisión por ser el medio de mayor impacto social.

En lo que respecta al marco legal en el que está inscrita la televisión, es necesario que el Estado respete el uso y la aplicación de la Ley Federal de Radio y Televisión<sup>2</sup>. El Estado no cumple tal aplicación entre otras cosas al no realizar programas de entretenimiento y menos aun de divulgación científica (véase cuadro No. 4, nos permite observar, con sólo revisar los títulos de la programación, el predominio de programas extranjeros y la carencia de programas culturales).

La ley antes mencionada establece, en sus Artículos 5o, 63o y 73o, la función social de la televisión al contribuir al fortalecimiento de la integración nacional y del nivel cultural de la población, así como de la responsabilidad del Estado en conservar las características nacionales, costumbres, valores y tradiciones propias del país.

Podemos observar que ni el Estado se preocupa por vigilar que se aplique la Legislación, ni las emisoras televisivas la usan, independientemente de la propiedad de las emisoras.

---

<sup>2</sup> *Diario Oficial*. México. Secretaría de Gobernación. 19 de enero de 1960.

Por otra parte, es importante destacar que el público infantil es el más vulnerable a la influencia televisiva dado que está en proceso de aprendizaje, por lo que no hay una marcada diferencia entre realidad y ficción en su comprensión.

"Inicialmente no se encuentran diferencias, hacia los dos años, al niño lo cautivaron las similitudes. Hacia los tres años ya empieza a ver diferencia entre los dos mundos hasta inclusive llegar a negar toda relación entre lo que presenta la televisión y lo que existe en el mundo real. Hacia los cinco años la membrana fantasía - realidad será semi-impermeable"<sup>3</sup>.

"Hacia los tres años o tres años y medio el niño reconoce los dibujos y también es particularmente sensible a los avances y sinopsis de programas. Sólo entre los tres y cuatro años los niños reconocerán los comienzos y finales de los programas que les son ya familiares y empiezan a tener la noción de programas preferidos"<sup>4</sup>.

"Hacia los cinco años los niños tendrán una competencia bastante desarrollada frente a ciertos problemas de la comprensión televisiva aunque subsistirán otros que requerirán de ayuda"<sup>5</sup>.

---

<sup>3</sup> Rey Germán, "La Comprensión Televisiva", en *Comunicación América Latina*, No. 20, p. 27.

<sup>4</sup> *Ibidem*, p. 28.

<sup>5</sup> *Idem*.

Por tanto podemos afirmar que los primeros personajes o seres que los niños identificarán, serán los que se exponen en la pantalla televisiva antes de conocerlos en la vida real. Asimismo, cuanto más cercano esté un personaje a la realidad fotográfica, más tenderá a considerarlo como real. La televisión participa en la producción de nuevos seres, de mitos renovados o adaptados a los deseos y expectativas de nuestro tiempo o ligados a las utopías que nos atormentan desde siempre.

Debe existir una exhaustiva relación entre los contenidos y el público al que están dirigidos, los niños y jóvenes tienen todo el derecho de contar con una televisión cuyos contenidos permitan la sana recreación y el acceso a la fantasía elaborados con inteligencia que propicie condiciones para el desarrollo de un pensamiento abierto, que los invite a distinguir sus propios conflictos existenciales y éticos; tienen derecho a una programación que no exponga la violencia física y psicológica tan vista en nuestros días a través de este medio de comunicación.

Con lo expuesto hasta el momento, no quisiera que el lector piense que me niego a la apertura cultural a través del cierre de fronteras para evitar consumir programas extranjeros, por el contrario, ello permite la pluralidad cultural; actualmente se puede viajar a lugares y países desconocidos con sólo encender el televisor. Lo que sí considero reprobable es la nula participación de los mexicanos en la elaboración

de sus propios mensajes, es censurable al Estado y a la iniciativa privada que no exista producción nacional en cuanto a dibujos animados se refiere, todos son de importación.

El esquema nacional está integrado por una sociedad plural formada de un mosaico cultural y multilingüe, por tanto, debe existir no sólo un proyecto de televisión cultural generado por el Estado, sino varios que respondan a las necesidades sociales y culturales del país. Japón es un ejemplo.

El origen del programa de dibujos animados, objeto de esta investigación, es japonés cuya sociedad actual, dado su vertiginoso desarrollo económico, resulta interesante. Japón ha importado una mezcla de diversas culturas, que parecería negar la cultura japonesa tradicional. Pero su historia se caracteriza por su adaptabilidad y multiplicidad.

Contrariamente a lo que pasa en México, Japón tiene una apertura cultural extranjera pero también es productor de contenidos que se difunden, a través de los medios de comunicación, en este país y no sólo eso, es un importante exportador de su producción televisiva.

Si bien es cierto que Japón ha adoptado un estilo de vida que rompe con lo tradicional y está abierto a la cultura occidental, también es

cierto que "Japón, por su naturaleza de gigante económico, está exportando cada vez en mayor medida, a los países de la región, modelos estéticos que difieren considerablemente de los occidentales, y los países de la región, quizás sin proponérselo, imitan la tendencia aun cuando conscientemente puedan encontrarse en estado de alerta frente a quien no hace muchas décadas fuera su enemigo. Parece ser que la fascinación ejercida por los yenes estuviera operando una percepción distinta, al menos en el terreno de la cultura de masas, del papel que desempeña Japón.

"Japón, además de películas de animación, modas y estilos de vida de clase media, exporta maneras acerca de cómo concebir un espectáculo popular digno de la nueva era. Así como el Hollywood de los años 50 determinó las pautas estéticas de una sociedad plenamente satisfecha de sí misma, como los Estados Unidos de la época, la televisión está imponiendo sobre la sociedad japonesa actual y el resto de Asia, formas de percepción que sólo una mentalidad desconocedora de aquella realidad se atrevería a calificar de colonizada (por Occidente)"<sup>6</sup>.

En Japón las nuevas generaciones han adoptado nuevos estilos de vida, la moda ha pasado a ocupar un lugar preferencial. Los muchachos se

---

<sup>6</sup> Quartucci, Guillermo. "China y Japón en la cultura de masas de Asia". *Estudios de Asia y África*. No. 71, p. 130.

maquillan y rizan el cabello, la vestimenta sufrió variaciones en diseño y color, frente a la uniformidad impuesta por años de rigidez y, en general, la apariencia exterior de la gente de las ciudades adquirió colorido.

Hubo un vuelco al romper las formas tradicionales del arte popular, relegando a un plano secundario la tan mencionada sobriedad de la cultura japonesa convencional por ejemplo en la televisión, música, cine y literatura. Los nipones han sabido adaptar muy bien la cultura de masas de occidente a los valores populares locales, tratan de proyectar al extranjero, a través de sus series y dibujos animados, una imagen acorde con las nuevas tendencias de su sociedad.

En el caso de México, en la realidad nacional no existe congruencia entre los propósitos y estrategias que el Estado plantea y lo que se está transmitiendo cotidianamente por los canales de televisión.

Es de todos conocido, el fuerte impacto que tiene este medio en los diversos estratos sociales, por su alto desarrollo tecnológico ocupa un lugar trascendente en la educación informal cotidiana de la población, no sólo nacional.

La dependencia, específicamente televisiva con respecto a Japón, se manifiesta en primer lugar; por la importación de tecnología y la

infraestructura empleada en el proceso de emisión y recepción de mensajes y en segundo lugar la programación diaria de los canales que representa un alto porcentaje de programas que provienen del extranjero, sin olvidar la publicidad que sirve a las industrias transnacionales.

En México, el funcionamiento de la televisión privada se rige por la obtención de ganancias sin pretender satisfacer las necesidades básicas de los millones de receptores. Este criterio mercantil se proyecta en la trascendencia que la publicidad representa para el financiamiento de este medio. Asimismo el predominio, como emisor, del sector privado y en menor medida del gubernamental, excluyendo a los diversos grupos y organizaciones de la sociedad civil. Por tanto, responde a patrones de concentración del poder, del ingreso y de la capacidad de emisión de mensajes, así como del manejo de información por parte de un reducido grupo.

El gobierno hasta el momento ha demostrado una absoluta incapacidad de ofrecer un esquema a los canales de televisión que rompa con el sistema mercantil privado, de hoy en día, como lo podemos observar en sus objetivos y propuestas para una política cultural. Todo ello aunado a una legislación fragmentada y obsoleta.

Todo lo anterior da como resultado una programación desfasada que no se relaciona con los problemas y con la realidad nacional. No obstante la importante influencia que ejercen diversos personajes televisivos en la conducta de niños y jóvenes; además del efecto que genera el discurso televisivo en la concepción de la realidad de nuestra sociedad.

El discurso televisivo que aparentemente tiene como propósito el entretenimiento, muestra diversas formas de vida y maneras ideales de ver y entender el mundo, así como héroes a imitar y resolución de problemas a través de un solo discurso. La exposición constante de la población infantil hacia los programas televisivos se encuentra en diversos estudios realizados en México. Una investigación del Instituto Nacional del Consumidor muestra que los niños mexicanos se exponen frente al televisor en promedio 20 horas a la semana y 1000 horas al año; esto es el equivalente al tiempo que invierte en su educación dentro del aula escolar durante un año.<sup>7</sup>

Con lo expuesto anteriormente, reitero, no quiero decir que todo lo que se relacione con la televisión es negativo e inaprovechable. Los medios de comunicación en general pueden ser instrumentados para

---

<sup>7</sup> Corona Sarah. *Op Cit.*, p. 6

**incrementar la conciencia política, crear un sentido de unidad nacional e impulsar los programas nacionales.**

**Contemplar una política de comunicación no sólo depende del gobierno sino también de las empresas poseedoras de los medios de comunicación. Si bien es cierto que los medios de comunicación ejercen un poderoso impacto cultural que puede atentar contra los valores tradicionales y fomentar el dominio cultural extranjero, también es real que pueden contribuir a la consecución de los objetivos culturales de la nación, pueden apoyar a cultivar el aprecio por nuestra cultura así como la apertura al desarrollo de nuevos valores culturales y estilos de vida, por ello se elaboran las siguientes propuestas:**

**En nuestro sistema político nacional, es válido que la concepción política del Estado determine el modo en que se utiliza la comunicación para movilizar los recursos humanos, pero también es cierto que en una sociedad plural y multilingüe como la del país, no debería existir sólo un proyecto de televisión cultural generado por el Estado o la iniciativa privada, sino varios en los que tenga participación la sociedad civil y así evitar que el esparcimiento esté definido por otros, no sólo en cuanto a la intrascendencia de los contenidos, sino también en los horarios.**

**El problema no es la existencia de programas extranjeros en el país, pero sí la saturación de la barra programática con éstos, debido a la nula o poca producción nacional. En el caso de los dibujos animados todos provienen del exterior, en la medida que la televisión privada y pública del país no exista producción de programas infantiles debe importarlos para cubrir sus espacios.**

**Para hablar de una política cultural nacional es requisito indispensable contemplar la elaboración de este tipo de programas por especialistas mexicanos que den respuesta a los requerimientos del país; y así evitar importarlos. Con la apertura de fronteras no hay control sobre los medios y hay menos control de la parte física, es decir la infraestructura.**

**La alternativa es: la producción nacional, de ahí la importancia de los contenidos para responder al proceso de identidad y cultura nacional.**

**"Necesitamos una educación nueva, que capacite al niño para percibir los mensajes actuales, inmerso como está en los medios de comunicación. No podemos, no debemos abandonarlo inerte en el cada vez más asfixiante ambiente de "la aldea global". Proponemos que, en las innovaciones educativas se revise a fondo la necesidad de que los nuevos lenguajes (entre otros el de televisión) se incorporen al contexto educativo, con el propósito de que se prepare a la nueva**

**generación para echar mano de recursos para recibir, juzgar y que sepa resistir seleccionar y aprovechar los mensajes que la sociedad le lanza por diversos medios y que no estamos en posibilidad de contrarrestar de otro modo. Esta es la urgencia de nuestros días.<sup>8</sup>**

**Es necesario vincular los propósitos de la educación formal con la informal en proyectos de política comunicacional que se vea reflejada en programas de entretenimiento. La educación en el campo televisivo creará un espectador más reflexivo y crítico.**

**La elaboración de los contenidos televisivos deberían permitirle al niño conocer cuáles son sus principales necesidades, así como lograr su participación no sólo en dicha elaboración, también en la conducción de los programas para lograr mayor identificación y comprensión de los receptores respecto a la problemática que vivimos. Estos espacios dejarían que los pequeños hablen, opinen y expongan lo que realmente piensan.**

**Independientemente de la propiedad de los medios, ya sea del gobierno o la iniciativa privada, la política de comunicación a seguir debe ser la misma, cubrir un servicio público nacional.**

---

**\* Bolaños Martínez, Victor Hugo. "Nuevos Lenguajes Visuales", *El Financiero*, p. 20**

Crear organismos facultados para supervisar constantemente las características de los contenidos programáticos, así como la difusión de programas preferentemente de origen nacional y reforzar valores de identidad nacional. Es imprescindible la participación de la sociedad civil en la supervisión de contenidos y de la política cultural nacional. En otros países esto ya se lleva a cabo con resultados positivos.

"Independientemente de las responsabilidades que, con base científica, correspondan a la televisión, es un hecho que muchos países están ya alarmados por la dosis de violencia de la televisión contemporánea, y están tomando medidas correctivas. Hace una semanas, por ejemplo, *Cambio 16* informaba que las grandes cadenas televisivas españolas, por iniciativa del Ministerio de Educación, se habían comprometido a ajustar sus programaciones a un código de autorregulación. Se comprometieron a favorecer, especialmente en la programación dirigida al público infantil y juvenil, los valores de respeto a la persona, de tolerancia, solidaridad, paz y democracia, y a cultivar el potencial formativo de la televisión, sin perjuicio de otras funciones del medio televisivo. Concretaron este compromiso en varias normas, como: evitar la difusión de mensajes o imágenes que pudieran perjudicar a los niños y jóvenes, especialmente en relación con la violencia gratuita y ofensiva contra las personas, la discriminación, el consumo de productos perniciosos para la salud, las escenas de explícito contenido sexual y el lenguaje innecesariamente indecente.

En la mayor parte de los países democráticos existen organismos representativos de la sociedad civil que regulan la programación televisiva conforme a disposiciones legales claras y a criterios éticos y sociales establecidos por amplios consensos públicos. Existen también organismos privados que canalizan quejas y presionan a las cadenas de televisión y a los anunciantes a desterrar programas que incitan a la agresividad, la brutalidad innecesaria, el consumo de drogas o la burla y el desprecio de otros seres humanos".<sup>9</sup>

Por lo que respecta al marco legal en el que están inscritos los medios de comunicación, en este caso la televisión, es urgente revisar el régimen legal de los medios, en virtud de que resulta inoperante por ser caduco. La Ley Federal de Radio y Televisión no ha sufrido modificaciones, desde enero de 1960, fecha de su publicación por el Diario Oficial de la Nación, por tanto se deben revisar y, en su caso, modificar sus objetivos y disposiciones legales.

Estas propuestas están enfocadas a la televisión infantil, no obstante considero que bien pueden ser aplicables a los diversos públicos, asimismo toda propuesta al respecto resulta inacabada y debe contemplar la enriquecedora participación de los académicos e investigadores de la comunicación.

---

<sup>9</sup> Latapi, Pablo, "Violencia y T.V.: El medio es el sistema", *Proceso*, 14 de junio de 1993 p. 34 y 35.

## **BIBLIOGRAFIA**

**Baggaley, J. P. y Duck, S.W.**, *Análisis del Mensaje Televisivo*, Barcelona, Gustavo Gili, 1979, 217 pp.

**Barbero J., Martín**, *Proceso de Comunicación y Matrices de Cultura*, México, Gustavo Gilli, 1990, 210 pp.

**Bartra, Roger**, *La Jaula de la Melancolía (Identidad y Metamorfosis del Mexicano)*, México. Grijalbo, 1987, 271 pp.

**Béjar Navarro, Raúl**, *El Mexicano, Aspectos Culturales y Psicosociales*. UNAM, 1988, 392 pp.

**Bell, Daniel**, *Industria Cultural y Sociedad de Masas*, B. Venezuela, Monte Avila Editores, 1984, 260 pp.

**Benedict, Ruth**, *El crisantemo y la espada*, Madrid, Alianza, 1974, 287pp.

*Biblioteca de publicidad y relaciones públicas*, México, CECSA, 1993, Tomo I.

