

123
201



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL
AVENIDA DE
MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES.

POWER RANGERS VS LOS NIÑOS DE MÉXICO (ANÁLISIS SEMIOLÓGICO)

TESIS QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LIC. EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA
AZUCENA PAREDES BELTRÁN

DIRECTOR DE TESIS
MTRA. MARGARITA YÉPEZ HERNÁNDEZ



MÉXICO D.F. AGOSTO DE 1998

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

265483



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

GRACIAS A DIOS POR QUE ESTA
SIEMPRE CONMIGO A CADA PASO QUE
DOY Y AHORA EN UNO MUY
IMPORTANTE.

EL AMOR. RESPETO. DEVOCION PARA
ESAS PERSONAS QUE ME LO HAN DADO
TODO SIN PEDIR NADA A CAMBIO.
GRACIAS POR AYUDARME A LLEGAR
HASTA AQUÍ Y SER MI EJEMPLO. PARA
MIS PADRES.

PARA LA PERSONA QUE CREYO EN
NUESTRO TRABAJO. GRACIAS POR SUS
COMENTARIOS. APOYO Y TIEMPO.
MAESTRA MARGARITA YEPEZ.

QUE DIOS BENDIGA A MIS HERMANOS
QUE SIEMPRE ESTE LOGRO COMO
PROPIO.

GRACIAS POR SOSTENERME PARA
LOGRAR ESTE ANHELO QUE HICIERON
SUYO. NO TENGO COMO PAGARSELLOS
PERO SE LOS DEDICO CON TODO MI
AMOR: C.

I N D I C E

INTRODUCCION pp. 1

CAPITULO I

LA SEMIOLOGÍA EN UN MEDIO AUDIOVISUAL

1.1.- Corriente semiológica y semiótica	pp.	6
1.2.- Semiótica de la comunicación y semiología de la significación	pp.	17
1.3.- Estructuralismo en comunicación	pp.	20
1.3.1.- Teoría general de la cultura	pp.	27
1.4.- Análisis semiológico en su parte estructural: modelo de Roman Jakobson	pp.	41
1.5.- Categorías para el análisis semiológico	pp.	47

CAPITULO II

LA TELEVISIÓN INFANTIL EN MÉXICO

- 2.1.- Evolución de la televisión infantil pp. 52
- 2.2.- Catalogación de canales pertenecientes a
TELEVISA y TV AZTECA pp. 82
- 2.3.- Funciones de la programación pp. 85

CAPITULO III
MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS

3.1.- Breve historia de la serie	pp.	88
3.2.- Estructura del programa	pp.	91
3.3.- Análisis semiológico de la serie	pp.	93
3.3.1.- Símbolos	pp.	101
3.3.2.- Dinosaurio	pp.	104
3.3.3.- Color	pp.	108
3.3.4.- Objetos-armas	pp.	122
3.3.5.- Relación de elementos naturales con los Zords	pp.	132
3.3.6.- Geosímbolos	pp.	135

3.3.7.- Números, figuras geométricas y demás elementos	pp.	137
3.3.8.- Rasgos físicos y simbólicos de las máquinas	pp.	139
3.3.9.- Rasgos simbólicos de los monstruos	pp.	143
3.3.10.- Rasgos simbólicos de héroes no humanos	pp.	147
3.3.11.- Rasgos físicos del humano vs no humano	pp.	148
3.3.12.- Espacios de acción	pp.	155
3.3.13.- Características no físicas: valores	pp.	157
3.3.14.- Género hombre vs mujer	pp.	161
3.3.15.- Género roles dominio vs sumisión	pp.	168
3.3.16.- Lazos familiares: héroe y antihéroe	pp.	170

3.4.- Introducción del niño al mundo adulto	
Representación en los Power Rangers	pp. 172
3.5.- Transculturación de normas y valores sociales	pp. 182
3.6.- Tipos de mensajes que emite la serie	pp. 193
3.7.- Análisis semiológico en los Power Rangers	pp. 202
Conclusiones	pp. 232
Hemerografía	pp. 244
Bibliografía	pp. 247

I N T R O D U C C I O N

La televisión, por ser un medio de comunicación que tiene la capacidad de atraer y acaparar la atención de su auditorio, además de cumplir con funciones como las de entretener e informar, cuenta también con algunos elementos extras -que no son exclusivos de dicho medio- pone de manifiesto la cultura y la ideología del país de donde procede determinado producto; con lo cual se afirma que todos los medios de comunicación inciden en la ideología y en la representación del mundo y son utilizados para reafirmar e introducir a la población a la estructura del sistema.

Esa introducción sucede con mayor fuerza en el sector infantil ya que, como es sabido, el individuo aprende y conforma sus criterios, estructuras psíquicas y cognitivas de la observación de costumbres en otros miembros de su grupo; de igual forma aprende pautas de conducta a través de la televisión.

En el siguiente trabajo se hará un estudio a fondo de la serie "POWER RANGERS", con el objeto de detectar y analizar diversos elementos culturales que son presentados en dicho programa de manera implícita y que provienen de la cultura Oriental y Occidental, además de valores y normas sociales que de algún modo le sugieren patrones de conducta para que puedan ser aceptados en su sociedad, ello sucede al mostrarles como modelo a un grupo de héroes a los cuales, en un momento dado, tratarán de imitarlos.

Además de las normas y valores se representa, de manera abierta, la situación de dominante - dominado, aspecto que forma parte de ese mundo adulto al cual los niños pronto se integrarán y asegurarán al sistema un reemplazo de los adultos para que los nuevos miembros no deseen cambiar nada, lo defiendan y justifiquen de algún modo la existencia de ese sistema.

En el caso del programa a analizar esos elementos introductorios surten más efecto porque dentro de los héroes "Rangers" se ofrecen seis estereotipos de "niños buenos" que son seres humanos y no animales, pues de forma cotidiana los personajes fantásticos son presentados a los infantes en forma de dibujos animados en las categorías de humanos y no humanos, es decir, animales inmortales que no crecen y protegen de algún mal a personas dependientes de ellos. En el caso de los POWER RANGERS, los héroes son seres humanos semejantes a los niños, en donde cada "Power" tiene habilidades que van desde la gimnasia, baile y dominio de las artes marciales hasta las ciencias.

Estos héroes cuentan con la ayuda de un mago astral -Zordon- quien les indica lo que deben hacer para vencer a los diversos monstruos creados por el líder de los mutantes. Estos héroes son superiores en todo a los antihéroes del programa los cuales son guiados por un ser que aparece bajo la forma humana de un adulto y cubierto de pies a cabeza con un atuendo de color rojo, quien jerárquicamente va a ser superior a sus discípulos que son presentados como animales, dicho líder les indica qué hacer, cuándo y dónde, todo con el objeto de vencer a los "Rangers", conquistar la tierra y dejarla en sus manos, sin ser este mismo el que intervenga directamente para lograrlo.

Los miembros de los "Rangers", por su atuendo y apariencia, podrían representar la multiplicidad de etnias arraigadas en un determinado territorio, y que en el programa se unen para luchar contra un mal personificado por un ser espacial -Lord Zedd- el cual observa todo desde su sede en la luna.

Estas representaciones se ofrecen de manera implícita y pueden ser descifradas con la ayuda que prestan la teoría de la cultura y el estructuralismo en comunicación, pues la primera afirma que cualquier forma de codificación o representación está determinada por la cultura que la genera, y la segunda manifiesta la tendencia a suponer que por debajo de ciertas estructuras, las cuales pueden ser superficiales (mensajes explícitos), hay estructuras profundas, como pueden ser los mensajes implícitos.

Dentro de estos mensajes implícitos se encuentran los que versan sobre el amor, la amistad, la lealtad, el poder, la destrucción y la conquista, así como una mezcla de signos culturales que bien pueden ser un factor de transculturización al combinar signos culturales de Oriente y Occidente sin que exista algún choque, por el contrario, se pone de manifiesto una "aceptación" de signos por parte de ambas culturas, sobre todo la Occidental.

La mayoría de los signos culturales que aparecen en la serie "POWER RANGERS" son de procedencia Oriental se expone el simbolismo de elementos como: animales de los cuales se desprenden los dragones, grifos, unicornio, ave, además de colores, geosímbolos, elementos naturales, entre muchos otros; por ello esta serie de factores son objeto de análisis en este trabajo ya que se proyectan de forma implícita, es decir, forman estructuras profundas que un niño no percibe a simple vista pero que de igual forma están presentes.

Siguiendo esta lógica también se puede detectar la situación de un dominante y un dominado, este factor establecido tanto en el grupo de héroes como en el de los antihéroes; asimismo existen roles jerárquicos que juegan un papel de suma importancia dentro del desarrollo de cada grupo de personajes, además de una relación de codependencia, de líder a seguidores, buenos y malos son dependientes de algo o alguien superior quienes les va a resolver sus problemas y, de seguir sus indicaciones, se llegará al triunfo.

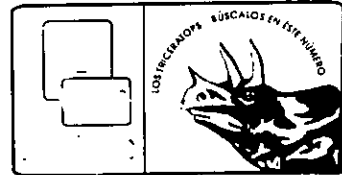
Así, para poder detectar todos los elementos antes mencionados se hace uso de la semiología de la comunicación, estructuralismo en comunicación y de la teoría general de la cultura todo ello dentro del Capítulo I en donde se expone la temática de cada teoría y disciplina para poder comprender cómo se pudieron encontrar los elementos citados.

Pero en este análisis no se limita a explicar las teorías, en el Capítulo II se busca mostrar una evolución de los personajes, temas, espacios y categorías dentro de la programación infantil ello se realiza a manera de cuadros elaborados por décadas desde 1950 a 1996, también se muestran algunas conclusiones con las cuales se encontró que los personajes pasaron de ser simples animales con actitudes humanas a personajes con mucho más realismo y que van de acuerdo con la evolución tecnológica.

De igual forma se catalogan los distintos canales que componen la programación en general la cual los niños también ven, sin ser programas dedicados a ellos. Esto con el fin de dar un panorama general de la televisión a la cual los infantes están expuestos.

Con este panorama se entiende el porqué los POWER RANGERS tuvieron un gran impacto en los niños, pues aparecen en un momento en que la barra infantil carece de héroes en calidad de seres humanos, los cuales dan vida a personajes superdotados, protectores del bien y la justicia.

Y para conocer de qué trata esta serie se hace una breve historia de estos héroes rangers en el Capítulo III, para después ir ligando los signos con la cultura hasta encontrar los elementos que se disponen para el análisis; éstos se exponen primero en su significado simbólico para después relacionarlos con personajes y temas que se mezclan en la serie y llegar al sentido que toman dentro del contexto de este programa.



Vive la Powermanía

inscríbete al club de los POWER RANGERS

POWER RANGERS™

Año 1. No. 12. Febrero 23 de 1996



El origen de los POWER RANGERS

CAPITULO UNO: LA SEMIOLOGÍA EN UN MEDIO AUDIOVISUAL

1.1 CORRIENTE SEMIOLÓGICA

Charles Sanders Peirce, engloba en la semiótica a toda la multiplicidad de los fenómenos significativos: un golpe en la puerta, una pizada, un cuadro, etc., dicho autor no sólo definió el campo de estudio de la semiótica, sino también la proveyó de elementos y categorías formales para el análisis. Dentro del sistema peirciano se han querido encontrar las diferencias que marcan el límite entre la semiótica y la semiología, sin embargo hay autores que encuentran más similitudes que diferencias, empezando por el carácter holístico-filosófico de ambos sistemas, Guiraud dice "la semiología y la semiótica denominan en la actualidad una misma disciplina utilizando los europeos el primer término y los anglosajones el segundo"¹

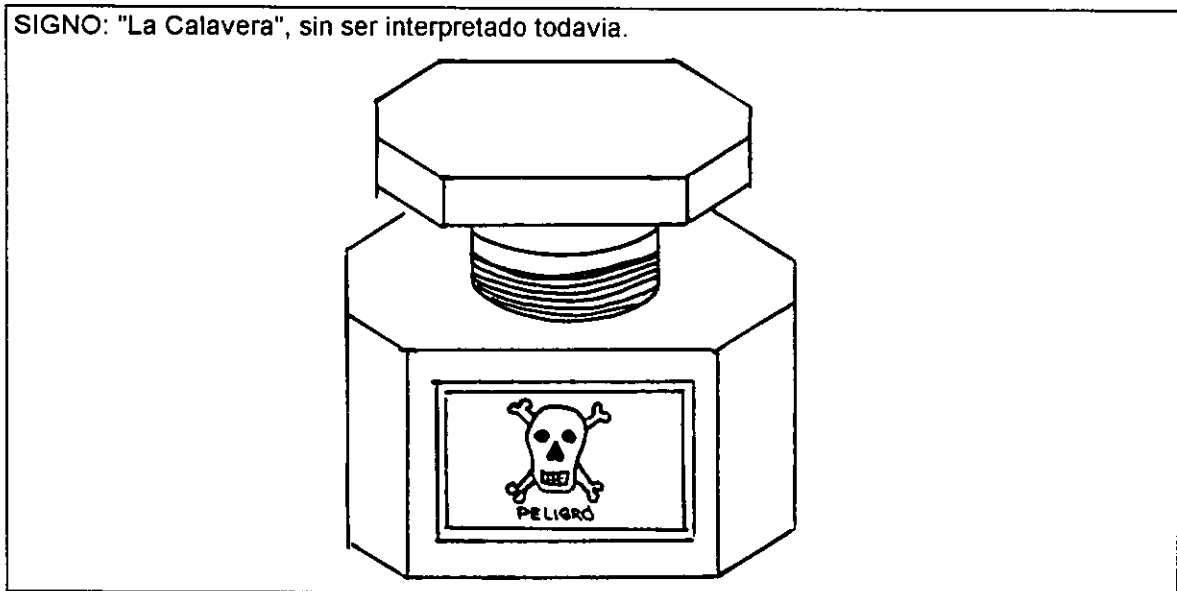
Y ya que la semiología o semiótica engloba los sistemas de signos, por signo, según Peirce se entiende que "es la representación de imágenes, fenómenos, etc., a través de formas genuinamente distintas aún cuando guarde con aquéllos algún tipo de relación" ². Otra definición un poco más simplificada de signo es la que aporta Raúl Ávila al decir que "es un hecho perceptible que nos da información sobre algo distinto de sí". ³

¹ Véase: Pierre Guiraud *La Semiología* Editorial Siglo XXI, 12a. edición. México, 1972. pp. 8-9

² Véase: Enrique Fontanillo Merino *Diccionario de lingüística* Editorial G Anaya España, junio de 1986, p. 267

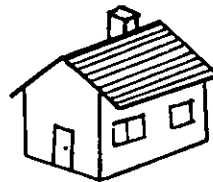
³ Véase: Raúl Ávila *La lengua y los hablantes* Editorial Trillas, México 1997. p. 5

Para entender el concepto de signo se expone el siguiente esquema:



Así, el signo cuenta con dos elementos indisolubles: significante y significado, el primero es una imagen acústica, es decir, el nombre de la cosa, el sonido de las letras que forman el nombre; y el segundo es el objeto físico que se crea en la mente al momento de evocarlo:

SIGNIFICADO



SIGNO CASA

SIGNIFICANTE

CASA

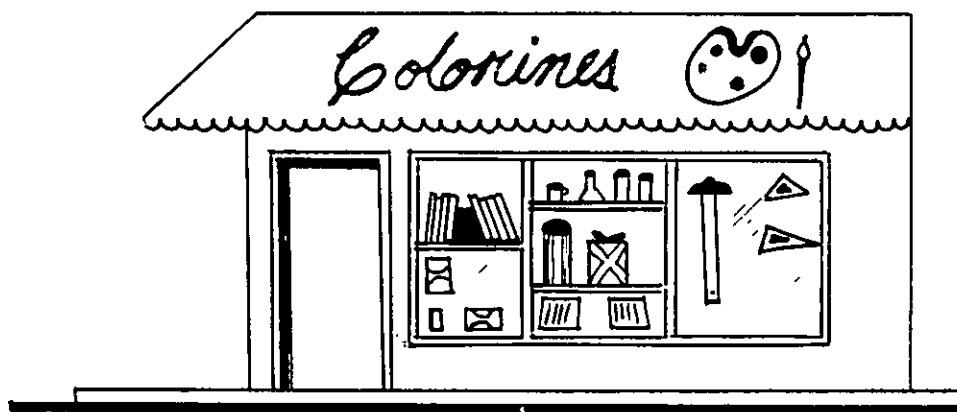
4 Cfr. Ibid Pág. 19

Es importante hacer notar que el significado que toman los signos o el signo depende de lo que se llama Contexto, que es el marco de referencia donde los signos adquieren un significado determinado. Hay varias clases de contextos:

- Contexto Semántico: En este contexto un signo adquiere un significado con referencia al significado de los otros signos, como ejemplo la palabra PESO, dependiendo del resto de las palabras que conformen una frase será el significado que tome dicha palabra: 5
5 PESOS cuesta el pan - el significado es de dinero,
5 Kilos de PESO - cantidad de peso de un objeto.
- Contexto Situacional: Se refiere a la situación de los hablantes en el espacio, tiempo y en el diálogo,
Espacio - Aquí, Allá, Allí,
Tiempo - Presente - Hoy, Pasado - Ayer, Futuro - Mañana,
Diálogo - Yo, Tú, El.

5 Cfr. Ibid pp. 27-33

Al ver la palabra papelería, por decir algo, la entendemos mejor porque ésta se refuerza con un contexto físico que vendría a ser el lugar en sí, además de objetos como papeles, plumas, folder, etc.,



- Contexto Físico: Este contexto se apoya en el mundo exterior, aquí el contexto físico nos ayuda a interpretar el sentido de las palabras: 6
- Contexto Cultural: Son los conocimientos con que cuenta el hombre al vivir en determinada comunidad, o bien, al adquirir experiencia por medio de su paso por la vida, escuela o cultura, ello permite entender lo que oímos; se debe tener conocimiento de la cultura de la que nos hablan porque de lo contrario no entenderemos el mensaje. El significado que tomen los signos mezclados en un mensaje dependerán de la cultura y de los participantes en el proceso de comunicación. 7

6 Cfr. Ibid pp.

7 Cfr. Ibid pp. 37-39

Pero además de los signos y el significado que éstos puedan adoptar, existen lo que Pierce denomina como:

- Símbolo - Es el tipo de signo con que se establece una relación significativa, de costumbre, puramente convencional, ya que una cosa puede ser representada por otra con la cual tiene alguna semejanza o correspondencia, por ejemplo: la paloma blanca es el símbolo de la paz, una bandera como símbolo de la patria, la balanza es el símbolo de la justicia.
- Índice - Es la variedad de un signo que se caracteriza por establecer una relación de causa entre dos fenómenos, al margen de que haya, o no, un observador; por ejemplo el agujero causado por una bala es indicio del disparo.
- Icono es el signo que presenta en sí mismo su carácter significativo al margen de que alguien lo interprete o no, por ejemplo una figura geométrica trazada con un lápiz. ⁸

En algunas ocasiones esta variedad de signos puede llevar a una función simbólica, es decir, se puede llegar a tomar el concepto y una serie de sonidos por el objeto, cuando los niños son pequeños en muchas ocasiones asocian el decir !gua, gua! con el perro; o bien, el signo de pesos se asocia al dinero aunque éste no esté ahí físicamente.⁹

⁸ Véase: Enrique Fontanillo Merino Ob.cit pp. 149,267,268

⁹ Véase: Luis J. Prieto *Estudios de lingüística y semiología generales* Editorial Nueva Imagen, México, 1997. pp. 181-202

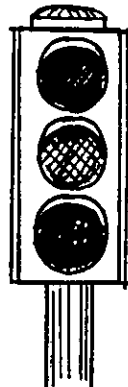
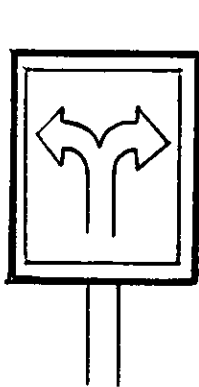
Ahora bien, cabe mencionar que existen signos primarios o creados por el hombre; y signos secundarios o naturales: 10

- Signos Primarios o Creados por el hombre: Son los signos que un emisor crea con el único objetivo de que sean descifrados por un receptor, para establecer así una comunicación.
- Signos Secundarios o Naturales: Estos signos no tienen como función básica el servir para comunicar algo.

Hay además diferencias entre los signos primarios y secundarios:

- En los primarios el receptor sabe que el emisor desea establecer una comunicación.

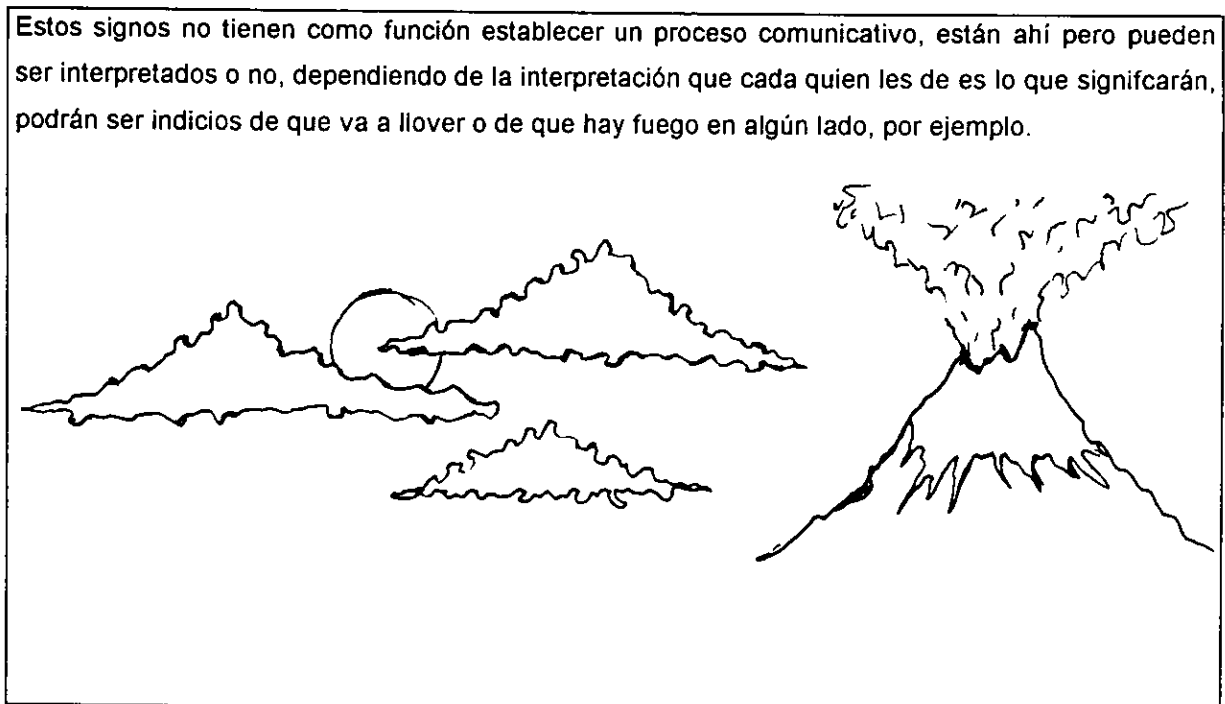
Estos signos fueron creados por el hombre con el objeto de que puedan ser interpretados y emitan un mensaje, los crea para establecer una comunicación.



- AMOR
- ODIO
- COLORES

10 Cfr. Raúl Ávila Ob.cit p. 12

- En los secundarios el receptor no percibe necesariamente la intención comunicativa del emisor.