**Bigsby, C. W.** *Examen de la Cultura Popular*, México, F.C.E., 1982, 410pp.

**Bonfil Batalla, Guillermo, et. al.**, *Culturas Populares y Política Cultural*, México, SEP, 1988, 134 pp.

**Bonfil Batalla, Guillermo, *Pensar nuestra cultura*, México, Alianza, 1992, 172 pp.**

**Bordieu, Pierre, *Sociología y Cultura*, México, Grijalbo, 1990, 316 pp.**

**Colombres, Adolfo, *Manual del Promotor Cultural*, Toluca México, Centro Cultural Mazahua, 1980, Tomo I.**

**Consejo Nacional de Población, *La televisión y los niños*, México, CONAPO, 1988, 64 pp.**

**Curran, James, *Sociedad y Comunicación de Masas*, México, F.C.E., 1981, 532 pp.**

**Chinoy, Ely, *La Sociedad: una Introducción a la Sociología*, México, F.C.E., 1981, 423 pp.**

**Diel, Paul, *El simbolismo en la mitología griega*, Barcelona, Labor, 1975, 241pp.**

**Duverger, Maurice, *Sociología Política*, Barcelona, Ariel, 1972, 426 pp.**

**Eco, Humberto, *Apocalípticos e Integrados*, Barcelona, Lumen, 1984, 403pp.**

**Fernández Collado, Carlos y Elkes, Débora, *La televisión y el niño*. México, Colofón, 1991, 145 pp.**

**Fernández, Fátima, et. al.,** *Video, Cultura Nacional y Subdesarrollo*, México, UNAM, 1985, 150 pp.

**Franco, Jean,** *La Cultura Moderna en América Latina*, México, Grijalbo, 1988, 407pp.

**Freud, Sigmund,** *Obras completas: El Porvenir de una Ilusión*, Buenos Aires, Amorrortu, 55 pp.

**Freud, Sigmund,** *El Malestar en la Cultura*, Madrid, Alianza, 181, 239 pp.

**Freud, Sigmund,** *Obras Completas*, Madrid, Biblioteca Nueva, 1981, Tomo III.

**Fromm, Erich,** *El arte de amar*, México, Paidós, 1991, 128 pp.

**Fromm, Erich,** *El corazón del hombre*, México, FCE, 1985, 176 pp.

**Fromm, Erich,** *El miedo a la libertad*, México, Paidós, 1989, 287 pp.

**Frost, Elsa Cecilia,** *Las Categorías de la Cultura Mexicana*, México, UNAM, 1972, 212 pp.

**García Canclini, Néstor, et. al.,** *Políticas Culturales en América Latina*, México, Grijalbo, 1988, 217 pp.

García Canclini, Néstor, *Las Culturas Populares en el Capitalismo*. México, Nueva Imagen, 1990, 224 pp.

García Canclini, Néstor, *Culturas Híbridas: Estrategias para Entrar y Salir de la Modernidad*, México, Grijalbo, 1990, 364 pp.

García Requena, Jesús, *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*, Madrid, Cátedra, 1988, c/f.

Geertz, Clifford, *La Interpretación de las Culturas*, España, Gedisa, 1990, 387pp.

Giménez, Gilberto y Pozas H., Ricardo, *Modernización e identidades sociales*, México, UNAM, 1994, 183 pp.

Glenn Myers, Blair y Stewart, R., *Cómo es el adolescente y cómo educarlo*, Buenos Aires, Paidós. 1979, 151 pp.

González, Jorge A. y Galindo Cáceres, Jesús, *Metodología y Cultura*, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1994, 281 pp.

González, Jorge, *Dominación Cultural (expresión artística/promoción popular)*, México, Interamericana, 1990, 132 pp.

González Casanova, Pablo (Coord), *Cultura y Creación Intelectual en América Latina*, México, Siglo XXI, 1987, 363 pp.

**Habermas, Jürgen, *El discurso filosófico de la modernidad; doce lecciones*, Madrid, Taurus, 1989, 462 pp.**

**Habermas, Jürgen, *Teoría de la acción comunicativa, crítica de la razón funcionalista*, Buenos Aires, Taurus, 1990, Vol. 2, 618 pp.**

**Hibi, Sadao, et-al, *Japan profile of a nation*, Japón, Kodansha Internacional, 1994, 360 pp.**

**Hodge, Bob y Tripp, David, *Los Niños y la Televisión*, (Colección Nueva Paideia), Barcelona, Planeta, 1988, 283 pp.**

**Holtzman, Wayne H., et. al., *Personality Development in two cultures*, E.E.U.U., they Hogg Foundation for Mental Health, 1995, 427 pp.**

**Joan, Ferrés, *Televisión y Educación*, Barcelona, paidós, 1994, 234 pp.**

**Ladrón de Guevara, Moisés, *Política Cultural del Estado Mexicano*, México, Centro de Estudios Educativos, 1983, 290 pp.**

**La Fundación Japón, *Aquí Japón*, México, Ministerio de Relaciones Exteriores-Japón, 1995, 35 pp.**

**La Sociedad Internacional para la Información Educativa, *El Japón de hoy*, España, Japan Echo, 1989, 181pp.**

**Lévi-Strauss, Claude**, *Antropología Estructural*, Buenos Aires, Eudeba, 1986, 371 pp.

**Lewis, Oscar**, *Los Hijos de Sánchez*, México, Grijalbo, 1987, 521 pp.

**Linares, Marco Julio**, *El guión: elementos-formatos-estructuras*, México, Alhambra Mexicana, 1989, 264 pp.

**Lombardi, Satrioni, Luigi**, Moria, *Aproximación y Destrucción de las Clases Subalternas*, 2ª. ed., México, Nueva Imagen, 1978, c/f.

**Margulis, Marco**, *La Cultura Popular*, México, La Red de Jonás, 1987, c/f.

**Mariet, Francois**, *Déjenlos ver la televisión*, España, Urano, 1993, 217 pp.

**Martín-Barbero, Jesús**, *De los Medios a las Mediaciones (Comunicación Cultura y Hegemonía)*, México, Gustavo Gilli, 1987, 300 pp.

**Martínez Estrada, Ezequiel**, *Análisis Funcional de la Cultura*, México, Diógenes, 1971, 135 pp.

**Marx, K.**, *Elementos Fundamentales para la Crítica de la Economía Política*, 2ª ed., México, Siglo XXI, 1971. Tomo I.

Michitoshi, Takabatake y Mitsure, Yamamoto, *Japón después del milagro*, México, El Colegio de México y Centro de Estudios de Asia y África, 1982, 190 pp.

Moneta, Carlos J., *Japón y América Latina en los años noventa*, Argentina, Planeta Argentina, 1991, 143 pp.

Morín, Edgar, et. al., *Imperialismo y Medios Masivos de Comunicación*, México, Quinto Sol. c/f, 67 pp.

Olaquiaga, Celeste. *Megalópolis*, Venezuela, Monte Avila Latinoamericana, 1993, 126 pp.

Papalia, Diane E. y Wendkos Olds, Sally, *Psicología*, México, McGraw-Hill, 1989, 762 pp.

Pinto Mazal, Jorge. *Regimen Legal de los Medios de Comunicación Colectiva*, FCP y S, UNAM, 1977, 405 pp.

*Plan Nacional de Desarrollo 1989-1994*, México, Poder Ejecutivo Federal, 1989, 83 pp.

*Plan Nacional de Desarrollo 1995-2000*, México, Poder Ejecutivo Federal, 1995, 177 pp.

Poloniato, Alicia, *Géneros y formatos para el guionismo en televisión educativa*, México. ILCE-OEA, 1993, 358 pp.

*Programa de Cultura 1995-2000*, México, SEP, 1996, 104 pp.

*Programa Nacional de Cultura 1990-1994*, México, Consejo Nacional para la Cultura y la Artes, 1990, 75 pp.

*Programa Nacional de Educación, Cultura, Recreación y Deporte 1984-1988*, México, Poder Ejecutivo Federal, SEP, 1985, 100 pp.

Publio, Ovidio Nasón, *Metamorfosis*, México, SEP, Vol. I, 1985, 371 pp.

Ribeiro, Darcy, *El Dilema de América Latina, Estructuras de Poder y Fuerzas Insurgentes*, México, Siglo XXI, 1980, 358 pp.

Romero Castilla, Alfredo y López Villafañe, Víctor, *Japóy Hoy*, México, Siglo XXI, 1991, 149 pp.

Rosaldo, Renato, *Cultura y Verdad*, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 1991, 229 pp.

Rudolph, Rucker, *Cultura y Sociedad*, Madrid, La Piqueta, 1977, 529 pp.

Sánchez García, Antonio, *Cultura y Revolución*, México, Era, 1976, 130pp.

Sánchez Ruiz, Enrique E., *Teleadicción infantil, ¿mito o realidad?*, México, Universidad de Guadalajara, 1989, 156pp.

**Sherif, Muzafer y Sherif Cardyn W.,** *Problemas de la juventud.* México, Trillas, 1975, 384 pp.

**Stavenhagen, Rodolfo, et. al.,** *La Cultura Popular,* México, Premiá Editora, 1987, 145 pp.

**Swingewood, Alan.** *El Mito de la Cultura de Masas,* México, Premiá Editora, 1987, 141 pp.

**Tazawa, Yutaka; Matsubara, Saburo y Okuda, Shunsuke,** *Historia Cultural del Japón: una perspectiva,* México, Ministerio de Relaciones Exteriores-Japón, 1992, 120pp.

**Thompson, John B.,** *Ideología y Cultura Moderna: teoría, crítica social en la era de la comunicación de masas,* México, UAM - Xochimilco, 1993, 238 pp.

**Toledo B., Daniel; Tanaka, Michiko; Martínez Legorreta, Omar y Lozaya, Jorge Alberto,** *Japón: su tierra e historia,* México, El Colegio de México, 1991, 308 pp.

**Traven, B.,** *Canasta de Cuentos Mexicanos,* México, Sayrols, 1987, 209pp.

**Trejo Delabre, Raúl,** *Televisa el Quinto Poder,* México, Claves Latinoamericanas, 1985, 237 pp.

**Valentine, Charles.** *La Cultura de la Pobreza,* Buenos Aires, Amorrortu, 1978, 223 pp.

**Varela Barronza, Hilda, *Cultura y Resistencia Cultural: una Lectura Política*, México, El Caballito, SEP, 1985, 153 pp.**

**Varios Autores, *Comunicación y Culturas Populares en Latinoamérica*, México, Gustavo Gilli, 1990, 368 pp.**

**Varios Autores, *Estudios sobre Culturas Contemporáneas*, México, Universidad de Colima, 1987, 190 pp.**

**Vivaldi, Gonzalo Martín, *Géneros periodísticos*, Madrid, PARANINFO, 1973, 362 pp.**

**Whitney Hall, *El imperialismo japonés*, 10ª ed., México Siglo XXI, 1992, 355 pp.**

**Zewelman, Hugo (Coord), *Cultura y Política en América Latina*, México, Siglo XXI, 1990, 377 pp.**

## HEMEROGRAFIA

Alva de la Selva, Alma Rosa et. al., "Propuesta de Políticas y Estrategias para la Comunicación Pública Nacional 1994-2000", *Perfil de la Jornada*, México, D.F.: 28 de octubre 1994, pp. I-IV.

Barreneche Hernández, Diana Patricia, et al., "Protocolo: Una Expresión de la Cultura", *Comunicación Social*, No. 16, Universidad Pontificia Boliviana, Colombia, 1993, pp. 111-112.

Bell, Daniel, "Reflexiones al término de una época", *Revista Vuelta*, No. 245, México, 1997, pp. 14-16

Bolaños Martínez, Víctor Hugo, "Nuevos lenguajes visuales", *El Financiero*, México, 8 de abril de 1993, p. 20.

Corona, Sarah, "La televisión y los niños", *Revista del Consumidor*, núm. 194, abril de 1993, pp. 5-7.

De la Peza, Carmen, "La Inscripción de los Poderes en el Juego Infantil", *Comunicación y Cultura*, núm. 10, México, UAM-Xochimilco, 1983, pp. 137-150.

Esteinou Madrid, Javier, "National Sovereignty. Communication and World Integration: The case of Mexico", *Mexican Journal of Communication*, Vol. I, number 1, México, The Manuel Buendía Foundation, September 1993, pp. 77-86.

Esteinou Madrid, Javier, "De los cambios Económicos a las mutaciones culturales", *Revista Mexicana de Comunicación*, No. 48, abril-mayo de 1997, pp. 16-18.

Ferenc, Fehér, "La Multiculturalidad", *Revista Vuelta*, No. 194, México, 1993, p. 20.

Franco, Jean, "Ética y Cultura de masas. Recibir a los bárbaros", *Nexos*, No. 115, México, 1987, pp. 53-64.

Giménez, Gilberto, "Paradigmas Teórico-metodológicos en sociología de la cultura", *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, No. 155, enero-marzo de 1994, UNAM, pp. 51-68.

González Herrera, José Luis, *Los Caballeros del Zodíaco*, año 1, tomo I, México, Grupo AGA, noviembre 1994, 48 pp.

Hiroki, Tanaka, "49th Summer after War's End", *Pacific Friend*, Vol. 22 No. 6, octubre 1994, pp. 34-35

Latapí, Pablo, "Violencia y T.V.: El medio es el sistema", *Proceso*, México, 14 de junio de 1993, pp. 34 y 35.

López Narváez, Froylán M., "Alternativas Culturales en México", *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, No. 141, julio-septiembre de 1990, pp. 153-157.

López Veneroni, Felipe, "¿Apocalipsis Telemático o Babel recuperada?", *Revista Mexicana de Comunicación*, No. 47, febrero-marzo de 1997, pp. 32-35.

Mergier, Anne Marie, "Los japoneses de hoy: producir para consumir, consumir para producir", *Proceso*, núm. 711, México, 1990, pp. 38-43.

Monsiváis, Carlos, "Duración de la Eternidad", *Nexos*, No. 2, México, 1992, pp. 37-45.

Monsiváis, Carlos, "Notas sobre el Estado, la Cultura Nacional y las Culturas Populares", *Cuadernos Políticos*, núm. 30, México, pp. 33-42.

- Othón Quiroz, José et. al., "Cambios Culturales", *Sociológica*, núm. 17, México, UAM-Azcapotzalco, septiembre-diciembre 1991, 308 pp.
- Pantoja, Jorge, "La Comunidad cultural ante la reforma del Estado", *El Financiero*, Sección Cultural, México, D. F., 7 de febrero, 1996, p. 51.
- Paz, Octavio, "La democracia: lo absoluto y lo relativo *Revista Vuelta*, No. 184, México, 1992, pp. 12-14.
- Prieto, Francisco, "Radio y Cultura", *El Universo de la Radio*, No. 1, México, 1996, pp. 13-19.
- Prieto Martínez, Miguel, "La televisión y los niños", *Revista del Consumidor*, núm. 194, México. Instituto Nacional del Consumidor, abril de 1993, pp. 7-9.
- Quartucci, Guillermo, "China y Japón en la cultura de masas de Asia", *Estudios de Asia y Africa*, núm. 71, México, El Colegio de México, 1987, pp. 124-139.
- Rey, Germán, "La comprensión televisiva", *Comunicación América Latina*, No. 20, Argentina, Desarrollo y Comunicación para América Latina y el Caribe, julio de 1989, pp. 24-34.
- Salazar Sotelo, Francisco, "La sociedad de masas. Por una sociología de las masas", *Sociológica*, núm. 23, UAM-Azcapotzalco, 1993, pp. 221-239.
- Sasaki, Yukie, "Tres pasos atrás". *Look Japan*, vol. 6, núm. 69, diciembre de 1995, p. 15.
- Septién, Jaime, "El affaire de la cultura", *Siempre Presencia de México*, No. 9, México, 1997, p. 65.

Thompson, J.B. "Mass communication and modern culture: contributions to a critical theory of ideology", *Sociology*, vol.22, núm. 3, agosto de 1988, p. 41.

Torales Caballero, Guillermo. "El televisor un compañero inevitable", *Revista del Consumidor*, núm. 163, México, Instituto Nacional del Consumidor, septiembre de 1990, pp. 14-16.

Valenzuela, Angélica. "Inició el Encuentro de promotores culturales", *El Universal*, México, D. F.: 22 de abril de 1997, p. 42.

Zires, Margarita. "El Discurso de la T.V. y los Juegos Infantiles", *Comunicación y Cultura*, núm. 10, México, UAM-Xochimilco, 1983, pp. 109-130.