Ahora bien, se explicó lo relacionado a los signos, porque éstos forman parte importante del estudio de la semiología. A esta ciencia de los signos Pierce aporta el proceso de semiosis o de comunicación donde el signo juega un papel de suma importancia. El proceso de semiosis se compone de un signo, un objeto y un interprete.¹¹

Para Pierce la semiótica es la doctrina de los signos vinculados al concepto de semiosis; son todos los sistemas de signos culturales que se unen por las categorías básicas, primero por el signo, categoría fundamental en relación al segundo, el objeto que representa y el tercero es el interpretante del signo.

¹¹ Véase: Roman Jakobson *Ojeada sobre el desarrollo de la semiótica* Documento inédito, glosa de Oscar Uribe Villegas. Instituto de investigaciones sociales, UNAM, 1984. pp.13-22



Lo anterior propicia el proceso semiótico o de semiosis, que podríamos definir como conjunto de relaciones sociales en donde el signo viene a ser el estímulo para la acción, dicho proceso implica una interacción de tipo social, por medio de un sistema de signos, el cual provocará una reacción del interpretante; en esa triada (signo-objeto-interpretante) tiene lugar el proceso de semiosis, llamado también proceso de comunicación o proceso cultural. El interpretante va unido al intérprete éste es el encargado de definir al receptor en el proceso comunicativo y codifica el mensaje; y el interpretante es quien se vale de esa clave del receptor para descifrar el mensaje.

Las categorías variables en el proceso de semiosis son el sentido y el significado, dentro del mismo código, varían de acuerdo a los usuarios y al contexto, por ejemplo, la palabra música, los significados y sentidos del o los mensajes variarán:

- MÚSICA - como arte
 - como palabra de doble sentido, para dar a entender que alguien es muy malora, por decir algo.

La triada de Pierce queda compuesta por SIGNO - INTERPRETE - DESTINATARIO, los cuales condicionan el proceso semiótico. Estos elementos son retomados por Umberto Eco cuando habla de un proceso comunicativo, ubica a la semiótica como disciplina que estudia todos los procesos sociales y culturales por llevar implícito la interacción de seres humanos.

Por ello cuando Eco habla del proceso comunicativo propone dos hipótesis, en la primera busca demostrar que toda cultura es un proceso de comunicación; en la segunda que todos los aspectos de una cultura pueden ser estudiados como contenidos de la comunicación. Como ejemplo para la primera hipótesis: todo producto humano es un producto social y cultural, por lo cual puede ser estudiado por otras ciencias, pero de igual forma es objeto de estudio de la semiótica; por otro lado en la segunda hipótesis: la Arquitectura, Pintura, la escultura, por mencionar algunos, son medios de comunicación culturales, ya que es ahí donde se origina el sentido y significado de cada cultura. 12

12 Véase: Umberto Eco *Tratado de semiótica general: Los umbrales de la semiótica* Lumen 4a. Edición, México 1988, pp. 28-46

El artista representa una realidad e ideas por medio de un sistema de signos, con los cuales se pueden analizar los contenidos culturales de un determinado grupo social o sistema de signos.

Así, la televisión y la radio son estudiados siguiendo la segunda hipótesis, pues se analizan los contenidos de los mismos. Un ejemplo de lo anterior, el hombre expresa sus ideas por medio de una gran variedad de formas: la literatura, danza, pintura, flores y las señales del tráfico automovilístico son sólo algunas de las muchas que existen. Guiraud define la significación, que se le otorga a dichos signos, como un proceso que asocia un objeto capaz de evocarlos, una nube es signo de lluvia; un fruncimiento de cejas, signo de perplejidad; el ladrido de un perro, signo de enojo; la palabra "caballo", signo del animal. 13

Algunos de los ejemplos anteriores son independientes del lenguaje hablado, como son las señales de la circulación automovilística, las siglas de las guías turísticas, o los horarios de los ferrocarriles, las convenciones del dibujo industrial o de la cartografía, las cifras y símbolos del lenguaje matemático, etc., todos esos sistemas ofrecen dos particularidades importantes: primero, tienen un sólo sentido, es decir, no provocan respuesta, constituyen órdenes o indicaciones pero no forman diálogo; segundo, son interpretados globalmente, no están ligados por el principio de la secuencia.

13 Véase: Luis J. Prieto Ob.cit pp 181-202

Existen sistemas semiológicos que son sustitutos del lenguaje articulado y en consecuencia, no son comprensibles ni explicables más que por la cultura misma que los promueve. Forman parte de los llamados códigos paralingüísticos los cuales son de tres tipos:

- De sustitución, son como los jeroglíficos, ideogramas chinos, pictogramas, en ellos se sustituye al lenguaje, ahí el signo empleado sólo sirve para determinar un objeto;
- Los de relevo, son los que dependen del lenguaje, como la escritura, el alfabeto de los sordomudos, el digital de los ciegos, emite mensajes que no pueden ser enviados por el lenguaje articulado;
- Los auxiliares, son los que sirven para dar información adicional como los movimientos corporales, la mímica, los gestos, como los mostrados en las entrevistas donde la persona mueve las manos o hace gestos y dan información acerca de su estado de ánimo, o bien, de aceptación o rechazo por tal o cual pregunta. ¹⁴

Cabe mencionar, después de haber explicado estos conceptos, que dentro de la semiótica o semiología van a existir diferentes ámbitos de estudio: semiótica o semiología de la comunicación y semiótica o semiología de la significación.

¹⁴ Véase: Pierre Guiraud. Op.cit pp. 53-72

1.2.- SEMIÓTICA DE LA COMUNICACIÓN Y SEMIÓTICA DE LA SIGNIFICACIÓN

Autores como Eric Buyssens, tratan de realizar el proyecto de Saussure: marcar los límites del objeto de la semiología, los cuales Luis J. Prieto denomina "comunicación"; pero es Roland Barthes quien aclara la necesidad de no confundir "comunicación" y "significación", y ve en esta última la marca distintiva del objeto de la semiología.¹⁵

La comunicación, a juicio de Prieto, es el establecimiento de una relación social entre dos personas gracias a un indicio, el cual produce una de ellas y por medio del cual proporciona a la otra una indicación que concierne a esa relación social.

La primera, es aquella encargada de producir el indicio, llamada emisor del acto comunicativo o acto sémico; la segunda, quien interpreta el indicio es llamada a su vez el receptor; y la tercera es la relación social, información, orden o pregunta que viene a formar el mensaje; y el indicio que produce el emisor y que transmite el mensaje es la señal. Por esto Buyssens define a la semiología encargada del estudio de los fenómenos comunicativos como la "semiología de la comunicación", por ocuparse de aquellos indicios que vienen a ser las señales.

La tarea de la semiología no es verificar si en un caso particular existe o no producción de una señal, sino en el caso de existir una señal -indicio- determinar cómo funciona.

¹⁵ Cfr. Luis J. Prieto pp.181-202

Por ello, la semiología o semiótica de la comunicación va a estar subordinada a una semiótica de la significación, la primera se ocupará - como ya mencioné - de los códigos y signos establecidos, por medio de los cuales nos comunicamos; y la segunda estudiará aquellos indicios que han adquirido en una sociedad determinada su capacidad de ser indicios.

Ahora bien, la semiótica de la comunicación va a estar ligada a una teoría de la producción de los signos, los cuales a su vez son creados por el hombre quien estructura y/o reestructura nuevos sistemas de signos para comunicarse; por ejemplo el lenguaje de las computadoras es estructurado por el hombre y ese lenguaje va a tener que ver con la realidad de este mismo.

En cuanto a la semiótica de la significación ésta va a estar ligada a una teoría general de los códigos, los cuales al ser creados por el hombre, resultan transformables, por ejemplo las señales de tránsito. La teoría general de los códigos observa a todos aquellos sistemas de signos subyacentes al proceso de comunicación, es autónoma a diferencia de la semiótica de la comunicación, que como ya dije, es subordinada a la semiótica de la significación.

Concluyendo, la semiótica de la comunicación estudiará todos los hechos que estudia la lingüística, es decir, las señales lingüísticas, pero de igual forma lo hará con aquellas señales no lingüísticas que esta disciplina no estudia. A su vez la semiología de la significación se ocupará de todos los hechos estudiados por la semiología de la comunicación -las señales- pero también de los indicios convencionales que no son señales y que la semiología de la comunicación, en consecuencia no estudia.

En cuyo caso emplearé para el presente análisis a la semiología de la comunicación porque estudia los signos primarios que fueron creados o producidos por un emisor para establecer una comunicación.¹⁶

¹⁶ Idem.

1.3.- ESTRUCTURALISMO EN COMUNICACIÓN.

El estructuralismo surge cuando se observa el lenguaje en sí mismo, se presenta como un sistema o conjunto de sistemas de signos formales íntimamente relacionados entre sí. El estructuralismo retoma esta estructura del lenguaje y la aplica al estudio de la cultura y la sociedad. 17

De acuerdo con el estructuralismo hay sistemas de diversas clases: el sistema que constituye las reglas de urbanidad, o de etiqueta en una sociedad o clase social, el sistema de señales marítimas, para regular el tráfico, el sistema de las relaciones familiares, o el del lenguaje, que por formar de alguna manera una estructura, son sistemas lingüísticos, para lo cual no es necesario que sean sólo estructuras verbales.

En la mayor parte de los estructuralistas se manifiesta la tendencia a suponer que por debajo de ciertas estructuras, las cuales pueden considerarse superficiales, (mensaje explícito) hay estructuras profundas (mensajes implícitos), un ejemplo pueden ser los diferentes tipos de mensajes insertados en los medios, conllevan uno explícito y otro implícito como en la publicidad, los dibujos animados, etc.,

17 Véase: Maurice Ceroy *Las grandes corrientes de la lingüística* .Editorial. Fondo de Cultura Económica 2a Reimpresión 2a. Edición,1985

Autores como Dennis McQuail explican que el estructuralismo se va a diferenciar de la lingüística por dos aspectos; primero no sólo se interesa por los lenguajes verbales convencionales, sino también por todos los sistemas de signos que tengan propiedades parecidas a las del lenguaje; segundo le interesa poner en claro el significado cultural, así como el lingüístico, para lo cual se vale, un poco porque no es suficiente, del sistema de signos. 18

La semiología, por ser la ciencia general de los signos, comprende el estructuralismo y por lo tanto, todo lo relacionado con la significación. El estructuralismo es un método para estudiar la significación de los comportamientos vivenciales humanos dentro de sus propios contextos; Lévi-Strauss, en la década de los treinta, fue quien más desarrolló el método estructural en antropología. En sus modelos y estudios experimentales descubrió la importancia fundamental de los procesos de la comunicación, pues las conductas, las instituciones y tradiciones son, desde esa perspectiva antropológica, mensajes susceptibles de ser codificados.

18 Cfr. Idem

Hay tres tipos de estructuras que propone para el estudio de la sociedad: estructuras de grupo, de subordinación y de comunicación; la última tiene un carácter predominante en la formación y pervivencia de las sociedades. Se encuentra encabezada , por lo menos, en tres estratos o niveles de la misma, a) comunicación de mujeres, o las formas de organización por parentesco e intercambio "matrimonial", b) comunicación de bienes y servicios, equivalente los rasgos económicos de una sociedad, c) comunicación de mensajes que son todos los productos simbólicos que operan con base en el lenguaje o en algún sistema codificado de signos. 19

De esta manera pueden tratarse también los sistemas de intercambio de bienes económicos: como elementos concretos para la vida social y al mismo tiempo como sistemas de comunicación.

El estructuralismo pretende reconstruir las reglas que dan significado a las acciones, a los objetos, a las palabras, en un proceso de comunicación social. Por ello, las tres estructuras mencionadas se unifican en una estructura mayor, la cual forma un sistema de comunicación y un sistema social.