**PROGRAMACION TELEVISIVA DEL 8 AL 14 DE DE ABRIL DE 1996**

Entretenimiento	TV AZTECA	TELEVISIA	CANAL 11
<p><b>Musicales Nacionales</b></p>		<p align="center">D.O.S. norieño (Sábado de 14:30 a 15:00 hrs.)</p> <p align="center">Orale primo (Sábado de 15:00 a 16:00 hrs.)</p> <p align="center">Luis Miguel en concierto (Sábado de 21:00 a 23:00 hrs.)</p> <p align="center">Siempre en domingo (Domingo de 20:00 a 23:00 hrs.)</p>	
<p><b>Musicales Extranjeros</b></p>			<p align="center">Rock alrededor del mundo (Miércoles de 18:30 a 19:00 hrs.)</p>
<p><b>Humor Nacional</b></p>	<p align="center">En medio del espectáculo (Lunes a viernes de 15:30 a 16:00 hrs.)</p> <p align="center">Ventaneando (Lunes a viernes de 21:30 a 22:00 hrs.)</p> <p align="center">Puro loco (Martes de 22:30 a 23:30 hrs.)</p> <p align="center">Humorcito corazón (Viernes de 22:30 a 23:00 hrs.)</p>	<p align="center">Pícatelas (Lunes a viernes de 14:30 a 16:00 hrs.)</p> <p align="center">Ni hablar (Lunes de 19:00 a 19:30 hrs.)</p> <p align="center">El calabozo (Lunes a jueves de 23:00 a 23:30 hrs. y viernes de 24:00 a 24:30 hrs.)</p> <p align="center">Bienvenidos (Martes y jueves de 19:00 a 19:30 hrs.)</p> <p align="center">Los comediantes (Martes de 23:00 a 23:30 y sábado de 24:30 a 01:30 hrs.)</p> <p align="center">Los polivoces (Martes de 23:30 a 24:00 y domingo 01:00 a 01:30 hrs.)</p> <p align="center">La cuchufleta (Miérc. de 19:00 a 20:00 hrs.)</p>	

Fuente: Excelsior y Tele-Gula

Cuadro No. 4

**PROGRAMACION TELEVISIVA DEL 8 AL 14 DE DE ABRIL DE 1996**

Entretimiento	TV AZTECA	TELEVISIA	CANAL 11
Humor Nacional		<p align="center"><i>Anafel</i> (Viernes de 19:00 a 19:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Cámara infraganti</i> (Sábado de 19:30 a 20:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Cachún cachún ra-ra</i> (Sábado de 11:00 a 11:30 hrs. y domingo de 09:30 a 10:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Las aventuras de Lenguardo</i> (Sábado de 11:30 a 12:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Más aprisa con la risa</i> (Sábado de 12:00 a 12:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Los Beverly de Peralvillo</i> (Sábado de 12:30 a 13:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>La criada bien criada</i> (Sábado y domingo de 13:00 a 13:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Nosotros los Gómez</i> (Sábado de 13:30 a 14:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>El Pirruris presenta</i> (Sábado de 14:00 a 14:30 hrs. y domingo de 13:30 a 14:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>No empujen</i> (Sábado de 24:00 a 24:30 hrs.)</p>	
Humor Extranjeras	<p align="center"><i>Candid camera</i> (Lunes a viernes de 13:30 a 14:00 hrs.)</p>	<p align="center"><i>Los locos Addams</i> (Lunes a viernes de 14:00 a 14:30 hrs.)</p>	

Fuente: Excelsior y Telo-Guía

Cuadro No. 4

**PROGRAMACION TELEVISIVA DEL 8 AL 14 DE DE ABRIL DE 1996**

Entretencimiento	TV AZTECA	TELEVISIA	CANAL 11
<p><b>Humor Extranjeras</b></p>	<p><i>La isla de Gilligan</i> (Lunes a viernes de 13:30 a 14:00 hrs.)</p> <p><i>Los tres chiflados</i> (Lunes a viernes de 14:00 a 14:30 hrs.)</p> <p><i>La familia Monster</i> (Lunes a viernes de 14:30 a 15:00 hrs.)</p> <p><i>Especial de los Monsters</i> (Sábado de 11:00 a 12:00 hrs.)</p> <p><i>Los Monsters</i> (Sábado de 18:00 a 18:30 hrs.)</p>		
<p><b>Telenovelas Nacional</b></p>	<p><i>Con toda el alma</i> (Lunes a viernes de 21:00 a 21:30 hrs.)</p>	<p><i>Confidante de secundaria</i> (Lunes a viernes de 16:00 a 17:00 hrs.)</p> <p><i>Morelia</i> (Lunes a viernes de 17:00 a 18:00 hrs.)</p> <p><i>Marisol</i> (Lunes a viernes de 18:00 a 19:00 hrs.)</p> <p><i>Morir dos veces</i> (Lunes a viernes de 19:00 a 20:00 hrs.)</p> <p><i>El premio mayor</i> (Lunes a viernes de 20:00 a 21:00 hrs.)</p> <p><i>María la del barrio</i> (Lunes a viernes de 21:00 a 21:30 hrs.)</p>	

Fuente: Excelsior y Tele-Guía

Cuadro No. 4

**PROGRAMACION TELEVISIVA DEL 8 AL 14 DE DE ABRIL DE 1996**

Entretenimiento	TV AZTECA	TELEVISA	CANAL 11
Telenovelas Nacional		<i>Acapulco cuerpo y alma</i> (Lunes a viernes de 21:30 a 22:00 hrs.)	
Telenovelas Extranjeras	<p align="center"><i>Las aguas mansas</i></p> (Lunes a viernes de 09:00 a 09:30 hrs. y de 19:00 a 19:30 hrs.)		
	<p align="center"><i>Pura sangre</i></p> (Lunes a viernes de 09:30 a 10:30 hrs.)		
	<p align="center"><i>Felicidad</i></p> (Lunes a viernes de 11:00 a 11:45 hrs.)		
	<p align="center"><i>María bonita</i></p> (Lunes a viernes de 18:00 a 19:00 hrs.)		
	<p align="center"><i>Eternamente Manuela</i></p> (Lunes a viernes de 19:30 a 20:00 hrs.)		
	<p align="center"><i>En cuerpo ajeno</i></p> (Lunes a viernes de 22:00 a 23:00 hrs.)		
Miscelánea Nacional		<p align="center"><i>Un nuevo día</i></p> (Lunes a viernes de 10:00 a 11:30 hrs.)	
		<p align="center"><i>Intimamente Shanik</i></p> (Martes de 22:00 a 23:00 hrs.)	
		<p align="center"><i>En vivo</i></p> (Viernes 23:00 a 07:00 hrs.)	
		<p align="center"><i>De sol a sol</i></p> (Sábado de 23:00 a 24:00 hrs.)	

Fuente: *Excelsior y Telo-Guía*

Cuadro No. 4

**PROGRAMACION TELEVISIVA DEL 8 AL 14 DE DE ABRIL DE 1996**

Entretencimiento	TV AZTECA	TELEVISIA	CANAL 11
Melodrama Nacional	<p align="center"><i>Amantes, entredos y engaños</i> (Miércoles de 23:00 a 23:30 hrs. y domingo de 22:00 a 22:30 hrs.)</p>	<p align="center"><i>Vibraciones cósmicas</i> (Miércoles de 21:00 a 22:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Mujer... casos de la vida real</i> (Sábado de 20:30 a 21:00 hrs.)</p>	
Melodrama Extranjero	<p align="center"><i>Salvados por la campana</i> (Lunes a viernes de 19:00 a 19:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Doggie Howser</i> (Lunes a viernes de 19:30 a 20:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>El príncipe del rap</i> (Lunes a viernes de 20:00 a 20:30 hrs.)</p>	<p align="center"><i>Tiempos inolvidables</i> (Lunes a viernes de 09:00 a 09:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Mejorando la casa</i> (Lunes a viernes de 09:30 a 10:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>La vida sigue su curso</i> (Lunes a viernes de 10:00 a 11:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Donanza</i> (Lunes a viernes de 14:30 a 15:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Los pioneros</i> (Lunes a viernes de 15:30 a 16:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Trueno en el paraíso</i> (Lunes a viernes de 18:30 a 19:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Beverly Hills 90210</i> (Lunes, martes y viernes de 20:30 a 21:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Melrose place</i> (Martes y viernes de 21:30 a 22:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Highlander</i> (Martes de 22:00 a 23:00 hrs.)</p>	<p align="center"><i>Las nuevas aventuras de Azabache</i> (Martes de 18:00 a 18:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Cuentos populares europeos</i> (Jueves de 18:00 a 18:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Grandes series</i> (Domingo de 20:00 a 21:00 hrs.)</p>

PROGRAMACION TELEVISIVA DEL 8 AL 14 DE DE ABRIL DE 1996

Entretencimiento	TV AZTECA	TELEVISIA	CANAL 11
<p>Melodrama Extranjero</p>		<p><i>Luisa y Clark: las nuevas aventuras de Superman</i> (Jueves de 21:00 a 22:00 hrs.)</p> <p><i>Renegado</i> (Jueves de 22:00 a 23:00 hrs.)</p> <p><i>Skippy</i> (Sábado de 08:00 a 08:30 hrs.)</p> <p><i>Super agente 86</i> (Sábado y domingo de 09:30 a 10:00 hrs.)</p> <p><i>Cielos africanos</i> (Sábado 15:00 a 15:30 hrs.)</p> <p><i>El corcel negro</i> (Sábado de 15:30 a 16:00 hrs.)</p> <p><i>Pandilla del Oeste</i> (Sábado de 16:00 a 17:00 hrs.)</p> <p><i>Camino al cielo</i> (Sábado de 17:00 a 18:00 hrs.)</p> <p><i>Paraiso</i> (Sábado de 18:00 a 19:00 hrs.)</p> <p><i>El pequeño karateca</i> (Domingo de 08:00 a 08:30 hrs.)</p> <p><i>Dimensión desconocida</i> (Domingo de 17:00 a 18:00 hrs.)</p> <p><i>Corazón valiente</i> (Domingo 19:30 a 20:00 hrs.)</p>	

Fuente: Excelsior y Tela-Guía

Cuadro No. 4

**PROGRAMACION TELEVISIVA DEL 8 AL 14 DE DE ABRIL DE 1996**

<b>Entretenimiento</b>	<b>TV AZTECA</b>	<b>TELEVISIVA</b>	<b>CANAL 11</b>
<b>Concursos Nacionales</b>	<i>Qué nochecita</i> (Miércoles y domingo de 22:30 a 23:00 hrs.)	<i>La rueda de la fortuna</i> (Lunes a viernes de 19:30 a 20:00 hrs.)	<i>A la cachi cachi porra</i> (Sábado de 18:00 a 19:00 hrs.)
	<i>Telemillones</i> (Domingo de 17:00 a 18:00 hrs.)		
<b>Concursos Extranjeros</b>	<i>El juego de la oca</i> (Sábado de 18:30 a 21:00 hrs.)	<i>Sábado gigante</i> (Sábado de 16:30 a 19:30)	
<b>Teleteatro Nacional</b>		<i>Videoteatros</i> (Sábado 23:30 a 24:30 hrs.)	
		<i>Televiteatros</i> (Domingo 23:30 a 24:30 hrs.)	
<b>Deportivo Nacional</b>	<i>Cabalgata deportiva</i> (Domingo de 10:00 a 10:30 hrs.)	<i>Futbol</i> (Miércoles y jueves de 20:30 a 23:00 hrs.)	
	<i>Futbol</i> (Domingo de 12:00 a 14:00 hrs.)	<i>Función de Box</i> (Sábado de 22:00 a 24:00 hrs.)	
		<i>Lucha libre</i> (Sábado de 19:00 a 20:30 y domingo 10:00 a 13:00 hrs.)	
		<i>Futbol</i> (Sábado de 20:30 a 23:00 hrs.)	
<b>Deportivo Extranjero</b>	<i>Basket ball NBA</i> (Sábado de 14:30 a 17:00 hrs. y domingo de 12:00 a 14:30 hrs.)	<i>Beisbol de las Grandes Ligas</i> (Lunes de 21:30 a 24:30 y sábado y domingo de 12:00 a 15:00 hrs.)	
	<i>Luchas WWF</i> (Domingo 01:00 a 02:00 hrs. y de 09:00 a 10:00 hrs.)	<i>Futbol internacional</i> (Miércoles de 23:00 a 24:30 y domingo 11:50 a 14:00 hrs.)	
	<i>Indy car</i> (Domingo de 15:00 a 17:00 hrs.)	<i>Lucha libre femenil</i> (Sábado 16:00 a 17:00 hrs.)	

Fuente: *Excelsior* y *Tele-Guía*

Cuadro No. 4

**PROGRAMACION TELEVISIVA DEL 8 AL 14 DE DE ABRIL DE 1996**

Entretencimiento	TV AZTECA	TELEVISIA	CANAL 11
Deportivo Extranjero		<p align="center"><i>Fútbol español</i> (Domingo de 10:00 a 12:00 y 24:00 a 02:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Fórmula 3</i> (Domingo 15:00 a 15:30 hrs.)</p>	
Servicio social Nacional	<p align="center"><i>A quien corresponda</i> (Lunes a viernes de 14:00 a 15:00 hrs.)</p>		
Servicio social Extranjero	<p align="center"><i>Rescate 911</i> (Domingo de 18:00 a 19:00)</p>		
Bazar Nacional	<p align="center"><i>Telecasa</i> (Lunes a viernes de 06:00 a 07:00 hrs.; lunes a jueves de 08:30 a 09:00 y sábado de 07:00 a 07:30 hrs.)</p>		
Bazar Extranjero	<p align="center"><i>Exito</i> (Lunes, miércoles y jueves de 10:00 a 11:00 hrs.; vien- nes de 09:30 a 11:00; sábado de 10:00 a 10:30 y domingo de 08:15 a 08:45 hrs.)</p>		
	<p align="center"><i>Cápsulas CVG</i> (Lunes a viernes de 07:00 a 07:30 hrs.; lunes a jueves de 09:00 a 10:00 hrs.; sábado y domingo de 06:00 a 07:00 hrs.; sábado de 08:30 a 10:00 y 10:30 a 11:00 hrs.)</p>		
Policlacas Extranjeras	<p align="center"><i>Testigo en video</i> (Domingo de 19:00 a 20:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Historias de la calle</i> (Domingo de 20:00 a 21:00 hrs.)</p>	<p align="center"><i>Guardianes en la bahía</i> (Lunes a viernes de 19:30 a 20:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Kung Fu:</i> la leyenda continúa (Martes de 21:00 a 22:00 hrs.)</p>	<p align="center"><i>El inspector Maigret</i> (Viernes de 19:30 a 20:30 hrs.)</p>

Fuente: Excelsior y Tele-Guía

Cuadro No. 4

**PROGRAMACION TELEVISIVA DEL 8 AL 14 DE DE ABRIL DE 1996**

Entretenimiento	TV AZTECA	TELEVISIA	CANAL 11
<p><b>Policíacas Extranjeras</b></p>		<p align="center"><i>Medias de seda</i> (Martes y viernes de 22:30 a 23:30 hrs. y jueves de 23:00 a 24:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Misterios sin resolver</i> (Martes y viernes de 23:30 a 24:30 hrs.; jueves de 24:00 a 24:30 hrs. y domingo de 20:00 a 21:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Robocop</i> (Miércoles de 21:00 a 22:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Expedientes secretos X</i> (Viernes de 21:00 a 22:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>El emisionado</i> (Sábado de 19:00 a 20:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Héroes verdaderos</i> (Miércoles de 22:00 a 23:00 hrs.)</p>	
<p><b>Fantásticas Extranjeras</b></p>	<p align="center"><i>AIF</i> (Lunes a viernes de 13:00 a 13:30 hrs.)</p>	<p align="center"><i>Perdidos en el espacio</i> (Sábado y domingo de 07:00 a 07:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Mi bella genio</i> (Sábado y domingo de 08:30 a 09:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Hechizada</i> (Sábado y domingo de 09:00 a 09:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Monstruos</i> (Domingo de 15:30 a 16:00 hrs.)</p>	

Fuente: Excelsior y Telo-Guía

Cuadro No. 4

**PROGRAMACION TELEVISIVA DEL 8 AL 14 DE DE ABRIL DE 1996**

Entretención	TV AZTECA	TELEVISIA	CANAL 11
Fantásticas Extranjeras		<p align="center"><i>Viernes 13</i> (Domingo de 16:00 a 17:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Historias asombrosas</i> (Domingo de 17:30 a 18:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Lo increíble</i> (Domingo 18:30 a 19:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Aunque usted no lo crea</i> (Domingo de 21:00 a 22:00 hrs.)</p>	