19 Cfr. Alejandro Gallardo Cano *Curso teorías de la comunicación*, UNAM, México, pp.104-109

Los sistemas de tradiciones de intercambio de valores, al tiempo que cohesionan dan forma a la vida social, operan como sistemas de comunicación, pues las tradiciones, por ejemplo, presumen una doble utilidad al construirse al mismo tiempo como significado y significante: identifican a una cultura dada y le permiten comunicarse internamente. Por ello, en el estructuralismo se utilizan modelos para estudiar la significación de la acción humana en su contexto, y ha derivado sus modelos de la lingüística estructural, a partir de Saussure. 20

El estructuralismo también se liga a la lingüística. Decir estructuras dentro del estructuralismo, es hablar de un conjunto organizado de elementos que dan una unidad, a la cual se subordina a ciertas leyes o a ciertos criterios de relación. Para Jean Piaget una estructura está formada por elementos, pero éstos se encuentran subordinados a leyes que caracterizan al sistema como tal; y dichas leyes llamadas de composición no se reducen a asociaciones acumulativas, sino que confieren al todo propiedades de conjunto distintas de las de los elementos.

Para Eliceo Veron un modelo estructural de procesos de comunicación enuncia las relaciones sintáctico-semánticas del sistema. El campo de la sintáctica está constituido por el estudio del código y las reglas de combinación para la composición de los mensajes; si el estudio incluye consideraciones acerca del referente, se trata de la semántica. Si el análisis también considera los restantes componentes del sistema de comunicación, como el receptor, los canales, los mensajes, el emisor, etc., forma parte de la pragmática.

20 Véase: Antonio Pauli *Comunicación e información* Editoria Trillas 5a. Reimpresión, 1989 pp.40-46

Lévi-Strauss, en su obra Antropología estructural, dice que para que un modelo pueda ser considerado como estructura, debe satisfacer cuatro exigencias principales:

- sus elementos estén interrelacionados de tal manera, que la transformación de uno de ellos implique la modificación de los demás, esto le da un carácter de sistema;
- todo el modelo está formado de otros modelos pertenecientes al sistema, que implican un conjunto de transformaciones, así el modelo más complejo depende de modelos más simples, de alterarse, cambian en mayor o menor medida la totalidad.
- el modelo más complejo permitirá predecir de qué manera reaccionará el sistema total, en caso de que uno de sus elementos se modifique,
- el modelo responderá a la doble condición de utilizar sólo los hechos considerados por él, y con ello dar cuenta de todos.

Levis-Strauss, también expone que hay una relación de mutua ayuda entre la lingüística y la sociología, ambas descubren su afinidad con algunos temas de investigación, como el notar que una palabra puede tener diferente sentido y significado su importancia dependerán del resto del sistema en donde se halle sumergida, ejemplo la palabra coger dependiendo del resto de la frase donde se emplee dicha palabra será su significado, podría ser sinónimo de contenido, de agarrar un objeto, etc., 21

21 Cfr. Claude Lévi-Strauss *Antropología estructural* Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1968 pp. 71-141

La palabra por sí sola puede no significar e importar mucho, pero inmersa en el resto del sistema se forma un todo con gran significado; como una pintura abstracta, si la analizamos por partes, líneas o puntos pueden no darnos o transmitirnos el mensaje, pero en conjunto podemos apreciar su significado y mensaje, éstos dependerán de la interpretación que cada individuo le quiera dar.

Pero es posible ampliar la noción de comunicación. Hay elementos que pueden sustituir a las palabras y sigue siendo un lenguaje con un significado y un mensaje; como es el caso de las reglas del matrimonio forman un sistema complejo como el lenguaje mismo, cada regla y elemento que las componen significan algo, proporcionan un mensaje; por ejemplo, los anillos son símbolo de amor y significan que el amor nunca morirá; el lazo, unión por siempre, etc., no sólo las palabras son signos y poseen valor, también los objetos pueden tenerlo.

Así, el objeto, sea obra de arte, texto, imagen, palabra, etc., es un signo destinado a servir, a su manera, como intermediario entre dos partes: el emisor del signo que es el creador del objeto; y el receptor quien percibe el signo.²²

²² Véase: Ernest Cassirer *Mito y Lenguaje* Editorial. Nueva Visión SAIC, Buenos Aires Argentina, Núm. 12, 1973. pp 7-70

Cada uno de los componentes y todas las partes de un objeto u obra son portadores de un significado parcial, de estos significados parciales se compone el sentido total de la obra, al estructurarse en su sentido total se convierte en un testimonio de la relación del autor con la realidad, es decir, al unir todas las partes de la obra, ésta representa la relación del autor con la realidad plasmada y estimula al receptor para que adopte su propia actitud, sea emocional o racional hacia la realidad, para lograrlo el receptor debe llegar a apoderarse del sentido total de la obra. Se le muestran como una correlación del significado y esas partes (palabras, frases, componentes sintácticos, o bien, las líneas, el color, los puntos, etc.) son los que en conjunto, en estructura, formarán el contexto, y la forma de emplear éstos en una obra dan origen a la formación del significado.

Por mencionar algo, los colores no son signos como tal, pero son empleados en su carácter simbólico, al formar parte de la pintura, llega a ser signo, al colocarlo en la parte superior de un cuadro abstracto llega a adoptar el significado "cielo", y si es colocado abajo será "agua o tierra"; son así, alusiones a cierta realidad y se muestran como componentes generales e individuales al mismo tiempo, su significado surgirá de su relación con los demás componentes; ya que los productos simbólicos son mensajes.

1.3.1 - TEORÍA GENERAL DE LA CULTURA.

Los semiotistas han elaborado, con base en la investigación de símbolos y objetos de la vida cotidiana, una teoría general de la cultura, en la cual se revelan las vinculaciones de los objetos más triviales con las estructuras económicas y, en consecuencia, con las estructuras de dominación política. Para continuar es necesario recordar que la semiótica abarca todo lo relacionado con la significación, por ello generalmente se parte del supuesto que cualquier forma de codificación o representación está determinada por la cultura que la genera.

Por cultura se entiende según la maestra Margarita Yépez, la suma de características que identifican y diferencian las sociedades humanas, un complejo e íntimo entrelazamiento de muchos factores. La cultura de una nación está conformada por su lenguaje, historia, tradiciones, clima, geografía, expresiones artísticas, normas sociales, económicas y políticas, y su sistema de valores. La cultura se transmite a través de la socialización de los nuevos miembros del grupo social o sociedad. ²³

Para otros autores como Tylor la cultura es el conjunto complejo integrado por la maquinaria, las instituciones, las creencias, las costumbres, la lengua, a esta definición hay que agregar a los medios de comunicación que ayudan a propagar esa cultura a otros grupos sociales. ²⁴

²³ Cfr. Margarita Yépez Hernández *Realidad simbólica y medios de comunicación* Psicología de la comunicación colectiva, UNAM/FCPYS/SUA, 1995 pp. 42

²⁴ Cfr. Alejandro Gallardo Cano Ob. cit., pp 104-109

Pero esa cultura esta condicionada por variables diversas como son la edad, sexo, procedencia etnica, lugar de nacimiento, tipo de actividad productiva, posibilidad o imposibilidad de reproducción de la fuerza de trabajo individual y familiar, estabilidad laboral y habitacional, accesos y servicios, tipo de hábitat, etc., entre muchos otros. Por lo cual fue necesaria la clasificación de algunos elementos culturales destacados por su importancia: 25

- Materiales: Son todos los objetos en su estado natural o transformados por el trabajo humano, que un grupo este en condiciones de aprovechar en un momento dado, por ejemplo, la tierra, las materias primas, fuentes de energía, etc.,

- Formas de Organización: Son las relaciones sociales sistematizadas a través de las cuales se hace posible la participación de los miembros del grupo cuya intervención es necesaria para cumplir la acción.

- De Conocimiento: Son las experiencias asimiladas y sistematizadas las cuales se elaboran, se acumulan y transmiten de generación en generación y en el marco de acción se generan o incorporan nuevos conocimientos.

- Simbólicos: Son los diferentes códigos los cuales permiten la comunicación necesaria entre los participantes en los diversos momentos de acción. El código fundamental es el lenguaje pero hay otros sistemas simbólicos significativos que también deben de ser compartidos para hacer posibles ciertas acciones y estas resulten eficaces.

- Emotivos: En este caso los elementos pueden ser subjetivos, son las creencias, valores, representaciones colectivas, los valores integrados motivan a la participación y a la aceptación de las acciones.

25 Cfr. Guillermo Bonfil Batalla *Pensar nuestra cultura* Editorial Alianza, 1991 México, pp. 49-57

Estos elementos culturales, pueden ser propios o ajenos:

- Propios: Son los que el grupo social ha recibido como propios, heredados de generaciones anteriores; los produce, reproduce, mantiene, y transmite, según la naturaleza del elemento cultural.
- Ajenos: Forman parte de la cultura que vive el grupo pero que éste no ha producido ni reproducido. También existen culturas autónomas, apropiada y enajenada.

ÁMBITOS DE LA CULTURA EN FUNCIÓN DEL CONTROL CULTURAL:

Elementos Culturales

	Decisiones Propias	Ajenas
Propias	Cultura Autónoma	Cultura Enajenada
Ajenas	Cultura Apropiada	Cultura Impuesta

El mencionar los ámbitos de la cultura responde a que son producto de la combinación de elementos propios y ajenos, éstos al relacionarse de manera propia o ajena, originan las cuatro formas de control cultural:

1.-La cultura autónoma será entonces el grupo o unidad social que tome las decisiones sobre los elementos culturales propios, los cuales produce y conserva como patrimonio preexistente; como podrían ser las acciones de la vida doméstica, la cultura agrícola el pueblo o grupo social sabe cuándo se cosecha, qué tipo de semilla se usa, si hay festividad o no.

2.-En la cultura impuesta, ni las decisiones, ni los elementos del grupo son propios, como la educación en las escuelas, las decisiones son tomadas por instituciones ajenas a la comunidad, los libros y su contenido son decisiones tomadas por otras instancias. Este tipo de cultura se ve apoyada por los medios de comunicación que ya forman parte de la cultura en número creciente de comunidades.

3.-La cultura apropiada surge cuando el grupo adquiere la capacidad de decisión sobre elementos culturales ajenos y los usa en acciones que responden a decisiones propias. Los elementos culturales continúan siendo ajenos en tanto el grupo no adquiere también la capacidad de reproducirlos por si mismos; por lo tanto, hay dependencia en cuanto a la disponibilidad de esos elementos culturales pero no en cuanto a las decisiones sobre su uso, como ejemplo están los aparatos creados en el extranjero el poseedor tiene la facultad de decidir su uso pero no puede reproducirlos.

4.-La cultura enajenada engloba los elementos producidos por el grupo pero sobre ellos ha perdido la capacidad de decidir, se pone en juego el patrimonio cultural por decisiones ajenas, como el hacer de una fiesta tradicional -de algún pueblo- algo comercial dirigida por alguna empresa extranjera.

Por otra parte, los cambios en el contenido, los movimientos o la extensión de cada uno de los cuatro ámbitos de la cultura mencionados, responden a varios procesos principales:

- Resistencia, el grupo dominado o subalterno actúa en el sentido de preservar los contenidos concretos del ámbito de su cultura autónoma. La resistencia puede ser explícita o implícita, conciente o inconciente.

- Apropiación, es el proceso mediante el cual el grupo adquiere capacidad de decisión sobre elementos culturales ajenos; es decir, el grupo es capaz de producirlos y reproducirlos, el proceso de apropiación culmina y los elementos correspondientes pasan a ser propios.

- Innovación, el grupo crea nuevos elementos culturales propios, los cuales en primera instancia pasan a formar parte de su cultura autónoma.

Es importante mencionar que todos estos cambios se dan en el grupo subordinado no en el dominante, en el grupo dominante se originan los siguientes pasos:

- Imposición, el grupo dominante introduce elementos culturales ajenos en el universo cultural del grupo subordinado, se crea un clima propicio para introducir nuevos elementos culturales ajenos.

- Supresión, ejercida por el grupo dominante, prohíbe o elimina espacios de la cultura propia del grupo subalterno, suprime los elementos culturales o toma de decisiones, como el caso norteamericano donde los colonizadores prohibieron, por la fuerza, a los indios ciertos cultos o manifestaciones culturales.

- Enajenación, el grupo dominante a través del proceso de enajenación logra aumentar su control cultural al obtener capacidad de decisión sobre elementos culturales propios del grupo subalterno; el grupo dominante toma las decisiones y pone los elementos culturales al servicio de sus propios proyectos o intereses. La mención de la información anterior responde a quedará a conocer el tipo de cultura representada en la serie Power Rangers.

Así, con base en la teoría general de la cultura se puede analizar cualquier mensaje (sea escrito, visual o auditivo) buscando su significado concreto, deducible de la lógica que rige cada sistema de signos en particular. Pero también es posible analizar los mensajes en otro nivel: el connotativo, es el significado secundario que se añade a una palabra de acuerdo con el sistema de valores del hablante.

La teoría general de la cultura que como ya mencioné, parte del supuesto que cualquier forma de codificación o representación está determinada por la cultura que la genera tiene, a mi manera de ver, cierta semejanza con la llamada teoría centrada en el mensaje que se ocupa sólo de éste para dar a conocer los procedimientos con que las audiencias leen o decodifican los mensajes de los medios de comunicación. Esta teoría se centra en el texto por producirse sistemáticamente según las reglas de su propio código o lenguaje, y un estudio del mismo permite hacer deducciones sobre la cultura que origina su significación, sus objetivos y sus probables usos.

Por otra parte, la llamada teoría de fondo sostiene, también, que como las reglas de un lenguaje (cualquier forma de representación o de codificación) están determinadas y limitadas por la estructura interna de la cultura que los origina, se puede entender el significado si conocemos las reglas y se familiariza con la cultura.

Con esta teoría de fondo se puede interpretar el significado del texto sin ser el que pretendía dar su autor o el deducido por el receptor, sino el deducible de la lógica del sistema de símbolos en los cuales está codificado. Se ocupa no sólo del mensaje explícito, también lo hace con el significado connotativo, el cual bien puede ser intencionado o no. No se limita al análisis de la lengua escrita, se extiende a las imágenes, los sonidos, los gestos y cualquier medio utilizado para transmitir el mensaje. Dichas perspectivas ofrecen un método para el análisis empírico de la ideología.

Cabe mencionar que la cultura va a ser un elemento interrelacionado con los medios masivos, y su recepción va a estar preestructurada psicológicamente en tres niveles diferentes:

- **Sistemático:** Las necesidades pertenecientes al área de la cultura y la comunicación son diferentes entre sí, ya que han sido formuladas mediante el proceso que envuelve las preexistentes identidades del público, las cuales se derivan de los otros aspectos sociales, políticos o económicos de sus vidas. Esas necesidades dependen de la disciplina de formas particulares de expresión cultural; nuevas formas de reproducción masiva, prensa y video, han dado voz a minorías sociales y culturales. 26
- **Instituciones de comunicación masiva.** Han llegado a adquirir una nueva importancia como agentes de socialización en su propio derecho, los medios ocupan un papel importante en el proceso educativo en la mayor parte del mundo occidental y con mayor claridad en los Estados Unidos; así la comunicación masiva ya no sólo es recreación, sino también un medio de socialización.
- **Auditorio.** Los intereses y capacidades de los receptores varían, por ser funciones de sus antecedentes socio-económicos.

26 Véase: Klaus Bruhn Jensen *Plusvalía semántica* en Estudios de Culturas Contemporáneas. Programa Cultura. Revista de Investigación y Análisis. Vol. IV Núm. 10. Universidad de Colima, México Noviembre de 1990. pp. 85-106

Por ello, los medios de comunicación van a tener un papel importante en la cultura gracias a su difusión y creación de visiones del mundo, de la sociedad, del hombre, de la mujer, y del papel de los diversos agentes sociales en el ordenamiento social.²⁷ Los medios de comunicación, por su inmediatez, flexibilidad y capacidad de abarcar grandes públicos, son instancias privilegiadas para crear y difundir determinada o determinadas visiones del ser.

El mensaje de los medios se mezcla con el entorno del individuo, abarca las diferentes etapas de la vida personal, (niñez, adolescencia, pubertad, madurez, vejez, etc.) y de igual manera lo hacen con cada orden: del corazón, del trabajo, de la diversión; por ello se crean programas para satisfacer cada necesidad, para indicar a cada persona en la etapa, orden social, edad que se encuentre "cómo debe" percibirse a sí mismo y a su entorno, le proporcionan aspiraciones y le dan "recetas" para lograrlas o cómo satisfacerlas y a veces hasta se le proporcionan medios de evasión.

Así, ante la variedad de un público, los medios buscan que sus mensajes y su publicidad sean apropiados para cada uno de ellos, en un programa para la mujer proyectarán comerciales acerca de objetos de consumo de belleza, ropa, accesorios, productos para el hogar, etc., de igual forma sucede con los niños, adolescentes, adultos, serán objetos aptos para cada etapa del ser. Incluso se crean mensajes especializados para determinada clase social y grupo de edad, donde los lenguajes y los códigos adquieren características particulares, donde la trama y la publicidad contenida se dirigen a públicos específicos.

²⁷ Véase: Mercedes Charles *Cultura Femenina y Medios de Comunicación* Estudios de Culturas Contemporáneas. Programa Cultura. Revista de Investigación y Análisis. Vol. IV Núm.10 Universidad de Colima, México, 1990. pp. 165-186.

Los diferentes programas, series, películas, etc., son elementos de significación ya que, como mencionan los semiotistas, la codificación o representación de cualquier forma está determinada por la cultura que la genera, por medio de ellos se puede ver la clase de cultura que predomina en los países de los cuales provienen los programas así como su ideología. Dependiendo del contexto y la cultura que tenga el creador de determinado programa serán los elementos que se mezclen para crear la historia de caricaturas, series o cualquier género televisivo; también a partir de la caracterización del personaje será el panorama que se muestre; por ejemplo si el personaje es un alto ejecutivo, el mundo que se presenta es "el de la gente rica", con comodidades; si es pobre, por lo general, son callejones, personas yendo al mercado, sin coche, etc., eso nos remite a la posible clase de cultura que tienen. 26

Así, el lenguaje puede ser tratado como un producto de la cultura, ya que una lengua usada en una sociedad refleja la cultura general de la población y constituye parte importante de ésta. De la misma forma los objetos pueden dar testimonio y significado de alguna cultura. Por ejemplo las vasijas prehispánicas, los códices, ó pergaminos egipcios, proporcionan testimonios de la existencia de culturas sean prehispánicas o egipcias, por mencionar algunas, por ello lenguaje y objetos forman parte importante de una cultura.

28 Cfr. Guillermo Bonfil *Teoría del Control Cultural* Estudios sobre las Culturas Contemporáneas. Programa Cultura. Revista de Investigación y Análisis Vol. IV Núm. 12 julio 1991.

Cabe mencionar que la cultura, como ya hemos visto, cuenta con un elemento de suma importancia y que puede ser considerado como una "condición" para ésta: El Lenguaje. Esta condición aparece en doble sentido; primero en sentido diacrónico ya que el individuo adquiere y asimila la cultura de su grupo por medio del lenguaje; segundo en el sentido teórico, se considera al lenguaje como los cimientos destinados a recibir a las estructuras que corresponden a la cultura, en sus distintos aspectos debe existir una relación entre lenguaje y cultura.

LENGUAJE - CULTURA

El lenguaje es, según Claude Lévi-Strauss, un hecho cultural, ya que forma parte de ésta; es un instrumento esencial para asimilar la cultura del grupo social al cual se pertenece; forma sistemas para comprender el arte, la religión, el derecho, etc., para ello se conciben a los sistemas como códigos formados por la articulación. El lenguaje, entonces, va a hacer al hombre, está formado de un conjunto de símbolos los cuales son moldes expresivos que le imponen al hombre al nacer. 29

Pero el lenguaje puede ser verbal o no; ya que acciones como el estrechar las manos, un abrazo, un beso, todos ellos permiten constituir un lenguaje con el cual es posible emitir un mensaje en donde no necesariamente intervienen las palabras.

29 Cfr. Centro de Estudios Literarios *Antología de textos sobre la lengua y literatura* UNAM, 1961 Lecturas Universitarias, Núm.5 p.68

Otra forma de emitir un mensaje sin hacer uso de las palabras es a base de la representación simbólica la cual puede y se da en cualquier cultura, los animales, estrellas, plantas, etc., representaban y significaban dioses, señales de algún contratiempo, o bien de buena suerte, todas independientemente de su figura emiten mensajes y son por lo tanto una forma más de comunicación; expresan, dependiendo de su contexto histórico, existencia individual, función social, comunidad, jerarquía, personajes importantes, modo de vivir, se notan en las esculturas, pirámides o construcciones, dibujos, decorados de vasijas, instrumentos, religión, modo de enseñanza etc., 30

Pero sean objetos, cultura o palabras, la lengua es de suma importancia ya que su papel es el de transmitir información, influir sobre quien perciba el mensaje, al igual que en el sujeto mismo que lo maneja.

Por lo anterior, los mensajes pueden ser todos los productos simbólicos que se basen en el lenguaje o en algún sistema codificado de signos, un ejemplo pueden ser las historietas, como "Mafalda, El Pato Donald, Superman", por mencionar algunas, sirven para hacer pensar a la gente, pues les proporcionan, en algunos casos, elementos introductorios a la forma de pensar de la sociedad en la cual viven, ello de manera implícita e inocentando el mundo al cual se enfrentan, como en el Pato Donald, según Armand Mattelart muestra las características del sistema capitalista imperante en los Estados Unidos y su ideología de dominación. 31

30 Cfr. A.J. Greimas *Lingüística y comunicación* Edic. Nueva Visión, UNESCO, Buenos Aires Argentina, 1976 pp. 9-21

31 Cfr. Oscar Steimberg *Isidoro. De cómo una historieta enseña a su gente a pensar* Lenguaje. Revista de Lingüística y Semiología. Publicación de la Asociación Argentina de Semiótica. Año 1. Núm. 1 abril 1974. pp. 77-95

En el caso de "Mafalda" el personaje principal es una niña crítica, quien a su corta edad se da cuenta del mundo que le espera y no es de su agrado, juzga y cuestiona a la sociedad de su entorno; las historias donde participa esta niña muestran costumbres, ideologías, valores, normas sociales, cultura, elementos de comunicación que forman parte del mundo real y son empleados por las historietas.

De la misma forma, diversos géneros televisivos como las caricaturas, series juveniles y de adultos, emplean signos para transmitir mensajes, "la imagen dice más que mil palabras", y eso es verdadero, una imagen influye de manera considerable en el individuo, a diferencia de escuchar palabras, o bien, leerlas; deja gravado en su inconsciente esa imagen y él mismo la interpreta ayudado por el texto el cual acompañó a la primera.

Así, las historietas y otros medios como el cine o la radio junto con el público, conceptualizan cada nuevo aspecto de lo que ambos entienden como realidad; ya que algunas veces los medios proponen, formas de hablar, ideas, formas de actuar, moralejas, etc., ello más bien de forma implícita que explícita.

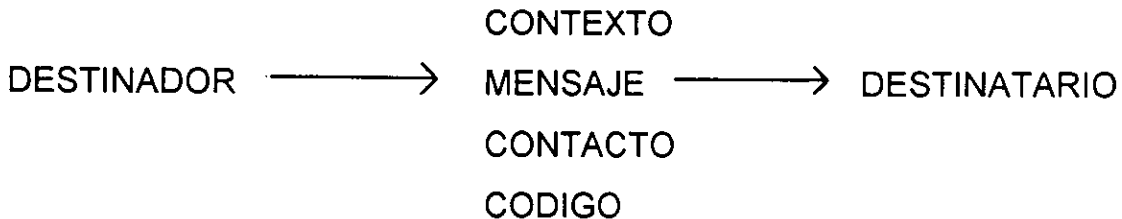
Las moralejas deben ser siempre aproximadamente las mismas, y dentro del mismo producto sean historietas, programas de televisión, radio, u otros. Tal es el caso de la serie a analizar " POWER RANGERS ", las moralejas, mensajes o temas son casi siempre similares: amistad, lealtad, amor, fraternidad, conquista, destrucción, etc.