**PROGRAMACION TELEVISIVA DEL 8 AL 14 DE DE ABRIL DE 1996**

<b>Entretencimiento</b>	<b>TV AZTECA</b>	<b>TELEVISIA</b>	<b>CANAL 11</b>
<b>Dibujos Animados Extranjeros</b>	<i>Caballeros del Zodiaco</i> (Lunes a viernes de 15:00 a 15:30 hrs.)	<i>Widget</i> (Lunes a viernes de 07:00 a 07:30 hrs.)	<i>Ventana de colores</i> (Lunes a viernes de 13:30 a 16:00 hrs.)
	<i>Moto ratones de Marte</i> (Lunes a viernes de 15:30 a 16:00 hrs.)	<i>Sharky y Georges</i> (Lunes a viernes de 08:00 a 08:30 hrs.)	<i>Ventana de colores</i> (Sábado de 07:00 a 09:30 hrs. y 13:30 a 15:30 hrs.)
	<i>Las aventuras de Fly</i> (Lunes a viernes de 16:00 a 16:30 hrs.)	<i>La Familia Gladys</i> (Lunes a viernes de 08:30 a 09:00 hrs.)	<i>Ventana de colores</i> (Domingo de 07:30 a 09:30 hrs. y 15:00 a 17:00 hrs.)
	<i>Hombres-X</i> (Lunes a viernes de 16:30 a 17:00 hrs.)	<i>El nuevo Popeye</i> (Lunes a viernes de 12:30 a 13:00 hrs.)	
	<i>Los Simpson</i> (Lunes a viernes de 20:00 a 20:30 hrs.)	<i>Tazmania</i> (Lunes a viernes de 13:30 a 14:00 hrs.)	
	<i>Clásicos infantiles</i> (Sábado de 06:30 a 07:00 hrs.)	<i>Los pequeños Muppets</i> (Lunes a viernes de 14:00 a 14:30 hrs.)	
	<i>Ositos cariñositos</i> (Sábado de 07:00 a 07:30 hrs.)	<i>Transformers</i> (Lunes a viernes de 14:30 a 15:00 hrs.)	
	<i>Baby Folies</i> (Sábado de 7:30 a 08:00 hrs.)	<i>Dragón Ball</i> (Lunes a viernes de 15:00 a 15:30 hrs.)	
	<i>Caritele</i> (Sábado de 08:00 a 13:00 hrs.)	<i>Pato Darkwin</i> (Lunes a viernes de 15:30 a 16:00 hrs.)	
	<i>La fuerza de los monstruos</i> (Sábado de 13:00 a 13:30 hrs.)	<i>Tiny Toons</i> (Lunes a viernes de 16:00 a 16:30 hrs.)	
	<i>Pingüinos revoltosos</i> (Sábado de 13:30 a 14:00 hrs.)	<i>Meteoro</i> (Lunes a viernes de 16:30 a 17:00 hrs.)	
	<i>Beethoven</i> (Domingo 06:00 a 06:30 hrs.)	<i>Archie y Sabrina</i> (Lun. a vier. 17:00 a 17:30)	

Fuente: Excelsior y Tele-Guía

Cuadro No. 4

PROGRAMACION TELEVISIVA DEL 8 AL 14 DE DE ABRIL DE 1996

Entretenimiento	TV AZTECA	TELEVISIA	CANAL 11
Dibujos Animados Extranjeros	<p><i>Kissyfur</i> (Domingo de 06:30 a 07:00 hrs.)</p> <p><i>Alf el extraterrestre</i> (Domingo de 07:00 a 07:30 hrs.)</p> <p><i>Niño problema</i> (Domingo de 07:30 a 08:00 hrs.)</p> <p><i>Caballeros del Zodiaco</i> (Domingo de 08:00 a 08:30 hrs.)</p> <p><i>Sailor Moon</i> (Domingo de 08:30 a 09:00 hrs.)</p> <p><i>Pequeños revoltosos</i> (Domingo de 09:00 a 09:30 hrs.)</p>	<p><i>Garfield y sus amigos</i> (Lunes a viernes de 17:30 a 18:00 hrs.)</p> <p><i>Los Picapiedra</i> (Lunes a viernes de 18:00 a 18:30 hrs.)</p> <p><i>La pantera rosa</i> (Lunes a viernes de 18:30 a 19:00 hrs.)</p> <p><i>Animaniacs</i> (Lunes a viernes de 19:00 a 19:30 hrs.)</p> <p><i>Bugs Bunny</i> (Lunes a viernes de 19:30 a 20:00 hrs.)</p> <p><i>Buen viaje Charlie Brown</i> (Miércoles de 11:00 a 12:30 hrs.)</p> <p><i>Los hits</i> (Sábado y domingo de 07:00 a 07:30 hrs.)</p> <p><i>Los pitufos</i> (Sábado y domingo de 07:30 a 08:00 hrs.)</p> <p><i>Las aventuras del príncipe valiente</i> (Sábado de 08:00 a 08:30 hrs.)</p> <p><i>Los pequeños Picapiedra</i> (Sábado de 08:30 a 09:00 hrs.)</p> <p><i>Mi pobre angelito</i> (Sábado de 09:00 a 09:30 hrs.)</p>	

PROGRAMACION TELEVISIVA DEL 8 AL 14 DE DE ABRIL DE 1996

Entretenimiento	TV AZTECA	TELEVISIA	CANAL 11
Dibujos Animados Extranjeros		<p><i>Gatos samurai</i> (Sábado de 09:30 a 10:00 hrs.)</p> <p><i>Mr. T</i> (Sábado de 10:00 a 10:30 hrs.)</p> <p><i>Daniel el travieso</i> (Sábado de 10:30 a 11:00 hrs.)</p> <p><i>Halcones galácticos</i> (Sábado de 11:00 a 11:30 hrs.)</p> <p><i>Defensores de la tierra</i> (Sábado de 11:30 a 12:00 hrs.)</p> <p><i>Fantasías animadas</i> (Sábado de 12:00 a 12:30 hrs.)</p> <p><i>Correcaminos</i> (Sábado de 12:30 a 13:00 hrs.)</p> <p><i>Club Disney</i> (Sábado de 14:30 a 16:00 hrs.)</p> <p><i>La vuelta al mundo en 80 días</i> (Domingo de 08:00 a 08:30 hrs.)</p> <p><i>T-Rex</i> (Domingo de 10:00 a 10:30 hrs.)</p> <p><i>Piratas de las aguas tenebrosas</i> (Domingo de 10:30 a 11:00 hrs.)</p>	

Fuente: Excelsior y Tele-Guía

Cuadro No. 4

**PROGRAMACION TELEVISIVA DEL 8 AL 14 DE DE ABRIL DE 1996**

Entretencimiento	TV AZTECA	TELEVISIA	CANAL 11
Series infantiles Nacionales		<p align="center"><i>Plaza Séssamo</i> (Lunes a viernes de 13:00 a 13:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Odisea burbujas</i> (Sábado y domingo de 07:00 a 08:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Tesoro del saber</i> (Sábado y domingo de 08:00 a 08:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Chiquilladas</i> (Sábado de 10:30 a 11:00 hrs. y domingo de 08:30 a 09:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Club Disney</i> (Sábado de 14:30 a 16:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Aquí está la Chilindrina</i> (Domingo de 09:00 a 09:30 hrs.)</p>	
Series infantiles Extranjeras		<p align="center"><i>La gallina y su pandilla</i> (Lunes a viernes de 07:30 a 08:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>(Ciclo cinealandia)</i> (Lunes a viernes de 11:00 a 12:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Power Rangers</i> (Lunes a viernes de 20:00 a 20:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Dinosaurios</i> (Lunes a viernes de 20:30 a 21:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>(Ciclo: una tarde mágica)</i> (Sábado de 13:30 a 14:30 hrs.)</p>	<p align="center"><i>Ventana de colores</i> (Lunes a viernes de 13:30 a 16:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Ventana de colores</i> (Sábado de 07:00 a 09:30 hrs. y 13:30 a 15:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Ventana de colores</i> (Domingo de 07:30 a 09:30 hrs. y 15:00 a 17:00 hrs.)</p>

**PROGRAMACION TELEVISIVA DEL 8 AL 14 DE DE ABRIL DE 1996**

Entretenimiento	TV AZTECA	TELEVISIA	CANAL 11
Series Infantiles Extranjeras		<i>Thunderbirds</i> (Domingo de 08:30 a 09:30 hrs.)	
Concursos Nacionales	<i>Caritele</i> (Sábado de 08:00 a 13:00 hrs.)	<i>T. V. O.</i> (Sábado de 09:30 a 10:30 hrs.)  <i>En familia</i> (Domingo de 07:00 a 10:00 hrs.)	
Deportes Nacionales		<i>Futbol rápido</i> (Sábado de 08:30 a 09:30 hrs.)	

**PROGRAMACION DEL 8 AL 14 DE ABRIL DE 1996**

<b>GENERO PERIODISTICOS</b>	<b>TELEVISION AZTECA</b>	<b>TELEVISIA</b>	<b>CANAL 11</b>	<b>TOTAL POR GENERO</b>
Noticiero nacional	28 hrs. (3)*	75 hrs. 30' (4)	5 hrs. 40' (2)	109 hrs. 10' (9)
Debate extranjero	6 hrs. (1)	-----	-----	6 hrs. (1)
Análisis y reportaje nacional	12 hrs. (6)	12 hrs. 30' (7)	10 hrs. 30' (2)	35 hrs. (15)
Análisis y reportaje extranjero	-----	6 hrs. (1)	-----	6 hrs. (1)
Análisis y reportaje deportivo nacional	10 hrs. 30' (11)	1 hra. (1)	30' (1)	12 hrs. (13)
<i>Subtotal Total</i>	56 hrs. 30' (21)	95 hrs. (13)	16 hrs. 40' (5)	168 hrs. 10' (39)
<b>CULTURALES</b>				
Documental nacional	-----	-----	2 hrs. (1)	2 hrs. (1)
Documental extranjero	-----	-----	7 hrs. 30' (9)	7 hrs. 30' (9)
Didáctico nacional	-----	35 hrs. (6)	5 hrs. (3)	40 hrs. (9)
Didáctico extranjero	-----	-----	2 hrs. (3)	2 hrs. (3)
Cultural nacional	2 hrs. 30' (1)	1 hra. (2)	8 hrs. 30' (5)	12 hrs. (8)
Cultural extranjero	-----	-----	14 hrs. (7)	14 hrs. (7)
Político	30' (1)	30' (1)	-----	1 hra. (2)
<i>Subtotal Total</i>	3 hrs. (2)	36 hrs. 30' (9)	39 hrs. (28)	78 hrs. 30' (39)
<b>ENTRETENIMIENTO</b>				
Película nacional	57 hrs. 15' (28)	52 hrs. 40' (26)	-----	109 hrs. 55' (54)
Película extranjera	28 hrs. 30' (14)	61 hrs. 30' (24)	26 hrs. 50' (15)	116 hrs. 50' (53)
Musical nacional	1 hrs. 30' (2)	18 hrs. 30' (7)	2 hrs. (2)	22 hrs. (11)
Musical extranjera	-----	-----	30' (1)	30' (1)
Humor nacional	6 hrs. 30' (4)	21 hrs. 30' (17)	-----	28 hrs. (21)
Humor extranjero	11 hrs. 30' (6)	2 hrs. 30' (1)	-----	14 hrs. (7)

\*El número entre parentesis representa la cantidad de programas del género respectivo.

Fuente: Excelsior y Tele-Guía

Cuadro No.5

PROGRAMACION DEL 8 AL 14 DE ABRIL DE 1996

GENERO	TELEVISION AZTECA	TELEVISIA	CANAL 11	TOTAL POR GENERO
Entretenimiento Telenovela nacional	2 hrs. 30' (1)	30 hrs. (7)	-----	32 hrs. 30' (8)
Telenovela extranjera	26 hrs. 15' (6)	-----	-----	26 hrs. 15' (6)
Miscelánea nacional	-----	17 hrs. 30' (4)	-----	17 hrs. 30' (4)
Melodrama nacional	1 hrs. (1)	1 hrs. 30' (2)	-----	2 hrs. 30' (3)
Melodrama extranjero	7 hrs. 30' (3)	40 hrs. 30' (21)	2 hrs. (3)	50 hrs. (27)
Concurso nacional	2 hrs. (2)	2 hrs. 30' (1)	1 hrs. (1)	5 hrs. 30' (4)
Concurso extranjero	2 hrs. 30' (1)	3 hrs. (1)	-----	5 hrs. 30' (2)
Teleteatro nacional	-----	2 hrs. (2)	-----	2 hrs. (2)
Deporte nacional	2 hrs. 30' (2)	11 hrs. 30' (4)	-----	14 hrs. (6)
Deporte extranjero	9 hrs. (3)	18 hrs. 10' (5)	-----	27 hrs. 10' (8)
Servicio social nacional	5 hrs. (1)	-----	-----	5 hrs. (1)
Servicio social extranjero	1 hrs. (1)	-----	-----	1 hrs. (1)
Bazar nacional	7 hrs. 30' (1)	-----	-----	7 hrs. 30' (1)
Bazar extranjero	16 hrs. (2)	-----	-----	16 hrs. (2)
Policíacas extranjeras	2 hrs. (2)	16 hrs. 30' (8)	1 hrs. (1)	19 hrs. 30' (11)
Serie fantástica extranjera	2 hrs. 30' (1)	7 hrs. 30' (8)	-----	10 hrs. (9)
<i>Subtotal Total</i>	192 hrs. 30' (81)	307 hrs. 20' (138)	33 hrs. 20' (23)	533 hrs. 10' (242)
Dibujo animado extranjero	22 hrs. 12' (17)	53 hrs. (34)	7 hrs. 30' (1)	82 hrs. 42' (52)
Serie infantil nacional	-----	7 hrs. (6)	-----	7 hrs. (6)
Serie infantil extranjera	-----	16 hrs. 30' (6)	3 hrs. 30' (1)	20 hrs. (6)
Concurso nacional	1 hrs. 18' (1)	4 hrs. (2)	-----	5 hrs. 18' (1)

\*El número entre paréntesis representa la cantidad de programas del género respectivo.

**PROGRAMACION DEL 8 AL 14 DE ABRIL DE 1996**

<b>GENERO</b>	<b>TELEVISION AZTECA</b>	<b>TELEVISION</b>	<b>CANAL 11</b>	<b>TOTAL POR GENERO</b>
<b>ENTRETENIMIENTO</b>				
Deporte infantil nacional	-----	1 hra. (1)	-----	1 hra. (1)
<i>Subtotal</i>	23 hrs. 30' (18)	81 hrs. 30' (49)	11 hrs. (2)	<b>116 hrs. (69)</b>
<i>Total</i>	216 hrs. (99)	388 hrs. 50' (187)	44 hrs. 20' (25)	<b>649 hrs. 10' (311)</b>
<b>Programación</b>				
<i>Subtotal</i>	275 hrs. 30' (122)	520 hrs. 20' (209)	100 hrs. (58)	
<b>Programación</b>				
<i>Total</i>				<b>895 hrs. 50' (389)</b>

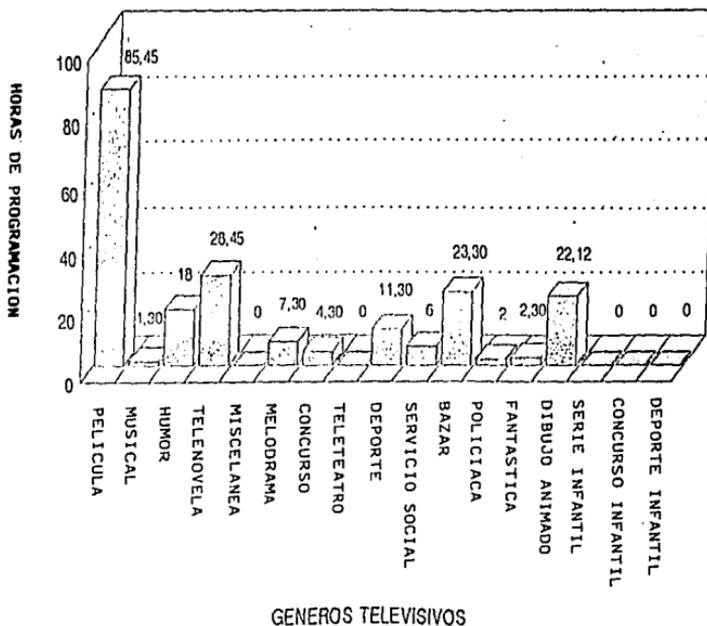
*\*El número entre paréntesis representa la cantidad de programas del género respectivo.*

*Fuente: Excelsior y Tele-Guía*

**Cuadro No.5**

# TELEVISION AZTECA

## GENERO ENTRETENIMIENTO



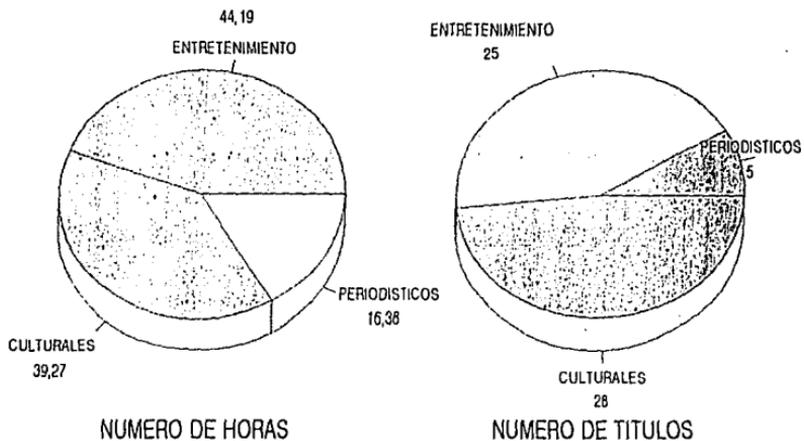
PROGRAMACION DEL 8 AL 14 DE ABRIL DE 1996