También los valores y patrones son relativos a la cultura de la cual derivan, se mueven en ese contexto y son diferentes para otra cultura, cada una de ellas juzga libremente lo que es valioso para sí. Pero el capitalismo ha insertado sus ideas, patrones económicos y culturales a la sociedades dependientes, por ejemplo cuando se compran sus productos televisivos. Como en el caso de la televisión mexicana la cual transmite, en algunos canales, programas provenientes del país del norte y con ello penetra, de cierta forma, la ideología de ese país en uno que no es el suyo, pero que de igual forma surte algún efecto en el público.

32 Cfr. Nestor García Canclini *Las culturas populares en el capitalismo* Editorial. Nueva Imagen México, 1980. pp. 37-48

1.4.- ANÁLISIS SEMIOLÓGICO EN SU PARTE ESTRUCTURAL: MODELO DE COMUNICACIÓN; ROMAN JAKOBSON.

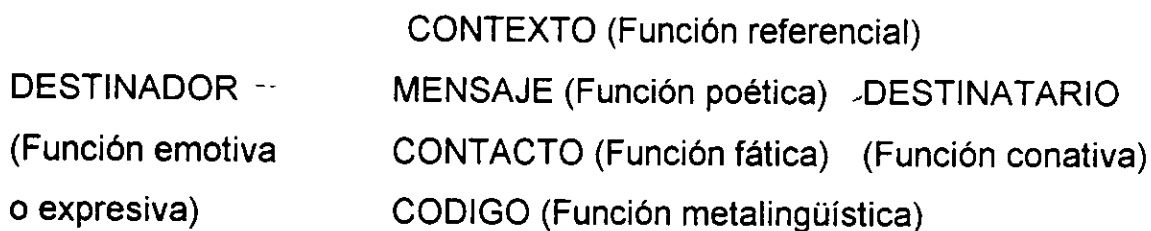
Roman Jakobson plantea que la lengua es un medio de comunicación muy importante y es el fundamento de la cultura, así como de la comunicación informativa; establece en su artículo "Lingüística y Poesía", sus aportaciones a los modelos de la comunicación. En dicho artículo el autor se plantea estudiar las funciones del lenguaje a partir del estudio de la poética; concreta el siguiente modelo: 33



Para Jakobson éstos son los factores que constituyen todo hecho discursivo: el destinador transmite un mensaje al destinatario, este mensaje tiene un contexto de referencia, un referente (informe) que el destinatario puede captar, es el hilo conductor de varios mensajes. También es necesario que destinador y destinatario posean un código común (ambos sepan del tema a tratar, una misma lengua), mediante el cual el primero (destinador) codifica, elabora el mensaje, y el segundo (destinatario) decodifica el mensaje, lo recibe, interpreta y emite una respuesta.

33 Cfr. Miguel Alsina Rodrigo *Los modelos de la comunicación* .Editorial TECNOS.A Madrid,1989. pp. 54-64

El último elemento es el contacto, para Jakobson, es el canal físico y una conexión psicológica entre el destinador y el destinatario, el cual permite tanto al uno como al otro establecer y mantener una comunicación. Cada uno de estos elementos determina una función del lenguaje, lo cual origina este esquema:



Jakobson explica que algunas veces dichas funciones del lenguaje se pueden dar por separado, pero lo normal es que se den juntas, pero en un orden de jerarquía, es importante saber cuál es la función primaria, y cuál la secundaria. Las funciones del lenguaje según Jakobson son seis:

- Función referencial, es denotativa, (indica, revela, demuestra), o cognoscitiva (propio del conocimiento o que sirve para conocer) se relaciona con el contexto, es la información en sentido estricto, objetiva.

- Función emotiva o expresiva, está definida por las relaciones entre el destinador y el mensaje, se sitúa junto al destinador porque apunta a la actitud del hablante, manifiesta la actitud del emisor frente al objeto del mensaje, es una función subjetiva y afectiva, tiende a producir una impresión de una cierta emoción, sea verdadera o fingida.

- Función conativa, define las relaciones entre el mensaje y el destinatario, tiene por objetivo conseguir una reacción, es muy utilizado en la publicidad.

- Función fática, corresponde a la acentuación del contacto y se manifiesta en mensajes, los cuales sirven esencialmente para establecer, prolongar o interrumpir la comunicación; permite cerciorarse de que el canal de comunicación funciona. Esta función sirve para captar y mantener la atención del interlocutor.

- Función metalingüística, revela la atención de un determinado código (hablar de lo mismo para entenderse y continuar con el proceso de comunicación). Se origina cuando el destinador y/o el destinatario quieren confirmar que están usando el mismo código, el discurso se centra en el código.

- Función poética, es una función estética y nace de la orientación hacia el mensaje por el mensaje, dicha función aparece en la publicidad en los eslogans.

Así, el modelo de Jakobson es un cuadro sugestivo sobre las funciones del lenguaje, se descubre por éste que el mismo no sólo sirve para transmitir datos; se puede (mediante el lenguaje) persuadir, manipular, sancionar, este es el criterio de dicho modelo. Es un modelo descriptivo y organizador, empleado en varias investigaciones, Oliver Reboul lo aplica en el discurso ideológico y lo refuerza con algunas novedades, a cada función le atribuye un valor.

A la función referencial le atribuye el valor de la verdad, ya que es la función en donde se cuestiona la veracidad del enunciado; la función emotiva o expresiva, tiene el valor de la sinceridad, no importa aquí si es verdadero o no, sino si es sincero o mentiroso (el mensaje), lo importante es la intencionalidad del destinador (emisor) , no sólo se trata de creer en lo que se dice sino también en quien lo dice.

En la función conativa desarrolla el valor de la legitimidad, el emisor debe tener la competencia suficiente para solicitar la realización de un determinado acto, hacer que se actúe de determinada forma, lograr que el contexto (el resto de los destinatarios) actúe como se le indique.

El valor de la función poética es la belleza. Se aplica a los discursos sometidos a un juicio estético (entra en el ámbito del arte); el valor de la función fática es la educación, no tiene que ver con la verdad o sinceridad, cuando se le presenta a alguien otra persona se responde con cortesía independientemente de decir algo verdadero o sincero. En la función metalingüística es la corrección, se puede utilizar un código correcta o incorrectamente, y su valor corregirá la utilización de un código determinado.

El esquema con sus innovaciones sería así:

CONTEXTO

(función referencial,
valor verdad)

DESTINADOR

(función emotiva,
expresiva,
sinceridad)

MENSAJE

(función poética,
valor belleza)

DESTINATARIO

(función conativa, valor
legitimidad)

CONTACTO

(función fática, valor
educación)

CÓDIGO

(Función
metalingüística, valor
corrección)

VENTAJAS Y LIMITACIONES DEL MODELO:

Hay que destacar el concepto de "destinatario" incluido en el modelo de Jakobson, ya que receptor -como solía llamársele- puede ser cualquiera quien reciba el mensaje y destinatario es elegido por el destinador, el destinatario está instituido en el mismo proceso de comunicación, ya se implícita o explícitamente. Dicho modelo es importante porque el mensaje ya no es considerado como una mera transmisión de información, se descubre la riqueza comunicativa del mensaje; ya que toda comunicación verbal se orienta a un fin.

Dentro de sus limitaciones autores como Greimas y Courtés encuentran que es muy particular por tratar sólo el lenguaje verbal y muy general por contar con seis funciones del lenguaje. Sin embargo, la Escuela de París propone ampliar el modelo de comunicación de Jakobson con un séptimo factor: el observador, aunque no intervenga directamente en el proceso comunicativo forma parte del contexto y de alguna forma afecta la interacción, por ejemplo: se crea un ambiente especial para una plática ese ambiente afectara la misma conversación.

1.5.- CATEGORÍAS PARA EL ANÁLISIS SEMIOLÓGICO.

En el análisis semiológico de la serie televisiva "POWER RANGERS", a efectuarse en el capítulo 3, se emplearán las siguientes categorías, partiendo del significado simbólico que toma cada elemento dentro del contexto o historia del programa, ello porque dichos elementos forman parte importante de la personalidad de cada héroe o antihéroe, según sea el caso, y porque demuestran algo de la culturas que se manejan de manera implícita en la serie :

- ARTES MARCIALES, ARTES, Y CIENCIAS: Se hará mención del deporte, artes y ciencias, por ser las actividades cotidianas que practican los miembros de los Power Rangers, y la importancia que cada una de ellas toma dentro de la serie, con lo cual se podrá demostrar que las ciencias y las artes son utilizadas sólo cuando se les necesita, y que por el contrario, las artes marciales, es decir, la fuerza es el elemento principal que rige a los héroes de esta historia.

- SÍMBOLOS: Estos símbolos se dividen en:

- Los Dragones: Se analiza el significado que toman estos animales míticos dentro del mundo Occidental y Oriental, por demostrarse que dichas culturas son mezcladas en el programa.

- Los Dinosaurios: Animales prehistóricos cuyos espíritus son invocados por cada uno de los Rangers. Se analizará primero en su aspecto científico, paso seguido, se verá la relación que guarda cada dinosaurio su Power correspondiente, así como su relación en cuanto a forma, y armas espaciales. Se demuestra una mezcla de la modernidad con lo arcaico al hacer los Power Rangers una invocación a animales

- El Color, es otro elemento del cual se mostrará el significado que tiene en un contexto mundial, es decir, su significado en general, y después el que guarda en la personalidad de los Power; en este caso se hará tanto en los personajes buenos como en los malos, con el objeto de ver si existe una relación entre el color y las cualidades del héroe o villano que lo porta.

- Los Objetos: En las armas espaciales se mencionará el significado de cada una de ellas y el que toman en relación con el personaje que las usa. Pero no sólo se tomará en cuenta el significado de las armas: también de otros objetos como los relojes pulseras y las monedas de poder .

En los alienígenas comandados por Lord Zedd, se analizará el significado de objetos como la corona, la máscara, el cetro y el trono posesión de este líder de los malos; en sus secuaces comenzando por el mono alado dorado, su forma animal, su armadura, espada, alas y su color dorado; en los patrulleros, el color de su atuendo, máscara, y actitud; y por último los monstruos, creaciones del Señor de los demonios mutantes.

- LOS ELEMENTOS DE LA NATURALEZA, TIERRA, AIRE, FUEGO Y AGUA, Y SU RELACIÓN CON LOS POWER RANGERS. Se mostrará la relación simbólica y de significado que tiene cada elemento, para después ver la representación que adquieren dentro de la serie, combinada en muchos de los casos, con el color de algunos de los personajes de esta historia.

- GÉNERO: EL PAPEL SECUNDARIO DE LA MUJER. Se hace una breve reseña del rol femenino en los diversos géneros televisivos, y se trata de demostrar que la mujer, a lo largo de la historia, casi siempre ha sido relegada a un plano secundario y en algunos casos dependiente del rol masculino. En los Rangers se pretende afirmar esta situación, ya que las mujeres son propositivas y nunca ejecutivas de sus propias ideas con lo que se reafirma el rol machista.

- DOMINIO VS SUMISIÓN. Se muestra la relación de los jefes de ambos grupos, es decir, de los Power Rangers y de los Demonios Alienígenas, con un sencillo cuadro sinóptico en donde se presentan los roles jerárquicos; y el personaje antagónico de los Rangers, esto de forma directa.

- CARACTERÍSTICAS FÍSICAS: RASGOS FÍSICOS DEL HUMANO VS NO HUMANO, DE LAS MÁQUINAS, Y DE LOS MONSTRUOS: Es la descripción de las características físicas de cada personaje Power y su antagonico; así como de sus respectivas máquinas de combate, es decir, sus Zords de Trueno; y los monstruos creados por Lord Zedd.

- CARACTERÍSTICAS NO FÍSICAS: AMISTAD, LEALTAD, FIDELIDAD, CONQUISTA, DESTRUCCIÓN, AMOR, UNIÓN, PODER. Por ser los temas explotados en la serie Power Rangers, se mencionará su significado y la forma en que son presentados a lo largo de los capítulos analizados.

- ESPACIOS DE ACCIÓN. De Ejecución:, Angel Grove - es decir la Tierra-lugar donde se efectúan las batallas entre los Power Rangers y las creaciones de Lord Zedd; normalmente los héroes se encuentran en la cafetería-gimnasio de su escuela, y los alienígenas en La Otra Dimensión, entendiéndose como la Luna. De Mando: es donde se localizan los jefes o líderes de estos personaje buenos y malos, en el primer caso es el Centro de Mando y en el segundo una fortaleza en La Otra Dimensión.

- LAZOS FAMILIARES. EN LOS HÉROES Y ANTIHÉROES. En el caso de los héroes los lazos familiares dentro de la serie casi son nulos; por el contrario, en los antihéroes son representados de varias formas: relación padre e hija, hermano y esposo.

Una vez dadas a conocer las teorías a aplicar para el presente análisis y las categorías a emplear en el aspecto semiológico, paso a ofrecer un panorama general de los programas que se han transmitido en la televisión mexicana con el fin de mostrar algo de la televisión infantil a la que los niños están expuestos.



¡HUY! ESTE TIPO EN VERDAD PIENSA QUE SOY UN MARIANO.

¡NO ME INTERESA LA EDUCACIÓN FÍSICA!

LOS TRES CABALLEROS

TOM Y JERRY

¡ZZZZ!

EN LAS TUBES

¡ES A TÍCK!

YOU CAN'T MAKE ME BELIEVE THAT THEY WOULD BETRAY ME?
BELIEVE WHAT YOU WILL, BUT IF YOU BRING THEM TO ME, I SHALL PROVE WHAT I SAY, AND IT IS THE ONLY WAY YOU WILL SEE THE BOY AGAIN!
YOU'RE BITING OFF MORE THAN YOU CAN CHEW, MISTER!

LA FAMILIA

SIMPSON DOWERY RANGERS

CAPITULO DOS: LA TELEVISIÓN INFANTIL EN MÉXICO

-2.1 EVOLUCIÓN DE LA TELEVISIÓN INFANTIL

En este apartado intento dar un panorama general de los personajes que han formado parte de distintas caricaturas y demás géneros televisivos que estaban y están enfocados al público infantil, ello con el fin de demostrar la evolución que se ha manifestado tanto en personajes como en escenarios y temas a explotar.

Los personajes se analizaron con categorías aportadas por la Dr. Olivia Velarde Hermida en su tesis "La Mediación de los Medios de Comunicación Masiva en la Construcción de las Representaciones Infantiles", en este trabajo se mencionan características para héroes y antihéroes con las cuales se pueden determinar algunos de los rasgos que forman la personalidad de cada personaje.

Así, la Dra. Velarde menciona que tanto héroes como antihéroes provienen del llamado "universo mágico-simbólico", estos personajes son elegidos por los medios de comunicación masiva con rasgos arcaicos, proceden de un mundo infantil y casi no del adulto, son muchos animales y casi todos son varones o machos, han perdido magia y ganado realismo. 34

34 Cfr. Olivia Velarde Hermida *La mediación de los medios de comunicación masiva en la construcción de las representaciones infantiles* pp.124-140

Las categorías a emplear para este análisis son las siguientes:

- *Carácter existencial del arquetipo.*- Se divide en dos categorías "Real vs Ideal", los personajes reales son aquellos que designan a personas que existen o han existido, como pueden ser los personajes que pasaron de la literatura al mundo de las caricaturas infantiles como por ejemplo: El Príncipe Valiente, quien representa a los soldados del rey Arturo; y los personajes ideales son todos los que forman parte de la ficción.
- *La naturaleza del arquetipo.*- Son "Humanos vs No Humanos", en la primera tienen cabida los personajes que por obvias razones son humanos aunque sean dibujos animados; y en la segunda se clasifican en animales y entes míticos.
- *El sexo del arquetipo.*- Se utilizan las categorías "Varón vs Mujer", para los personajes humanos, y "Macho vs Hembra", para los no humanos.
- *La edad respecto al niño.*- Las categorías "Mayor que el niño", "Menor que el niño", "De la misma edad que la del niño", equivale a "Edad Definida". La complementaria es la "Edad Indefinida", corresponde a aquellos modelos que por su naturaleza no pueden ser identificados con una edad biológica.
- *La temporalidad del arquetipo.*- Se divide en "Presente vs No Presente", la temporalidad de Presente se refiere a la aparición de los personajes en contextos actuales. La No Presente son los personajes en épocas pasadas, futuras o carentes de ubicación temporal.

- *La nacionalidad del arquetipo.*- Las categorías se agruparon en "Mexicano y Latinoamericano" vs "Norteamericano vs Otras". En "Otras" , se incluyen a los personajes de nacionalidad europea y asiática.
- *La posesión de poderes mágicos o sobrenaturales.*- Se han dividido los arquetipos, entre aquellos que poseen poderes sobre humanos, por ejemplo volar, vista de rayos X, etc., y quienes no los tienen.
- *La participación en cada medio de comunicación.*- Los arquetipos pueden provenir de la televisión, radio, historietas, el cine, y los libros, exclusivamente o indistintamente.
- *"Violencia vs No Violencia"*, en esta categoría encajan los personajes que actúan con violencia, es decir, realizan actos como golpes con otro personaje, hay explosiones, etc., en la categoría de no violencia encajan los personajes que no realizan actos violentos.
- *"Dominio vs Sumisión"*, Actitud que desempeñan los personajes principales sean dominantes o sumisos.
- *Tipo de actividad que realizan los personajes.*- Se divide en "Ámbito infantil vs Ámbito adulto", el personaje realiza acciones de persona adulta o de niño.

- *"Imposibles para el humano vs Posibles para el humano"*, en esta categoría los personajes realizan acciones que pueden ser desempeñadas por el hombre, o en el caso contrario resultan imposibles como por ejemplo el volar y tener vista de rayos X.
- *"Contexto local vs Contexto Mundial"*, aquí los personajes que se desenvuelven en un solo lugar encajan en el contexto local, y los que viajan, conocen distintas partes del mundo, corresponden al contexto mundial.
- *"Competitivas vs No competitivas"*, los personajes realizan acciones donde compiten por un puesto o por poder, en el caso contrario no lo hacen.
- *"Deportistas vs No deportistas"*, realiza el personaje acciones que pueden ser valuadas en este indicador, algunos de ellos desempeñan deportes que van desde la gimnasia hasta el fútbol.
- *"Creativas y artísticas vs Sin creatividad"*, los personajes actúan de forma creativa o artísticamente en diferentes situaciones.
- *"Roles democráticos vs Roles jerárquicos"*, aquí los personajes se desenvuelven en un sistema de roles, la mayoría aparece en posiciones jerárquicas.
- *"Un sólo sexo vs Dos sexos"*, la labor del personaje puede ser desempeñada tanto por hombres como por mujeres.

- "*Con instrumentos tecnológicos vs Sin instrumentos tecnológicos*" los personajes cuentan con instrumentos tecnológicos como computadoras, máquinas del tiempo, naves espaciales, etc.,

A continuación empleando la clasificación proporcionada por la Dra. Olivia Velarde Hermida, antes explicada, paso a hacer una clasificación similar contando con las caricaturas de 1950 a 1996, las cuales se dividieron por décadas, para luego aportar algunas conclusiones obtenidas con la ayuda de cuadros.

Programación 50 S	Real vs Ideal	Humano vs No Humano	Mítico	Varón vs Mujer	Macho vs Hembra	Mayor	Menor	Edad Definida	Edad Indefinida	Presente vs No Presente	Mexicanos Latinos vs Norteam. y otros	Poderes Sobrenaturales	No tienen	Violencia vs No violencia	Dominio vs Sumisión	Ambio Infantil vs Ambio adulto	Imposibles p/el hombre vs posibles	Contexto local vs contexto Mundial	Competitivos vs no competitivos	Acciones deportivas vs no deportivas	Creativas y Artísticas vs Sin	Roles Democráticos vs Jerárquicos	Un Solo Sexo vs Dos Sexos	Con Inst. Tec. vs Sin Int. Tec.	Medio en el que participan
Teatro / Películas - Los Títeres de Rosete Aranda - Teatro Fantasia - Películas Mexicanas	Ideal	Humano y No Humano	-	Ambos	-	Mayor	-	-	-	No presente	Mexicanos	-	-	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Imposibles	Mundial	Competitivos	No deportivas	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Sin Instrumentos Tecnológicos	Televisión
Programas de Concurso - Buscando Estrellas - Variedades del Medio Día - Encuentre una Estrella - Estrellas Infantiles - Peso por Segundo	Real	Humano	-	Ambos	-	Mayor	-	-	-	Presente	Mexicanos	-	-	No Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Posibles	Local	Competitivos	No deportivos	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Sin Instrumentos Tecnológicos	Televisión
Serie del Oeste - Las Aventuras de Hoppalong Casidy - Club de Cisco Kid - La Vuelta del Llano Solitario	Ideal	Humano	-	Varón	-	Mayor	-	-	-	No presente	Norteamericanos	-	-	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Imposibles	Mundial	Competitivos	No deportivos	Creativas	Jerárquicos	Un solo Sexo	Sin Instrumentos Tecnológicos	Televisión Comic

-CONCLUSIONES CORRESPONDIENTES AL CUADRO DE 1950

Durante 1949 se suspende la construcción del edificio Radiópolis "La Ciudad de la Radio" y se cambia por el proyecto Televicentro destinado a albergar en seis pisos: tres teatro-estudios, 18 estudios y una torre de transmisiones. En ese año se otorga la primera concesión para operar comercialmente un canal de televisión, el titular es la empresa Televisión de México S.A., propiedad del Sr. Rómulo O'Farril, la estación adopta las siglas X.H.T.V., y se le asigna el canal 4, el cual comienza sus transmisiones regulares el 1o. de septiembre de 1950 con el IV Informe del gobierno del presidente Miguel Alemán V. 35

Al año siguiente inicia sus transmisiones regulares la estación X.E.W. TV, canal 2 (21 de mayo de 1951) concesionada a la empresa Televimex, S.A. de Emilio Azcárraga Vidaurreta; y el 18 de agosto en 1952, bajo la propiedad del ingeniero Guillermo González Camarena, hace acto de presencia la tercera estación de televisión en México, X.H.G.C. canal 5, otorgada a través de la empresa Televisión González Camarena, S.A.

Durante estos primeros años de la televisión mexicana el canal 4 intentaba incluir todo tipo de programación con el objeto de acaparar el mayor número posible de auditorio.

35 Cfr. Raúl Trejo Delarbre, Fernando Mejía Barquera, Florence Toussaint y otros *Televisa: El Quinto Poder* Editorial Claves Latinoamericanas, 2a. edición, 1987. pp 19-40

En los inicios de la televisión mexicana, por contar con pocos canales, se intento tener programas para todos los gustos por ello casi no había unos exclusivos de los niños, pero de igual forma se proyectaron cortos de dibujos animados, los cuales sólo tenían una duración de 15 minutos; el horario variaba toda la semana pero no la duración.³⁶

En otros programas dirigidos a los infantes se mezclaba la intervención de humanos y muñecos, donde los conductores cantaban y daban consejos a los niños; también surgieron personajes que conducían segmentos de concursos sobre todo para encontrar nuevos talentos de los cuales con el paso del tiempo nacerían grandes estrellas.

En estos años se empieza con la exportación de programas que en su mayoría fueron traídos de Estados Unidos y por ello llegan a la pantalla mexicana las series que versan sobre el salvaje oeste, de donde surgen personajes famosos como Mr. Ed el caballo que habla, El Llanero Solitario, y muchos más que también hicieron acto de presencia en cómic.