Fuente: EXCELSIOR y TELE-GUÑA

# CANAL 11

## RUBROS TELEVISIVOS

---

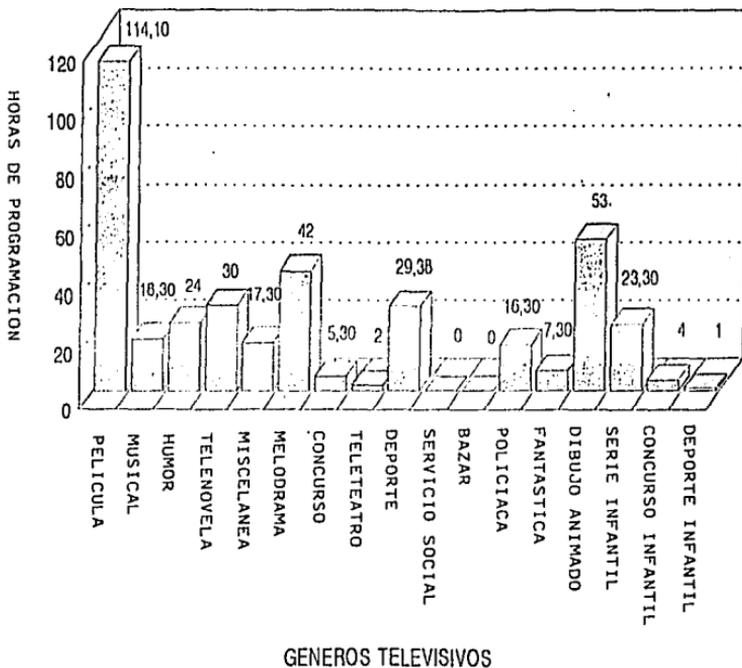


PROGRAMACION DEL 8 AL 14 DE ABRIL DE 1996  
Fuente: EXCELSIOR y TELE-GUIA

Gráfica No. 2

# TELEvisa

## GENERO ENTRETENIMIENTO



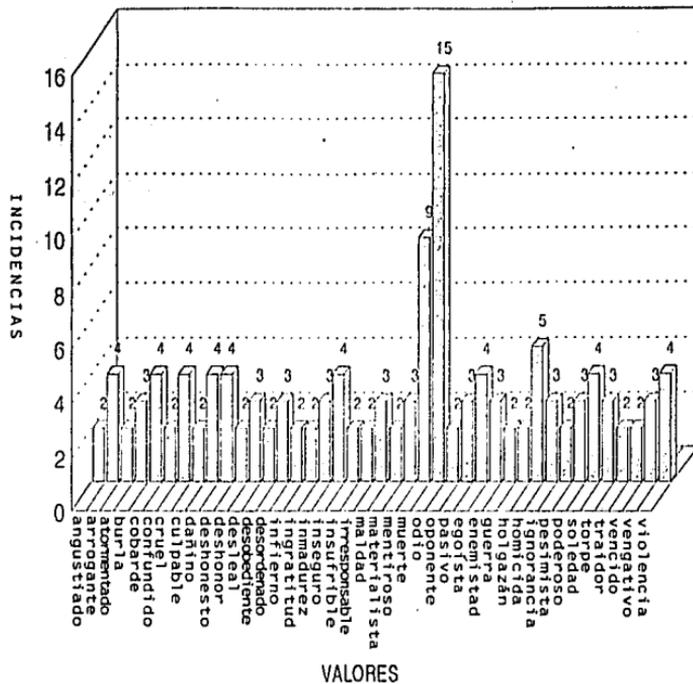
PROGRAMACION DEL 8 AL 14 DE ABRIL DE 1996

Fuente: EXCELSIOR y TELE-GUIA

Gráfica No. 3



## VALORES NEGATIVOS DEL ANALISIS DEL DIBUJO ANIMADO



**PROGRAMACION DE DIBUJOS ANIMADOS**  
(22 de febrero al 17 de julio de 1994)

Programación Dibujos Animados	Canal	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo	Horas de Programación
Los Bits (E.U.)	5						7.00 a 7:30	7.00 a 7:30	1:00
Fixie Dixie (E.U.)	13							7.00 a 7:30	0:30
La princesa de los mal años (Japónés)	13						7.00 a 7:30		0:30
Fantasías Animadas (E.U.)	5						7:30 a 8:00	7:30 a 8:00	0:30
El mago de los sueños (E.U.)	13						7:30 a 8:00		0:30
Los Caballeros del Zodiaco (Japónés)	13						8:00 a 8:30	10:30 a 11:00	1:00
Alvin y las Ardillas (E.U.)	5							8:00 a 8:30	0:30
Pinky Brewster (E.U.)	13						8:30 a 9:00	7:30 a 8:00	1:00
El Justiciero (E.U.)	13							8:30 a 9:00	0:30
Los Caballeros del Zodiaco (Japónés)	13						9:00 a 9:30	11:15 a 11:45	1:00
Rebembambas (E.U.)	13						9:30 a 10:00		0:30
Almendrita (E.U.)	13						10:00 a 10:30	9:30 a 10:00	1:00
Los pequeños magos (E.U.)	13						10:30 a 11:00		0:30
Fantasías Animadas (E.U.)	5						11:00 a 11:30		0:30

Programación	Canal	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo	Horas de Programación
Dibujos Animados									
Rebotachines (E.U.)	13						11:00 a 11:30		0:30
Viva, bravo y burra (E.U.)	13						11:30 a 12:00		0:30
Los Supersónicos (E.U.)	5							11:30 a 12:00	0:30
Les Picapiedra (E.U.)	5							12:00 a 12:30	0:30
Oso Gummy (E.U.)	5	12:00 a 12:30			0:30				
DinK, el pequeño dinosauro (E.U.)	13						12:00 a 12:30		2:30
Mt. Bogus (E.U.)	5	12:30 a 13:00			2:30				
Felinos Cósmicos (E.U.)	5						12:30 a 13:00		0:30
Dyneders (E.U.)	13						12:30 a 13:00		0:30
Snoopy (E.U.)	5						13:00 a 14:00		1:00
La pequeña sirena (E.U.)	5	14:00 a 14:30		3:00					
Peter Pan y los piratas (E.U.)	5	14:30 a 15:00		3:00					
La tropa Goofy (E.U.)	5	15:00 a 15:30		3:00					
Capitán Planeta y los planetarios (E.U.)	5	15:30 a 16:00		3:00					
Tiny Toons (E.U.)	5	16:00 a 16:30		3:00					

Cuadro No.1

Programación	Canal	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo	Horas de Programación
<b>Dibujos Animados</b>									
<i>Chip y Dale al rescate</i> (E.U.)	5	16.30 a 17.00		3.00					
<i>Pit y Hércules</i> (E.U.)	5	17.00 a 17.30			2.30				
<i>T-Rex</i> (E.U.)	5	17.30 a 18.00			2.30				
<i>Batman</i> (E.U.)	5	18.00 a 18.30			2.30				
<i>Patas venturas</i> (E.U.)	5	18.30 a 19.00		18.30 a 19.00	18.30 a 19.00		18.30 a 19.00		2.30
<i>La Pantera Rosa</i> (E.U.)	5		19.00 a 19.30			19.00 a 19.30			0.30
<i>Los Caballeros del Zodiaco (Japón)</i> (E.U.)	13	19.00 a 19.30	3.30						
<i>Voltren</i> (E.U.)	5	19.30 a 20.00			2.30				
<i>Los Simpson</i> (E.U.)	7	20.00 a 20.30	3.30						

**Dibujos Animados con más horas de programación**

<i>Los caballeros del Zodiaco</i>	5.30
<i>Los Simpson</i>	3.30

Nota: "Ventana de Colores" es un programa infantil, transmitido por canal 11, de horario variable, no siempre considera dibujos animados; por ello no se incluyó en la barra de programación.

**Cuadro No.1**

## Características Físicas de los Personajes de los Capítulos Sujetos a Análisis

Personajes	Figura/as- pecto	Color de			Tipo de rasgos				Vestido			Adornamentos
		Ojos	Tez	Cabello	Ojos	Nariz	Boca	Labios	Tipo	Tela	Color	
Andrómeda	delgado frágil joven	grises	blanca	melena verde	redondos grandes	afilada	chica	delgados	mallón con tirantes y playera	algodón	blanco  verde	armadura ma- genta energía
Ave Fénix	atlética esbelto joven	azul obs- curo	blanca	melena azul obs.	redondos grandes	afilada	mediana	delgados	mallón playera	algodón	rojo azul obs.	armadura azul aura en forma ave y energía
Pequeño Mime	Infante	marrón	blanca	melena rubia/ra- natoria	redondos grandes	afilada	chica	delgados	sucier mallón	lana	azul obs. azul obs.	arpa
Folker	musculosa alto maduro	hla	blanca	negro	redondos grandes	afilada	grande	gruesos	capa playera mallón	seda y lana	azul obs. guinda azul obs.	energía cósmica
Hagen	atlética joven	azules	blanca	rubio	medianos rasgados	recta	chica	delgados	mallón playera	algodón	azul verde	fuerza física
Kiki	mediana adolescente	azules	blanca	rojizo	redondos grandes	chica y afilada	chica	delgados	playera	algodón	café	
Saori reencar- ción de Athena	esbelta frágil joven	negros	blanca	violeta largo	redondos grandes	afilada	chica	delgados	vestido largo	seda	blanco	báculo energía
Hilda gover- nante de Argat	esbelta joven	azules	blanca	azul largo	redondos grandes	afilada	chica	delgados	vestido largo	seda	azul	
Fler	esbelta frágil joven	verdes	blanca	rubio largo	redondos grandes	afilada	chica	delgados	vestido largo	seda	blanco	
Mime 4º guerrero	esbelto joven	marrón	blanca	melena zanabo- ria	grandes rasgados	afilada	mediana	delgados	mallón playera	algodón	blanco	armadura marrón, arpa
Hilda reencar- nación del mal	esbelta joven	azules	blanca	azul largo	rasgados	afilada	chica	delgado	capa falda larga	seda	azul obs. roja	anillo energía

PROGRAMACION DEL 08 DE ABRIL DE 1996

TELEVISION AZTECA

TELEVISIA

CANAL 7	CANAL 13	CANAL 5	CANAL 2
06:00 Telecasa - EBN	06:30 A primera hora, noticiario - PNN	07:00 Widget - EDA	06:30 La realidad... hoy (inicio) - PARN
07:00 Cápsulas CVG - EBE	09:00 Las aguas mansas - ETE	07:30 La gallina y su pandilla - ESIE	07:00 Al despertar - PNN
07:30 Hechos noticiario (R) - PNN	09:30 Pura sangre - ETE	08:00 Sharky y Georges - EDA	10:00 Un nuevo día - EMISCN
08:30 Telecasa - EBN	10:30 Chepna y su cocina - CCN	08:30 La familia Glady - EDA	11:30 "Genio y figura" (cine de la mañana) - EPN
09:00 Cápsulas CVG - EBE	11:00 Felicidad - ETE	09:00 Tiempos inmovilables - ESM	13:30 Programa especial (RTC) Tema: Entre consumidores - CDiN
10:00 Esto - EBN	11:45 Película (matinée del 13) "Alias el Alacrán" - EPN	09:30 Mejorando la casa - FSM	14:00 24 horas - PNN
11:00 Película (ciclo aventura) "La pandilla se divide" - EPN	13:00 Candy Camera - ESH	10:00 La vida sigue su curso - ESM	14:30 Pícatelas - EH
13:00 Alf - ESF	14:00 A quien correspondía - ESSN	11:00 "El pequeño nemo en la tierra del sueño" (ciclo: cineclanda) - ESIE	16:00 Confidente de secundaria - ETN
13:30 La isla de Gilligan - ESH	15:00 Hechos, noticiario - PNN	12:30 El nuevo popeye - EDA	17:00 Morelia - ETN
14:00 Los tres chiflados - ESH	15:30 En medio del espectáculo - FH	13:00 Plaza Sesamo - ESIE	18:00 Mariel - ETN
14:30 La familia Monster - ESH	16:00 Película "Una chaca y un señor" - EPN	13:30 Tazmania - EDA	19:00 Morir dos veces - ETN
15:00 Caballeros del Zodiaco - EDA	18:00 María Bonita - ETE	14:00 Los pequeños Muppets - EDA	20:00 El premio mayor - ETN
15:30 Moto ratones de Maite - EDA	19:00 Las aguas mansas - ETE	14:30 Transformers - EDA	21:00 María la del barrio - ETN
16:00 Las aventuras de Fly - EDA	19:30 Eternamente Manola - ETE	15:00 Dragón Ball - EDA	21:30 Acapulco cuerpo y alma - ETN
16:30 Hombres - X - EDA	20:00 Ciudad desnuda - PARN	15:30 Pato Darkwin - EDA	22:00 24 horas - PNN
17:00 (Tardes de película) "Doble triunfo" - EPE	21:00 Con toda el alma - ETN	16:00 Tiny Toons - EDA	23:00 Hoy ... con Daniela - EMN
19:00 Salvados por la campana - ESM	21:30 Hechos, noticiario - PNN	16:30 Meteoro - EDA	
19:30 Drogie Howser - ESM	22:30 Está enterado - PARN	17:00 Archie y Sabrina - EDA	
20:00 Los Simpson - EDA	23:30 (Lunes de película) "Días de combate" - ETN	17:30 Garfield y sus amigos - EDA	
20:30 El príncipe del rap - ESM		18:00 Los Precapiedra - EDA	
21:00 Super deportivo - PDARN		18:30 La pañeta rosa - EDA	
21:30 Ventaneando - EH		19:00 Animaniacs - EDA	
22:00 En cuerpo ajeno - ETE		19:30 Bugs Bunny y sus amigos - EDA	
23:00 (Película mexicana) "Tres mujeres en la hoguera" - EPN		20:00 Poser Rangers - ESIE	
		20:30 Dinosaurios - ESIE	
		21:00 "Lluvia de plomo" (ciclo: lunes espectaculares) - EPE	
		23:00 El calabozo - EH	
		23:30 Punto por punto - PARN	
		24:00 "Un asesino en mi hogar" (éxitos de Hollywood) - EPE	

\* Nota: ver hoja de la clasificación de la programación pp. 70 y 71

Cuadro No.3

PROGRAMACION DEL 08 DE ABRIL DE 1996

TELEVISÀ

CANAL 4	CANAL 9	CANAL 11
07:00 Eco Internacional - PNN	08:00 Telesecundaria - CDN	07:00 Café express - PARN
14:00 Los locos Addams - ESH	14:00 "Pal Norte - EMN	09:00 "Sin conciencia" - EPE
14:30 Bonanza - ESM	15:00 "El sultán descalzo" (cine en su hogar) - EPN	11:00 Quo Vadis? (capítulo 2) - CCE
15:30 Los pioneros - ESM	17:00 Primer impacto - PARE	12:00 El mundo en guerra - CCE
16:30 "Vida nocturna" (cine de éxito) - EPE	18:00 Creolina - PDE	13:00 Radio, televisión y cinematografía (temas diversos) - CDN
18:30 Trueno en el paraíso - ESM	19:00 Ni hablar - EH	13:30 Ventana de colores - EDA/ESIE
19:30 Guardianes en la bahía - ESP	19:30 La rueda de la fortuna - ECN	16:00 "El hombre de sus sueños" - EPE
20:30 Beverly Hills 90210 - ESM	20:00 Muchas novicias - PNN	17:52 Enlace, avance informativo - PNN
21:30 Béisbol de Grandes Ligas - EDE	21:00 Primer impacto - PARE	18:00 Sobrevivientes - CDoE
24:30 Programa especial (RTIC) Tema: Prima universitario - CDN	22:00 "Novia, esposa y amante" (ciclo: nuestro cine) - EPN	18:30 El sorprendente y salvaje mundo de los animales - CDoE
	24:30 "French can can" (tempo de filmoteca; (ciclo: María Félix en Europa) - EPE	19:00 Hoy en la cultura - CCN
		19:30 Al filo de lo imposible - CDoE
		20:00 Mochila al hombro - CCN
		20:30 Enlace - PNN
		21:00 Páginas de la historia - CCE
		22:00 "Agente internacional" - EPE
		24:00 Enlace - PNN
		24:30 Hoy en la cultura - CCN

\* Nota: ver hoja de la clasificación de la programación pp. 70 y 71

PROGRAMACION DEL 09 DE ABRIL DE 1996

TELEVISION AZTECA

TELEVISIA

CANAL 7	CANAL 13	CANAL 5	CANAL 2
06:00 Telecasta -EBN	06:30 A primera hora, noticiario -PNN	07:00 Widget -EDA	06:30 La realidad... hoy -PARN
07:00 Cápsulas CVG -EBE	09:00 Las aguas mansas -EFE	07:30 La gallina y su pandilla -ESIE	07:00 Al despertar -PNN
07:30 Hechos noticiario (R) -PNN	09:30 Pura sangre -ETE	08:00 Shaky y Georges -EDA	10:00 Un nuevo día -EMISCN
08:30 Telecasta -EBN	10:30 Chepina y su cocina -CCN	08:30 La familia Gladly -EDA	11:30 "Cuando nace el amor" (filme de la mañana) -EPN
09:00 Cápsulas CVG -EBE	11:00 Felicidad -ETE	09:00 Tiempos inolvidables -ESM	13:30 Programa especial (RTC) Tema: Familias felices II -CDN
11:00 Película (ciclo aventura) "Yo a mo, tú amas, nosotros..." -EPN	11:45 Película (matinée del 13) "María" -EPN	09:30 Mejorando la casa -ESM	14:00 24 horas PNN
13:00 Añ -ESF	13:00 Cándid Camera -ESH	10:01 La vida sigue su curso -ESM	14:30 Pácatelas EH
13:30 La isla de Gilligan -ESH	14:00 A quien correspondo -ESSN	11:00 "Capitán Harlock en Arcadia" (ciclo: cinefanda) -ESIE	16:00 Confidente de secundaria -ETN
14:00 Los tres chiflados -ESH	15:00 Hechos, noticiario -PNN	11:00 Plaza Sécano -ESIE	17:00 Morelia -ETN
14:30 La familia Monster -ESH	15:30 En medio del espectáculo -EH	13:30 Tasmania -EDA	18:00 Marisol -ETN
15:00 Caballeros del Zooloco -EDA	16:00 Película "Muerte en la feria" -EPN	14:00 Los pequeños Muppets -EDA	19:00 Morir dos veces -ETN
15:30 Moto ratones de Marte -EDA	18:00 María Bonita -ETE	14:30 Transformers -EDA	20:00 El premio mayor -ETN
16:00 Las aventuras de Fly -EDA	19:00 Las aguas mansas -ETE	15:00 Pato Darkwin -EDA	21:00 María la del barrio -ETN
16:30 Hombres X -EDA	19:30 Eternamente Manuela -ETE	16:00 Tiny Toons -EDA	21:30 Acapulco cuerpo y alma -ETN
17:00 (Tardes de película) "Papi, el ángel y yo" -EPE	20:00 Ciudad desnuda -PARN	16:30 Meteoro -EDA	22:00 24 horas -PNN
19:00 Salvados por la campana -ESM	21:00 Con toda el alma -ETN	17:00 Archie y Salma -EDA	23:00 Hoy ... con Daniela -EMN
19:30 Dewojie Howser -ESM	21:30 Hechos, noticiario -PNN	17:30 Garfield y sus amigos -EDA	
20:00 Los Simpson -EDA	22:30 Puro loco -EH	18:00 Los Picapiedra -EDA	
20:30 El príncipe del rap -ESM	23:30 En caliente -PDARN	18:30 La pantera rosa -EDA	
21:00 Broadway super deportivo -PDARN		18:45 Programa especial (RTC) Tema: Partidos políticos (PRD) -CPN	
21:30 Ventaneando -EH		19:00 Animaniacs -EDA	
22:00 En cuerpo ajeno -ETE		19:30 Bugs Bunny y sus amigos -EDA	
23:00 (Película mexicana) "Ante el cadáver de un líder" -EPN		20:00 Power Rangers -ESIE	
		20:30 Dinosaurios -ESIE	
		21:00 Kung Fu: La leyenda ... -ESP	
		22:00 Highlander -ESM	
		23:00 El calabozo -EH	
		23:30 Punto por punto -PARN	
		24:00 "Confidencias de amor" (éxitos de Hollywood) -EPE	

\* Nota: ver hoja de la clasificación de la programación pp. 70 y 71

Cuadro No.3

**PROGRAMACION DEL 09 DE ABRIL  
TELEvisa**

CANAL 4	CANAL 9	CANAL 11
07:00 Eco Internacional -PNN	08:00 Telesecundaria -CDiN	07:00 Café express (taller de sexualidad) PARN
14:00 Los locos Addams -ESI	14:00 'Pal Norte' -EMN	09:00 "Un sombrero de paja de Italia" -EPE
14:30 Bonanza -ESM	15:00 "El plebeyo" (cine en su hogar) -EPN	11:00 Quo Vadis? (capítulo 3. La trágica historia del oficial romano) -CCE
15:30 Los pioneros -ESM	17:00 Primer impacto -PARE	12:00 Otros pueblos -CCE
16:30 "Rebeldes bajo la ciudad" (Cine de éxito) -EPE	18:00 Cristina -PDE	13:00 Radio, televisión y cinematografía (temas diversos) -CDiN
18:30 Trueno en el paraiso -ESM	19:00 Bienvenidos -EH	13:30 Ventana de colores -EDA/ESIE
19:30 Guardianes en la bahía -ESP	19:30 La rueda de la fortuna -ECN	16:00 "Una chica de fuego" -EPE
20:30 Beverly Hills 90210 -ESM	20:00 Muchas noticias -PNN	17:52 Enlace, avance informativo -PNN
21:30 Melrose place -ESM	21:00 Cristina -PDE	18:00 Las nuevas aventuras de Azabache -ESM
22:30 Medias de seda -ESP	22:00 Intimamente Shank -EMISCN	18:30 Omni ciencia -CDoE
23:30 Misterios sin resolver -ESP	23:00 Los comediantes -EH	19:00 Hoy en la cultura -CCN
24:30 Programa especial (RTC) Tema: Familias felices II -CDiN	23:30 Los Polivoces -EH	19:30 Maravillas de la naturaleza -CDoE
	24:00 Programa especial (RTC) Tema: Cap. IX Paquime, Chihuahua -CCN	20:30 Enlace -PNN
	24:30 "Hechizo trágico" (tiempo de filmoteca: t.ciclo: María Félix en Europa) -EPE	21:00 Páginas de la historia -CCE
		22:00 "Más corazón que odio" -EPE
		24:00 Enlace -PNN
		24:30 Hoy en la cultura -CCN

\* Nota: ver hoja de la clasificación de la programación pp.70 y 71

Cuadro No. 3

PROGRAMACION DEL 10 DE ABRIL DE 1996

TELEVISION AZTECA

TELEVISIA

CANAL 7	CANAL 13	CANAL 5	CANAL 2
06:00 Telecasa -EBN	06:30 A primera hora, noticiario -PNN	07:00 Widget -EDA	06:30 La realidad... hoy -PARN
07:00 Cápsulas CVG -EHE	09:00 Las aguas mansas -ETE	07:30 La gallina y su pandilla -ESIE	07:00 Al despertar -PNN
07:30 Hechos noticiario (R) -PNN	09:30 Pura sangre -ETE	08:00 Sharly y Georges -EDA	10:00 Un nuevo día -EMISCN
08:30 Telecasa -EBN	10:30 Chepina y su cocina -CCN	08:30 La familia Gladly -EDA	11:30 "El gran autor" (cine de la mañana) -EPN
09:00 Cápsulas CVG -EHE	11:00 Felicidad -ETE	09:00 Tiempos inolvidables -ESM	13:30 Programa especial (RTC) Tema: Los derechos humanos de las personas con discapacidad -CDN
10:00 Exitó -EBN	11:45 Película (mañanú del 13) "La pandilla en vacaciones misteriosas" -EPN	09:30 Mejorando la casa -ESM	
11:00 Película (ciclo aventura) "Los naufragos de Liguera" -EPN	13:30 Cándid Camera -ESH	10:00 La vida sigue su curso -ESM	
13:00 Alf -ESF	14:00 A quien correspondá -ESSN	11:00 "Buen viaje Charlie Brown" (ciclo: cineLandia) -EDA	14:00 24 horas -PNN
13:30 La isla de Gilligan -ESH	15:00 Hechos, noticiario -PNN	12:30 El nuevo papey -EDA	14:30 Picatelas -EH
14:00 Los tres chiflados -ESH	15:30 En medio del espectáculo -EH	13:00 Plaza Séisimo -ESIE	16:00 Confidente de secundaria -ETN
14:30 La familia Monster -ESH	16:00 Película "Destrucciones de los pitatus" -EPN	13:30 T armonía -EDA	17:00 Morelia -ETN
15:00 Caballeros del Zodiaco -EDA	18:00 María Bonita -ETE	14:00 Los pequeños Muppets -EDA	18:00 Marisol -ETN
15:30 Moto ratones de Marte -EDA	19:00 Las aguas mansas -ETE	14:30 Transformers -EDA	19:00 Morir dos veces -ETN
16:00 Las aventuras de Fly -EDA	19:30 Eternamente Manuela -ETE	15:00 Dragón Ball -EDA	20:00 El premio mayor -ETN
16:30 Hombres -X -EDA	20:00 Ciudad demandá -PARN	15:30 Pató Darkwin -EDA	21:00 María la del barrio -ETN
17:00 (Tardes de película) "¿Qué pa!!" -EPE	21:00 Con toda el alma -ETN	16:00 Tiny Teons -EDA	21:30 Acapulco cuerpo y alma -ETN
18:30 Ceca cola rock líquido -EMN	21:30 Hechos, noticiario -PNN	16:30 Metero -EDA	22:00 24 horas -PNN
19:00 Sábados por la campana -ESM	22:30 Qué nocheita -ECN	17:00 Archie y Sabrina -EDA	23:00 Hoy ... con Daniela -EMN
19:30 Doogie Howser -ESM	23:00 Amanes, entredos y encaños -EMeN	17:30 Garfield y sus amigos -EDA	
20:00 Los Simpson -EDA	23:30 Hablemos claro -PARN	18:00 Los Picapietra -EDA	
20:30 El príncipe de rap -ESM		18:30 La pantera rosa F1A	
21:00 Broadway super deportivo -PIDARN		19:00 Animaniacs -EDA	
21:30 Ventaneando -EH		19:30 Bugs Bunny y sus amigos -EDA	
22:00 En cuerpo ajeno -ETE		20:00 Power Rangers -ESIE	
23:00 (Película mexicana) "Barrio de campeones" -EPN		20:30 Dinosaurios -ESIE	
		21:00 Robocop -ESP	
		22:00 Héros verdaderos -ESP	
		23:00 El calaboto -EH	
		23:30 Punto por punto -PARN	
		24:00 "Policía del mundo rock" (éxitos de Hollywood) -EPE	

\* Nota: ver hoja de la clasificación de la programación pp. 70 y 71

**PROGRAMACION DEL 10 DE ABRIL DE 1996**  
**TELEVISÀ**

CANAL 4	CANAL 9	CANAL 11
07.00 Eco Internacional - PNN	08.00 Telesecundaria - CDN	07.00 Café express - PARN
14.00 Los locos Addams - ESH	14.00 Pal Norte - EMN	09.00 "Los tigres voladores" - EPE
14.30 Fútbol internacional - EDE	15.00 "De sangre chicana" (cine en su hogar) - EPN	11.00 Quo Vado? (capítulo 4) - CCE
16.30 "Para salvar a un niño" (cine de éxito) - EPE	17.00 Primer impacto - PARE	12.00 Naturaleza invisible - CDiE
18.30 Trueno en el pataño - ESM	18.00 Cristina - PDE	13.00 Radios, televisión y cinematografía (temas diversos) - CDN
19.30 Guardianes en la bahía - ESP	19.00 La cu. huleta - EH	13.30 Ventana de colores - EDA/ESIE
20.30 Fútbol - EDN	19.30 La rueda de la fortuna - ECN	16.00 "La usurpadora" - EPE
23.00 Fútbol internacional - EDE	20.00 Muchas noticias - PNN	17.52 Enlace, avance informativo - PNN
24.30 Programa especial (RTC) Tema: Entre consumidores - CDiN	21.00 Vibraciones cósmicas - EMEN	18.00 El mundo de Beakman - CDiE
	22.00 "Curado de espanto" (ciclo: nuestro cine) - EPN	18.30 Rock alrededor del mundo - EME
	24.00 Programa especial (RTC) Tema: Los derechos humanos de las personas con discapacidad - CDN	19.00 Hoy en la cultura - CCN
	24.30 "Mesalina" (tiempo de folioteca: (ciclo: María Félix en Europa) - EPE	19.30 La hora 11 - CCN
		20.30 Enlace - PNN
		21.00 Páginas de la historia - CCE
		22.00 "La agonía y el éxtasis" - EPE
		24.00 Enlace - PNN
		24.30 Hoy en la cultura - CCN

**PROGRAMACION DEL 11 DE ABRIL DE 1996**

**TELEVISION AZTECA**

**TELEVISIA**

CANAL 7	CANAL 13	CANAL 5	CANAL 2
06:00 Telecasta -EBN	06:30 A primera hora, noticiario -PSN	07:00 Widget -EDA	06:30 La realidad... hoy -PARN
07:00 Cápsulas CVG -EBE	09:00 Las aguas manas -ETE	07:30 La gallina y su panfolla -ESIE	07:00 Al despertar -PSN
07:30 Hechos noticiario (R) -PSN	09:30 Para sangre -ETE	08:00 Sharky y Georges -EDA	10:00 Un nuevo día -EMISCN
08:30 Telecasta -EBN	10:30 Chepina y su cocina -CCN	08:30 La familia Glady -EDA	11:30 "El niño y la nieve" (cine de la mañana) -EPN
09:00 Cápsulas CVG -EBE	11:00 Felicidad -ETE	09:00 Tiempos indivisibles -ESM	13:30 Programa especial (RTC) Tema: Programa No. 18 -CDiN
10:00 Exitó -EBN	11:45 Película (matinée del 13) "Dios, el niño y el mar" -EPN	09:30 Mejorando la casa -ESM	14:00 24 horas -PSN
11:00 Película (ciclo aventura) "Y la mujer hizo al hombre" -EPN	13:00 Candid Camera -ESH	10:00 La vida sigue su curso -ESM	14:30 Pícatelas -EH
13:00 AIF -ESF	14:00 A quien corresponda -ESSN	11:00 "Las aventuras de Chaitán" (ciclo: cine/landia) -ESIE	16:00 Confidente de secundaria -ETN
13:30 La isla de Gilligan -ESH	15:00 Hechos, noticiario -PSN	12:30 El nuevo Popeye -EDA	17:00 Morelia -ETN
14:09 Los tres chiflados -ESH	15:30 En medio del espectáculo -EH	13:00 Plaza Sesamo -ESIE	18:00 Marisol -ETN
14:30 La familia Monster -ESH	16:00 Película "El fallo de oto" -EPN	13:30 Tazmania -EDA	19:00 Morir dos veces -ETN
15:00 Caballos del Zodaco -EDA	18:00 María Bonta -ETE	14:00 Los pequeños Muppets -EDA	20:00 El premio mayor -ETN
15:30 Moto ratones de Marte -EDA	19:00 Las aguas manas -ETE	14:30 Transformers -EDA	21:00 María la del barrio -ETN
16:00 Las aventuras de Fly -EDA	19:30 Eternamente Manuela -EJE	15:00 Dragón Ball -EDA	21:30 Acapulco cuerpo y alma -ETN
16:30 Hombres -X -EDA	20:00 Ciudad desolada -PARN	15:30 Pato Darkwin -EDA	22:00 24 horas -PSN
17:00 (Tardes de película) "Doctor Escorpion" -EPE	21:00 Con toda el alma -EIN	16:00 Tiny Toons -EDA	23:00 Hoy ... con Daniela -EMN
19:00 Salvados por la campana -ESM	21:30 Hechos, noticiario -PSN	16:30 Meteo -EDA	
19:30 Dociey Howser -ESM	22:30 Expediente 13/22/30 -PARN	17:00 Archie y Sabrina -EDA	
20:00 Los Simpson -EDA	23:30 Nexos "Reforma centrada forma en el campo" -PARN	17:30 Garfield y sus amigos -EDA	
20:30 El príncipe del rap -ESM		18:00 Los Picapiedra -EDA	
21:00 Broadway super deportivo -PDARN		18:30 La pantera rosa -EDA	
21:30 Ventaneando -EH		19:00 Animaniacs -EDA	
22:00 En cuerpo ajeno -ETE		19:30 Bugs Bunny y sus amigos -EDA	
23:00 (Película mexicana) "Macho biénico" -EPN		20:00 Power Rangers -ESIE	
		20:30 Dinosaurios -ESIE	
		21:00 Luisa y Clark: las nuevas aventuras de Superman -ESM	
		22:00 Renegado -ESM	
		23:00 El calabozo -EH	
		23:30 Punto por punto -PARN	
		24:00 "Licencia para matar" (éxitos de Hollywood) -EPE	

\* Nota: ver hoja de la clasificación de la programación pp. 70 y 71

Cuadro No.3

**PROGRAMACION DEL 11 DE ABRIL DE 1996**  
**TELEVISIA**

CANAL 4	CANAL 9	CANAL 11
07.00 Eco Internacional -PSN	08.00 Telesecundaria -CDiN	07.00 Calé express (Cuerpo sano: obesidad y grasa) -PARN
14.00 Los locos Addams -ESH	14.00 "Pal Norte" -EMN	09.00 "El ángel y el malvado" -EPE
14.30 Bonanza -ESM	15.00 "Soy chicano y mexicano" (cine en su hogar) -EPN	11.00 Quo Vadis? (capítulo 5. Una historia de poder...) -CCE
15.30 Los pioneros -ESM	17.00 Primer impacto -PARE	12.00 Grandes épocas del arte europeo -CCE
16.30 "El libro del amor" (Cine de éxito) -EPE	18.00 Cristina -PDE	13.00 Rápidos, televisión y cinematografía (temas diversos) -CDiN
18.30 Trueno en el paraíso -ESM	19.00 Bienvenidos -EH	13.30 Ventana de colores -EDA/ESIE
19.30 Guardianes en la bahía -ESP	19.30 La rueda de la fortuna -FCN	16.00 "El carnicero" -EPE
20.30 Fútbol -EDN	20.00 Muchas noticias -PSN	17.52 Enlace, avance informativo -PSN
23.00 Medias de seda -ESP	21.00 Pety Masterrela -EMN	18.00 Cuentos populares europeos -ESM
24.00 Misterios sin resolver -ESP	22.00 "Los dos amigos" (nuestro cine) -EPN	19.00 Hoy en la cultura -CCN
24.30 Programa especial (RTC) Tema: Programa No. 18 -CDiN	24.00 Programa especial (RTC) Tema: Programa No. 18 -CDiN	19.30 Biografías -CDiE
	24.30 "La corona negra" (tempo de filmoteca: ciclo: Matia Felix en Europa) -EPE	20.30 Enlace -PSN
		21.00 Páginas de la historia -CCE
		22.00 "Carrusel" -EPE
		24.00 Enlace -PSN
		24.30 Hoy en la cultura -CCN

\* Nota: ver hoja de la clasificación de la programación pp. 70 y 71

Cuadro No.3

PROGRAMACION DEL 12 DE ABRIL DE 1996

TELEVISION AZTECA

TELEVISIA

CANAL 7	CANAL 13	CANAL 5	CANAL 2
06.00 Telecatva -EBN	06.30 A primera hora, noticiario -PNN	07.00 Widget -EDA	06.30 La realidad... boy -PARN
07.00 Cápsulas CVG -EBE	09.00 Las aguas manas -ETE	07.30 La gallina y su pashilla -ESIE	07.00 Al despertar -PNN
07.30 Hechos noticiario (R) -PNN	09.30 Pura sangre -ETE	08.00 Sharky y Georges -EDA	10.00 Un nuevo día -EMISCN
08.30 Cápsulas CVG -EBE	10.30 Chepina y su cocina -CCN	08.30 La familia Gladly -EDA	11.30 "Recón brujío" (cine de la mañana) -EPN
09.30 Exuto -ERN	11.00 Felicidad -EIE	09.00 Tiempos inolvidables -ESM	13.30 Programa especial (RTC) Tema: Con ciencia -CDiN
11.00 Película (ciclo aventura) "La pandilla triunfa" -EPN	11.45 Película (matinée del 13) "La marcha de Zacatecas" -EPN	09.30 Mejorando la casa -ESM	14.00 24 horas -PNN
13.00 AII -ESF	13.30 Cándid Camera -ESH	11.00 "Siga esa ave" -ESIE	14.30 Pácatelas -EH
13.30 La isla de Gilligan -FSH	14.00 A quien corresponda -ESSN	12.30 El nuevo pepete -EDA	16.00 Confidente de secundaria -ETN
14.00 Los tres chiflados -FSH	15.00 Hechos, noticiario -PNN	13.00 Plaza Sesamo -ESIE	17.00 Morelia -ETN
14.30 La familia Mcستر -ESH	15.30 En medio del espectáculo -IH	13.30 Tasmania -EDA	18.00 Marisol -ETN
15.00 Caballeros del Zodíaco -EDA	16.00 Película "El jardín de los cerezos" -LPN	14.00 Los pequeños Muppets -EDA	19.00 Morir dos veces -ETN
15.30 Moto rateros de Marte -EDA	18.00 María Bonita -ETE	14.30 Transformers -EDA	20.00 El premio mayor -ETN
16.00 Las aventuras de Fly -EDA	19.00 Las aguas manas -ITL	15.00 Dracón Ball -EDA	21.00 María la del barrio -ETN
16.30 Hombres X -IDA	19.30 Entrenamiento Manuela -ETE	15.30 Palo Darkwin -EDA	21.30 Acapulco cuerpo y alma -ETN
17.00 (Jardes de película) "El gran final" -EPE	20.00 Ciudad de moda -PARN	16.00 Tony Tenis -EDA	22.00 24 horas -PNN
19.00 Salvados por la campana -ESM	21.00 Con toda el alma -ETN	16.30 Meteoro -EDA	23.00 En vivo -EMISCN
19.30 Deepie Hwasser -ESM	21.30 Hechos, noticiario -PNN	17.00 Archie y Sabrina -EDA	
20.00 Los Simpson -EDA	22.30 Humorato corazón -EH	17.30 Garfield y sus amigos -EDA	
20.30 El príncipe del rap -ESM	23.00 (Clásicos de color) "Más razón que olío" -EPN	18.00 Los Pica Piedra -EDA	
21.00 Broadway super deportivo -PIDARN		18.30 La pantera rosa -EDA	
21.30 Ventaneando -EH		18.45 Programa especial (RTC) Tema: Partidos políticos -CPN	
22.00 En cuerpo ajeno -EIE		19.00 Animaniacs -EDA	
23.00 (Película mexicana) "Los pequeños privilegios" -EPN		19.30 Bugs Bunny y sus amigos -EDA	
02.00 (Película mexicana) "La toquera picante" -EPN		20.00 Power Rangers -ESIE	
		20.30 Dinosaurios -ESIE	
		21.00 Expedientes secretos X -ESP	
		22.00 "La profecía mortal" -EPE	
		24.00 El calabozo -EH	
		24.30 Punto por punto -PARN	
		01.00 Edith y Marcel (memorias del cine: 100 años) -EPE	

\* Nota: ver hoja de la clasificación de la programación pp. 70 y 71

# PROGRAMACION DEL 12 DE ABRIL DE 1996

## TELEVISIA

CANAL 4	CANAL 9	CANAL 11
07:00 Eco Internacional -PNN	08:00 Telesecundaria -CDiN	07:00 Café express -PARN
14:00 Los locos Addams -ESH	14:00 'Pal Norte -EMN	09:00 "El maquinista de la general" -EPE
14:30 Bonanza -ESM	15:00 "El cofre del pirata" (cine en su hogar) -EPN	11:00 Quo Vadis? (capítulo 6) -CCE
15:30 Los pioneros -ESM	17:00 Primer impacto -PARE	12:00 Desde el pasado -CDiE
16:30 "Desesperadamente buscando a Susana (cine de éxito) -EPE	18:00 Cristina -PDE	13:00 Radio, televisión y cinematografía (temas diversos) -CDiN
18:30 Trueno en el paraíso -ESM	19:00 Anabel -EII	13:30 Ventana de colores -EDA-ESIE
19:30 Guardianes en la bahía -ESP	19:30 La rueda de la fortuna -ECN	16:00 "Yo vigilo el camino" -EPE
20:30 Beverly Hills 90210 -ESM	20:00 Muchas noticias -PNN	17:52 Enlace, avance informativo -PNN
21:30 Melrose place -ESM	21:00 Cerezo rojo -PARN (NR)	18:00 El mundo de Beckman -CDiE
22:30 Medias de seda -ESP	22:00 "Peor que los buitres" (ciclo: butaca nocturna) -EPN	18:30 Quesos, besos y balazos (escenas en la historia del cine) -CCE
23:30 Misterios sin resolver -ESP	24:30 "La bella Otero" (tiempo de filmoteca: (ciclo: María Félix en Europa) -EPE	19:00 Hoy en la cultura -CCN
		19:30 El inspector Maigret (el amigo de la infancia de Maigret -ESP
		20:30 Enlace -PNN
		21:00 Páginas de la historia -CCE
		22:00 "El silencio es oro" -EPE
		24:00 Enlace -PNN
		24:30 Hoy en la cultura -CCN

PROGRAMACION DEL 13 DE ABRIL DE 1996

TELEVISION AZTECA

TELEVISIA

CANAL 7	CANAL 13	CANAL 5	CANAL 2
06:00 Cápsulas CVG -EBE	06:30 Clásicos infantiles -EDA	07:00 Los bits -EDA	07:00 Al despertar -PNN
07:00 Telecasa -ERN	07:00 Ositos cariñositos -EDA	07:30 Los pitulos -EDA	08:00 Eco rompecabezas -PARN
07:30 Hechos noticiario (R) -PNN	07:30 Baby Foles -EDA	08:00 Las aventuras del príncipe valiente -EDA	10:00 Eco profundizando -PARN
08:30 Cápsulas CVG -EBE	08:00 Caritele -EDA y ECIN	08:30 Los pequeños Picapiedra -EDA	11:00 Eco rompecabezas -PARN
10:00 Exito	13:00 La fuerza de los monstruos -EDA	09:00 Mi pobre angelito -EDA	12:30 "Trampa para una niña" -EPN
10:30 Cápsulas CVG -EBE	13:30 Pingüinos revoltosos -EDA	09:30 Gatos samurai -EDA	14:00 24 horas PNN
11:00 Especial "Los Monsters" -ESH	14:00 Película mexicana "La palemilla al rescate" -EPN	10:00 Mr. T -EDA	14:30 "Pedro Infante vive" -EPN
12:00 Ráfaga NBA -PDARN	16:00 Película "El rey Ralph" -EPE	10:30 Daniel el travieso -EDA	16:30 Sábado gigante -ECE
12:30 En la línea de golpo -PDARN	18:00 Los Monsters -ESH	11:00 Halcones palácicos -EDA	19:30 Cámara infraganti -EIH
13:00 Película "El príncipe y el mendigo" -EPE	18:30 El gran juego de la oca -ECE	11:30 Defensores de la tierra -EDA	20:30 Mujer... casos de la vida real -EMeIN
14:30 Basket ball NBA -EDE	21:00 Especial musical "Lola Beltrán" -EMN	12:00 Fantasías animadas -EDA	21:00 Luis Miguel en concierto -EMN
17:00 Película "La espada de Bushido" -EPE	22:00 Hechos, fin de semana -PARN	12:30 El correccaminos -EDA	23:00 Ricardo Rocha -PARN
19:00 Película "El imperio del dragón" -EPE	23:00 Película "En defensa propia" -EPN	13:00 "Mami Gonzro ha desaparecido" (ciclo: una tarde mágica) -ESIE	23:30 Videoteatros "Las alas del pez" -ETEAN
21:00 Película "Contrato para matar" -EPE		14:30 Club Disney -ESIN/EDA	
23:00 Película mexicana "La vida cambia" -EPN		16:00 "Las tortugas ninja 2" -EPE	
01:00 Luchas WWF -EDE		17:50 "Las tortugas ninja 2" -EPE	
		19:35 "Gladiadores de la muerte" -EPE	
		21:55 "Cadena del crimen" -EPE	
		23:55 "La mansión" -EPE	

\* Nota: ver hoja de la clasificación de la programación pp. 70 y 71

Cuadro No.3

PROGRAMACION DEL 13 DE ABRIL DE 1996		
TELEVISIA		
CANAL 4	CANAL 9	CANAL 11
07:00 Perdidos en el espacio -ESF	07:00 Olusea burujos -ESIN	07:00 Ventana de colores -EDA/ESIE
08:00 Shippy -ESM	08:00 El tesoro del saber -ESIN	09:30 "Banquete de reyes" -EPE
08:30 Mi bella genio -ESF	08:30 Fútbol rápido infantil -EDIN	11:30 Museos del mundo -CDE
09:00 Hechizada -ESF	09:30 T.V.O. -ECIN	12:00 El placer de pintar con Bob Ross CDE
09:30 Super agente 86 -ESM	10:30 Chiquilladas -ESIN	12:30 Estaba once -CDE
10:00 "Llegaron los estrategistas" (ciclo: maratón del 4) -EPE	11:00 Cachín cachín ra ra -EH	13:00 Omni ciencia -CDE
12:00 Béisbol de Grandes Ligas -EDE	11:30 Las aventuras de Lenguardo -EII	13:30 Ventana de colores -EDA/ESIE
15:00 Cielos africanos -ESM	12:00 Más apura con la risa -EH	15:30 El sorprendente y salvaje mundo de los animales -CDE
15:30 El corcel negro -ESM	12:30 Les Beverly de Perálvaro -EII	16:00 "El secreto de los inocentes" -EPE
16:00 Pandilla del Oeste -ESM	13:00 La ciudad bien citada -EII	18:00 A la cachí cachí para -ECN
17:00 Camino al cielo -ESM	13:30 Nosotros los Gómez -EH	19:00 Mochila al hombro -CCN
18:00 Paraíso -ESM	14:00 El Parrutis presenta -EH	19:30 Toros y toreros -PDARN
19:00 El comensado -ESP	14:30 D.O.S. noche -EMN	20:00 Viva la zarzuela -CCN
20:00 "La historia de Amy Fisher" (ca- mena historias de la vida) -EPE	15:00 Oral: primo -EMN	21:00 Aquí nos tocó vivir -CCN
22:00 Función de Box -EDN	16:00 Lu, ha libre kenzend -LDE	21:30 Un poco más -EMN
24:00 Programa especial (RTT) Tema: Serie CONACULTA -CCN	17:00 "California Dancing Club" -EPN	22:00 "Corazón de vidrio" -EPE
	19:00 Lu, ha libre -EDN	
	20:30 Fútbol -EDN	
	23:00 De sol a sol -EMISCN	
	24:00 No empujen -EH	
	24:30 Los comediantes -EH	
	01:00 Los polvocos -EH	

\* Nota: ver hoja de la clasificación de la programación pp. 70 y 71

Código No.3

PROGRAMACION DEL 14 DE ABRIL DE 1996

TELEVISION AZTECA

TELEVISIA

CANAL 7	CANAL 13	CANAL 5	CANAL 2
06:00 Cápsulas de CVG -EBE	06:00 Hechoven -EDA	07:00 Los bits -EDA	07:00 En familia -ECIN
07:00 Hechos noticioso (R) -PNN	06:30 Kissyfar -EDA	07:30 Los pitufos -EDA	10:00 "El criado malcriado" -EPN
08:00 Partidos políticos -CPN	07:00 Alf el extraterrestre -EDA	08:00 La vuelta al mundo en 80 días -EDA	11:50 Fútbol internacional (Sub-20) -EDE
08:15 Exito -EBE	07:30 Niño problema -EDA	08:30 Thunderbirds -ESIE	14:00 "El peñón de las ánimas" -EPN
08:45 Partidos políticos -CPN	08:00 Caballeros del Zodaco -EDA	09:30 James Bond Jr. -EDA	16:00 "Los hijos de María Morales" -EPN
09:00 Luchas WWF -EDE	08:30 Sailor Moon -EDA	10:00 T-Rex -EDA	18:00 Acción -PDARN
10:00 Cabalgata deportiva -EDN	09:00 Pequeños revoltosos -EDA	10:30 Piratas de las aguas tene- brosas -EDA	19:00 A través del video -PARN
10:30 Película "Ráfaga de fue- go" -EPE	09:30 Película "El fantasma de papá" -EPE	11:00 "Severa condena" -EPE	20:00 Siempre en domingo -EMN
12:00 Basket ball NBA -EDE	11:00 Previo al partido -PDARN	13:00 "El joven Einstein" -EPE	23:00 Ricardo Rocha -PARN
14:30 NBA Action -PDARN	12:00 Fútbol -EDN	14:55 "Tiro a gol" -EPE	23:30 Televidéos -ETEAN
15:00 Indy car -EDE	14:00 Especial sobre la lirulla -PDARN	16:55 "Ernest va a la cárcel" -EPE	
17:00 Telemiliones -ECN	15:00 Película "Domingo negro" -EPE	18:35 "Cuando los hermanos se encuentran" -EPE	
18:00 Rescate 911 -ESSE	18:30 Sports -PDARN	21:35 "Culpable" -EPE	
19:00 Testigo en video -ESP	20:00 Cinema estelar "Prisioneros del destino" -EPE	23:40 "Impulso" -EPE	
20:00 Historias de la calle -ESP	22:00 Hechos, fin de semana -PARN		
21:00 Montaña Inter Sport -PDARN	23:00 Película mexicana "La guerra de los sexos" -EPN		
22:00 Amantes, embelesos y enga- ños -EMeIN	01:00 Hechos -PNN		
22:30 "Qué me hecista" -ECN			
23:00 Película "El macho bói- nico" -EPN			

\* Nota: ver hoja de la clasificación de la programación

Cuadro No.3

**PROGRAMACION DEL 14 DE ABRIL DE 1996**  
**TELEVISIA**

CANAL 4	CANAL 9	CANAL 11
07:00 Perdidos en el espacio -ESF	07:00 Olísea burbujas -ESIN	07:30 Ventana de colores -EDA/ESIE
08:00 El pequeño karateca -ESM	08:00 El Tesoro del saber -ESIN	09:30 "El gran vals" -EPE
08:30 Mi bella genio -ESF	08:30 Chiquilladas -ESIN	11:30 Esta semana en la cultura -CCN
09:00 Hechizada -ESF	09:00 Aquí está la Chindrina -ESIN	12:00 Nuestro tiempo -CDN
09:30 Super agente 86 -ESM	09:30 Cachón cachón ra ra -EH	13:00 Stop watch -CCE
10:00 Fútbol español -EDE	10:00 Lucha libre -EDN	13:30 Finlace semanal -PARN
12:00 Festival de Grandes Logos -EDE	13:00 La criada bien criada -EH	14:00 Aquí nos toca vivir -CCN
15:00 Fórmula 3 -EDN	13:30 El Parrutis presenta -EH	14:30 Agenda política -CDN
15:30 Monstruos -ESF	14:00 "Sucedó en Jalisco" -EPN	15:00 Ventana de colores -EDA/ESIE
16:00 Viernes 13 -ESF	16:00 "El día de la boda" -EPN	17:00 "La marca de la pantaleta" -EPE
17:00 Dimensión desconocida -ESM	18:00 "El matrimonio es como el demonio" -EPN	18:30 El espectáculo sin límites -EMN
17:30 Historias asombrosas -ESF	20:00 "24 horas de placer" -EPN	20:00 Grandes series -ESM
18:30 Lo increíble -ESF	22:00 "Webbacks" -EPN	21:00 La hora 11 -CDN
19:30 Corazón valiente -ESM	24:00 "Aventura en río" -EPN	22:00 "Wolfen" -EPE
20:00 Misterios sin resolver -ESP		24:00 Nuestro tiempo -CDN
21:00 Aunque usted no lo crea -ESF		
22:00 En la jugada -PDARN		
24:00 Fútbol español -EDE		

\* Nota: ver hoja de la clasificación de la programación

**PROGRAMACION TELEVISIVA DEL 8 AL 14 DE ABRIL DE 1996**

<b>Periodístico</b>	<b>TV AZTECA</b>	<b>TELEVISIA</b>	<b>CANAL 11</b>
<b>Noticiarios Nacionales</b>	<p align="center"><i>Hechos</i> (Lunes 01:00 a 02:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>A primera hora, noticiario</i> (Lunes a viernes de 06:30 a 09:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Hechos, noticiario (R)**</i> (Lunes a sábado de 07:30 a 08:30 hrs. y domingo de 07:00 a 08:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Hechos, noticiario</i> (Lunes a viernes de 15:00 a 15:30 hrs. y de 21:30 a 22:30 hrs.)</p>	<p align="center"><i>Al despertar</i> (Lunes a viernes de 07:00 a 10:00 hrs. y sábados 07:00 a 08:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Eco internacional</i> (Lunes a sábado de 07:00 a 14:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>24 horas</i> (Lunes a sábado de 14:00 a 14:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Muchas noticias</i> (Lunes a viernes de 20:00 a 21:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>24 horas</i> (Lunes a viernes de 22:00 a 22:30 hrs.)</p>	<p align="center"><i>Enlace, avance informativo</i> (Lunes a viernes de 17:52 a 18:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Enlace</i> (Lunes a viernes de 20:30 a 21:00 hrs. y de 24:00 a 24:30 hrs.)</p>
<b>Debate Extranjero</b>	<p align="center"><i>Cristina</i> (Lunes a viernes de 18:00 a 19:00 hrs. y martes 21:00 hrs.)</p>		
<b>Análisis y Reportaje Nacional</b>		<p align="center"><i>La realidad... hoy</i> (Lunes a viernes de 06:30 a 07:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Eco rompecabezas</i> (Sábado de 08:00 a 10:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Eco profundizando</i> (Sábado de 10:00 a 11:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Eco rompecabezas</i> (Sábado de 11:00 a 12:30 hrs.)</p>	<p align="center"><i>Café express</i> (Lunes a viernes de 07:00 a las 09:00 hrs.)</p>

\* (R) Repetición

Fuente: Excelsior y Tele-Guía

Cuadro No. 4

**PROGRAMACION TELEVISIVA DEL 8 AL 14 DE ABRIL DE 1996**

<b>Periodístico</b>	<b>TV AZTECA</b>	<b>TELEVISIA</b>	<b>CANAL 11</b>
<b>Análisis y Reportaje Nacional</b>	<p align="center"><i>Ciudad desnuda</i> (Lunes a viernes de 20:00 a 21:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Esté enterado</i> (Lunes de 22:30 a 23:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Expediente 13/22:30</i> (Jueves de 22:30 a 23:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Hechos, fin de semana</i> (Sábado y domingo de 22:00 a 23:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Hablemos claro</i> (Miércoles 23:30 a 01:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Nextos</i> (Jueves 23:30 a 01:00 hrs.)</p>	<p align="center"><i>Cerezo rojo</i> (Viernes de 21:00 a 22:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Punto por punto</i> (Lunes a jueves de 23:30 a 24:00 hrs. y viernes de 24:30 a 01:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Ricardo Rocha</i> (Sábado y domingo de 23:00 a 23:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>A través del video</i> (Domingo de 19:00 a 20:00 hrs.)</p>	<p align="center"><i>Enlace semanal</i> (Domingo de 13:30 a 14:00 hrs.)</p>
<b>Análisis y Reportaje Extranjero</b>		<p align="center"><i>Primer impacto</i> (Lunes a viernes de 17:00 a 18:00 hrs. y lunes de 21:00 a 22:00 hrs.)</p>	<p align="center"><i>Toros y toreros</i> (Sábado de 19:30 a 20:00 hrs.)</p>
<b>Análisis y Reportaje Deportivo Nacional</b>	<p align="center"><i>Previo al partido</i> (Domingo de 11:00 a 12:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Ráfaga NBA</i> (Sábado de 12:00 a 12:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>En la línea de golpeo</i> (Sábado de 12:30 a 13:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Especial sobre la liguilla</i> (Domingo de 14:00 a 15:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>NBA Acción</i> (Domingo de 14:30 a 15:00 hrs.)</p>	<p align="center"><i>Acción</i> (Domingo de 18:00 a 19:00 hrs.)</p>	

**PROGRAMACION TELEVISIVA DEL 8 AL 14 DE ABRIL DE 1996**

Periodístico	TV AZTECA	TELEVISIA	CANAL 11
<b>Análisis y Reportaje Deportivo Nacional</b>	<p align="center"><i>Deportv</i> (Domingo de 18:30 a 20:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>Super deportivo</i> (Lunes de 21:00 a 21:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Broadway super deportivo</i> (Lunes de 21:00 a 21:30 hrs.)</p> <p align="center"><i>Montana Inter Sport</i> (Domingo de 21:00 a 22:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>En la jugada</i> (Domingo de 22:00 a 24:00 hrs.)</p> <p align="center"><i>En caliente</i> (Martes 23:30 a 01:30 hrs.)</p>		



**PROGRAMACION TELEVISIVA DEL 8 AL 14 DE ABRIL DE 1996**

Culturales	TV AZTECA	TELEVISIA	CANAL 11
Didácticos Nacionales		<p><i>(RTC) Entre consumidores</i> (Lunes de 13:30 a 14:00 hrs.)</p> <p><i>(UNAM) Prisma universitario</i> (Lunes 24:30 a 01:00 hrs.)</p> <p><i>(RTC) Familias felices II</i> (Martes de 13:30 a 14:00 y de 24:30 a 01:00 hrs.)</p> <p><i>(RTC) Los derechos humanos</i> (Miércoles de 13:30 a 14:00 hrs. y de 24:00 a 24:30 hrs.)</p> <p><i>(RTC) Entre consumidores</i> (Miércoles 24:30 a 1:00 hrs.)</p> <p><i>(RTC) Programa No. 18</i> (Jueves de 13:30 a 14:00 hrs.; de 24:00 a 24:30 hrs. y de 24:00 a 01:00 hrs.)</p>	<p><i>Nuestro tiempo</i> (Domingo de 12:00 a 13:00 hrs. y 24:00 a 01:00 hrs.)</p> <p><i>Agenda política</i> (Domingo de 14:30 a 15:00 hrs.)</p>
Didácticos Extranjeros			<p><i>El mundo de Beakman</i> (Miércoles y viernes de 18:00 a 18:30 hrs.)</p> <p><i>El placer de pintar con Bob Ross</i> (Sábado de 12:00 a 12:30 hrs.)</p> <p><i>Estudio once</i> (Sábado de 12:30 a 13:00 hrs.)</p>
Culturales Nacionales	<p><i>Chepina y su cocina</i> (Lunes a viernes 10:30 a 11:00 hrs.)</p>		<p><i>Hoy en la cultura</i> (Lunes a viernes de 19:00 a 19:30 y 24:30 a 01:00 hrs.)</p> <p><i>Esta semana en la cultura</i> (Domingo 11:30 a 12:00 hrs.)</p>

Fuente: Excélsior y Tele-Guía

Cuadro No. 4

**PROGRAMACION TELEVISIVA DEL 8 AL 14 DE ABRIL DE 1996**

Culturales	TV AZTECA	TELEVISA	CANAL 11
Culturales Nacionales			<p>* <i>Mochila al hombro</i> (Lunes de 20:00 a 20:30 hrs. y sábados de 19:00 a 19:30 hrs.)</p> <p><i>Viva la zarzuela</i> (Sábado de 20:00 a 21:00 hrs.)</p> <p><i>Aquí nos toca vivir</i> (Sábado de 21:00 a 21:30 y domingo de 14:00 a 14:30 hrs.)</p>
Culturales Extranjeros		<p>(RTC) <i>IN Paquime, Chihuahua</i> (Martes de 24:00 a 24:30 hrs.)</p> <p>(RTC) <i>CONACULTA</i> (Sábado de 24:00 a 24:30 hrs.)</p>	<p><i>El mundo en guerra</i> (Lunes de 12:00 a 13:00 hrs.)</p> <p><i>Quo Vadis?</i> (Lunes a viernes de 11:00 a 12:00 hrs.)</p> <p><i>Páginas de la historia</i> (Lunes a viernes de 21:00 a 22:00 hrs.)</p> <p><i>Otros pueblos</i> (Martes de 12:00 a 13:00 hrs.)</p> <p><i>Grandes épocas del arte europeo</i> (Jueves de 12:00 a 13:00 hrs.)</p> <p><i>Quesos, besos y balazos</i> (Viernes de 18:30 a 19:00 hrs.)</p> <p><i>Stop watch</i> (Domingo de 13:00 a 13:30 hrs.)</p>
Políticos	<p><i>Partidos políticos</i> (Domingo de 08:00 a 08:15:00 hrs. y de 08:45 a 09:00 hrs.)</p>	<p><i>Partidos políticos</i> (Martes y viernes de 18:45 a 19:00 hrs.)</p>	

Fuente: Excélsior y Tele-Guía

Cuadro No. 4

**PROGRAMACION TELEVISIVA DEL 8 AL 14 DE DE ABRIL DE 1996**

Entretenimiento	TV AZTECA	TELEVISIA	CANAL 11
<p><b>Películas Nacionales</b></p>	<p>(Película (ciclo aventura) (Lunes a viernes de 11:00 a 13:00 hrs.)</p> <p>Película (matinée del 13) (Lunes a viernes de 11:45 a 13:00 hrs.)</p> <p>(Película) (Lunes a viernes de 16:00 a 18:00 hrs.)</p> <p>(Película mexicana) (Lunes a viernes de 23:00 a 02:00 hrs.)</p> <p>(Lunes de película) (Lunes 23:30 a 01:00 hrs.)</p> <p>(Clásicos de color) (Viernes 23:00 a 01:00 hrs.)</p> <p>Película (Sábado 02:00 a 04:00 hrs.)</p> <p>(Película mexicana) (Sábado de 14:00 a 16:00 y 23:00 a 01:00 hrs.)</p> <p>(Película mexicana) (Sábado de 23:30 a 01:30 hrs. y domingo de 23:00 a 01:00 hrs.)</p> <p>(Película) (Domingo 23:00 a 01:00 hrs.)</p>	<p>(Cine de la mañana) (Lunes a viernes de 11:30 a 13:30 hrs.)</p> <p>(Cine en su hogar) (Lunes a viernes de 15:00 a 17:00 hrs.)</p> <p>(Ciclo: nuestro cine) (Lunes, miércoles y jueves de 22:00 a 24:30 hrs.)</p> <p>(Ciclo: butaca nocturna) (Viernes de 22:00 a 24:30 hrs.)</p> <p>(Película) (Sábado de 12:30 a 14:00 hrs. y 14:30 a 16:30 hrs.)</p> <p>(Película) (Sábado de 17:00 a 19:00 hrs.)</p> <p>(Película) (Domingo de 10:00 a 11:50 hrs.; 14:00 a 16:00 hrs. y 16:00 a 18:00 hrs.)</p> <p>(Película) (Domingo de 14:00 a 16:00 hrs.; 16:00 a 18:00 hrs.; 18:00 a 20:00 hrs.; 20:00 a 22:00 hrs.; 22:00 a 24:00 y de 24:00 a 02:00 hrs.)</p>	
<p><b>Películas Extranjeras</b></p>	<p>(Tardes de películas) (Lunes a viernes de 17:00 a 19:00 hrs.)</p>	<p>(Cine de éxito) (Lunes a viernes de 16:30 a 18:30 hrs.)</p> <p>(Lunes espectaculares) (Lunes de 21:00 a 23:00 hrs.)</p>	<p>(Película) (Lunes a viernes de 09:00 a 11:00 hrs.; sábado y domingo de 09:30 a 11:30 hrs.)</p>

Fuente: Excelsior y Tele-Guía

Cuadro No. 4

**PROGRAMACION TELEVISIVA DEL 8 AL 14 DE DE ABRIL DE 1996**

Entretencimiento	TV AZTECA	TELEVISIA	CANAL 11
<p><b>Peliculas Extranjeras</b></p> <p>(Película) (Sábado de 13:00 a 14:30 hrs.; 17:00 a 19:00 hrs.; 19:00 a 21:00 hrs. y 21:00 a 23:30 hrs.)</p> <p>(Película) (Sábado de 16:00 a 18:00 hrs.)</p> <p>(Película) (Domingo de 09:30 a 11:00 hrs.)</p> <p>(Película) (Domingo de 10:30 a 12:00 hrs.)</p> <p>Película (Domingo de 15:00 a 18:30 hrs.)</p> <p>(Cinema estelar) (Domingo de 20:00 a 22:00 hrs.)</p>	<p>(Película) (Lunes a jue. 24:00 h.)</p> <p>(Tiempo de filmoteca) (Lunes a viernes de 24:30 a 02:30 hrs.)</p> <p>(Película) (Viernes de 22:00 a 24:00 hrs.)</p> <p>(Memorias del cine) (Viernes 24:00 a 02:00 hrs.)</p> <p>(Ciclo: matinee del 4) (Sábado de 10:00 a 12:00 hrs.)</p> <p>(Película) (Sábado de 16:00 a 17:50 hrs.; 17:50 a 19:35 hrs.; 19:35 a 21:55 hrs. y 23:55 a 01:55 hrs.)</p> <p>(Cinema historias de la vida) (Sábado de 20:00 a 22:00 hrs.)</p> <p>(Película) (Domingo de 11:00 a 13:00 hrs.; 13:00 a 14:55 hrs.; 14:55 a 16:55 hrs.; 16:55 a 18:35 hrs.; 18:35 a 21:35 hrs.; 21:35 a 23:40 hrs. y 23:40 hrs.)</p>	<p>(Película) (Lunes a viernes de 16:00 a 17:52 hrs.; sábados de 16:00 a 18:00 hrs. y domingo de 17:00 a 18:30 hrs.)</p> <p>(Película) (Lunes a domingo de 22:00 a 24:00 hrs.)</p>	<p>(Película) (Lunes a viernes de 16:00 a 17:52 hrs.; sábados de 16:00 a 18:00 hrs. y domingo de 17:00 a 18:30 hrs.)</p> <p>(Película) (Lunes a domingo de 22:00 a 24:00 hrs.)</p>
<p><b>Musicales Nacional</b></p>	<p>Coca cola rock líquido (Miércoles de 18:30 a 19:00 hrs.)</p> <p>Especial musical "Lola Beltrán" (Sábado de 21:00 a 22:00 hrs.)</p>	<p>"Pal Norte" (Lunes a viernes de 14:00 a 15:00 hrs.)</p> <p>Hoy ... con Daniela (Lun. a jue. 23:00 a 24:30 h.)</p> <p>Paty Manterola (Jueves de 21:00 a 22:00 hrs)</p>	<p>Un poco más (Sábado de 21:30 a 22:00 hrs.)</p> <p>El espectáculo sin límites (Domingo de 18:30 a 20:00 hrs.)</p>

Fuente: Exodisior y Tele-Guía

Cuadro No. 4