³⁶ Para los datos de los programas se revisaron los periódicos El Universal, La Prensa, Excélsior, El Día, El Herald de 1950 a 1996, y se entrevistó a las siguientes personas: Basilio Paredes León, Sebastiana Beltrán Valencia, Julián César Morales Noriega, Luis Paredes Beltrán, Dimas Paredes Beltrán, Dalia Paredes Beltrán, Sacramento Tovar, Gabriela Nería, Mónica A. Tovar Nería, María del Carmen Gutiérrez, Hugo Cruz Beltrán, Selene Y. Cruz Beltrán, Nallely M. Cruz Beltrán., Azucena Paredes Beltrán.

En cuanto a las películas mexicanas que antes se exhibían en salas de cine algunas pasaron a formar parte de la programación de estos años. Ahora bien, volviendo a algunos programas que fueron creados para el público infantil, se proyectaron cuentos televisados donde diversos actores dieron vida a personajes de cuentos infantiles.

Como vemos en esta época los programas infantiles tenían personajes ideales, si no todos por lo menos la mayoría, de edad mayor que la del niño, de procedencia mexicana y norteamericana, sin poderes sobrenaturales, con algo de violencia y dominio, realizaban acciones imposibles para el hombre, en un contexto mundial y tiempo no presente, sus acciones eran del ámbito adulto, poseían creatividad y casi no realizaban actividades deportivas, se denota la presencia de roles jerárquicos, la mayoría de las actividades eran realizadas por ambos sexos, se carecían de instrumentos tecnológicos, y aparecían solo en televisión y en algunos otros casos en cómic.

Tarzan



Programación	Real vs Ideal	Humano vs No Humano	Mítico	Varón vs Mujer	Macho vs Hembra	Mayor	Menor	Edad Definida	Edad Indefinida	Presente vs No Presente	Mexicanos Latinos vs Nort. y Otros	Poderes Sobrenaturales	No tienen vs Tienen	Violencia vs No violencia	Dominio vs Sumisión	Ambio Infantil vs Ambio Adulto	Imposibles p/ el Hombre vs Posibles	Contexto local vs contexto Mundial	Competitivos vs no competitivos	Acciones deportivas vs no deportivas	Creativas y Artísticas vs Sin Creatividad	Roles Democráticos vs Roles	Un Solo Sexo vs Dos Sexos	Con Ins. Tec. vs Sin Int. Tec.	Medio en el que Participan
Programación 60's	Real vs Ideal	Humano vs No Humano		Varón vs Mujer	Macho vs Hembra	Mayor	Menor	Definida		Presente vs No Presente	Mexicanos Latinos vs Nort. y Otros	Poderes Sobrenaturales	No tienen vs Tienen	Violencia vs No violencia	Dominio vs Sumisión	Ambio Infantil vs Ambio Adulto	Imposibles p/ el Hombre vs Posibles	Contexto local vs contexto Mundial	Competitivos vs no competitivos	Acciones deportivas vs no deportivas	Creativas y Artísticas vs Sin Creatividad	Roles Democráticos vs Roles	Un Solo Sexo vs Dos Sexos	Con Ins. Tec. vs Sin Int. Tec.	Medio en el que Participan
Clubes	Real	Humano	-	Ambos	-	Mayor	-	-	-	Presente	Mexicanos	-	No Tiene	No Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Posibles	Local	No Competitivos	No Deportivas	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Sin Instrumentos Tecnológicos	Televisión Comic
- Club Quintino																									
- El Mundo de los Niños																									
- Tío Herminio																									
- Tele Kinder																									
Caricatura Pequeña Lulu	Ideal	Humanos	-	Mujer	-	-	-	Definida	-	Presente	Norteamericanos	-	No Tiene	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Posibles	Mundial	Competitivos	Deportivas	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Sin Instrumentos Tecnológicos	Televisión Comic
Betry Bob	Ideal	Humano	-	Mujer	-	Mayor	-	-	-	No Presente	Norteamericanos	-	No Tienen	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Posibles	Mundial	Competitivos	Deportivas	Creativas	Jerárquicos	Un Solo Sexo	Sin Instrumentos Tecnológicos	Televisión
65's	Ideal	No Humano	-	-	Macho	-	-	-	Indefinida	Ambos	Latinos y Norteamericanos	-	No Tienen	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Imposibles	Mundial	Competitivos	No Deportivas	Creativas	Jerárquicos	Un Solo Sexo	Sin Instrumentos Tecnológicos	Televisión
- Pajaro Loco																									
- Bugs Bunny																									
- Don Gato																									
- Club Micke M.																									
Caricaturas Héroes Animales - Supercan	Ideal	No Humano	-	-	Macho	-	-	-	Indefinida	Ambos	Latinos y Norteamericanos	Con Poderes	-	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Imposibles	Mundial	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Un Solo Sexo	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión Comic
Caricaturas de Niños - Daniel el Travieso	Real	Humano	-	Ambos	-	-	-	Definida	-	Presente	Norteamericanos	-	No Tienen	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Posibles	Local	Competitivos	No Deportivas	Creativas	Jerárquicos	Un Solo Sexo	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión
- Submarino	Real	Humano	-	Ambos	-	Mayor	-	-	-	Presente	Norteamericanos	-	No Tienen	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Imposibles	Local	Competitivos	No Deportivas	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión
Caricatura Héroes humano con Poderes - Popeye	Ideal	Humano	-	Ambos	-	Mayor	-	-	-	Presente	Norteamericanos	Con Poderes	-	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Imposibles	Local	Competitivos	No Deportivas	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión Comic
- Astroboy	Ideal	Humano	-	Varón	-	-	-	Definida	-	No Presente	Norteamericanos	Con Poderes	-	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Imposibles	Local	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión
Series de Animales Fantásticos - Rintintín - Lassie	Real	No Humano	-	-	Macho	-	-	-	Indefinida	Presente	Norteamericanos	Con Poderes	-	Violencia	Sumisión	Ambio Adulto	Imposibles	Mundial	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Un Solo Sexo	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión
Series de Fantasía - Mi Marciano Favorito - Miss Cometa - Mi Bella Genio	-	Humano	-	Ambos	-	Mayor	-	-	-	Ambos	Norteamericanos	Con Poderes	-	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Imposibles	Mundial	Competitivos	No Deportivas	Creativas	Jerárquicos	Un Solo Sexo	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión
- Hechizada																									
Programas Cómicos Nacionales - Cómicos y canciones - Risas Manuinas - La media hora de Chabelo - Vacaciones con Chabelo	Real	Humano	-	Varón	-	Mayor	-	-	-	Presente	Mexicanos	-	-	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Posibles	Local	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Un Solo Sexo	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión
Programas Donde humanos se Disfrazan - Teatro Fantástico	Ideal	Humano	-	Ambos	-	Mayor	-	-	-	No Presente	Mexicanos	Con Poderes	-	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Imposibles	Mundial	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión
- El Club de los millonarios	Ideal	No Humano	-	-	-	-	-	-	-	Presente	Mexicanos	-	No violencia	Dominio	Ambio Adulto	Posibles	Local	-	-	-	Creativas	Jerárquicos	Un Solo Sexo	Sin Instrumentos Tecnológicos	Televisión

- CONCLUSIONES CORRESPONDIENTE AL CUADRO DE 1960.

Así, como surgían programas también aparecían nuevos canales. En 1959 canal 11 inicia actividades en el Instituto Politécnico Nacional portando las siglas X.E.I.P.N, convirtiéndose en la primera estación cultural y educativa de América Latina; para 1968 aparece el canal 8 de la empresa Fomento de Televisión, S.A. de C.V, filial de la Televisión Independiente de México, adscrita al poderoso grupo industrial Alfa de Monterrey; igualmente surge el canal 13 concesionado al Sr. Francisco Aguirre X.H.D.F. 37

En este mismo año, 2,4 y 11 no incluían programación infantil, pero se contaba con el canal 5 y 8, los cuales se repartían la agradable labor de divertir a los infantes. Para estos años -1960- se proyectan más series de producción nacional pero dedicadas a niños en donde se intentaba combinar diversión y educación como en los catalogados como Club's. Pero de igual forma aparecen los dibujos animados, exportados de Estados Unidos, en donde se tenían como personajes principales a humanos de edad definida.

Poco después se exhiben caricaturas donde el personaje o personajes son seres no humanos que divierten con sus locas aventuras, se desenvuelven en un contexto humano pero son animales que hablan y se comportan como humanos. Estos personajes después tendrían una nueva característica fueron dotados con grandes poderes sobrenaturales como por ejemplo: gran fuerza, habilidad para volar, y además pasaron de ser los animalitos graciosos a defensores del bien y protectores de la tierra.

37 Idem.

Sin embargo esta categoría de personajes no fue exclusiva de seres no humanos, también se aplicó a personajes humanos con poderes especiales aunque con una variante: los héroes humanos podían ser terrestres o provenir del espacio, para esta época ya se explotaba el tema de seres espaciales. Aunque de igual forma había héroes humanos sin más poderes que su propia inteligencia y astucia en donde se mezclaron los seres humanos de edad mayor y definida.

En el campo de las series norteamericanas se continuó con las que versan sobre el oeste pero aparecen nuevos temas y surgen seres no humanos con mucha inteligencia y que tenían en común: ser protectores de humanos y ayudar a hacer el bien. Además de estos personajes, llegan aquellos seres con figura humana que contaban con poderes sobrenaturales y provenían de diferentes lugares ajenos a la tierra, eran genios, brujas "pero buenas", marcianos, etc.,

Continuaron las producciones nacionales en géneros de comedia, concursos donde participaban niños, de igual forma estaba el teatro infantil televisado, en esta época disminuyó un poco la producción nacional en comparación con toda la exportación que se hizo de programas norteamericanos. Así, la mayoría de los personajes eran ideales, humanos, de ambos sexos, de edad mayor a la del niño y en algunos casos definida, estos personajes se desenvuelven en un tiempo presente y en otros casos en no presente, son de origen norteamericano y otros, realizan actividades que pueden ser catalogadas como de violencia, dominio, de ámbito adulto.

POPEYE

EL MARINO



PEQUEÑA LULU



SUPERMAN

EL HOMBRE DE ACERO



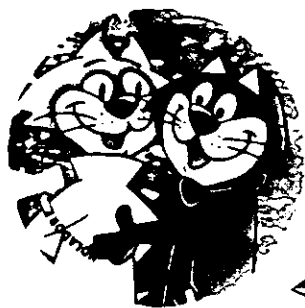
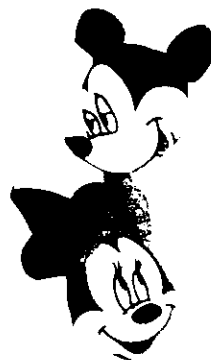
BUGGS BUNNY



LOS PICAPIEDRA



PAJARO LOCO



DON GATO Y SU PANDILLA

Programación 70 S	Real vs Ideal	Humano vs No Humano	Mítico	Varón Vs Mujer	Macho vs Hembra	Mayor	Menor	Edad Definida	Edad Indefinida	Presente vs No Presente	Mexicanos Latinos vs Nort. y Otros	Podere s Sobrenaturales	No - tienen	Violencia vs No violencia	Dominio vs Sumisión	Ambito Infantil vs Ambito Adulto	Imposibles p/ el hombre vs posibles	Contexto local vs contexto Mundial	Competitivos vs no competitivos	Acciones deportivas vs no deportivas	Creativas y Artísticas vs Sin Creatividad	Roles Democráticos vs Roles Jerárquicos	Un Solo Sexo vs Dos Sexos	Con las Tec. Vs Sin Int. Tec.	Medio en el que Participan
Caricaturas Humanas Super Dotados - Superman - Hombre Araña	Ideal	Humano	-	Varón	-	Mayor	-	-	-	No Presente	Norteamericanos	Con poderes	-	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Imposibles	Mundial	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Un Solo Sexo	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión comie
Serie de Hombrs Super Dotados - El Fantasma - El Hombre Incredle - Ultraman - Ultra Seven - El Hombre Nuclear	Ideal	Humano	-	Varón	-	Mayor	-	-	-	Presente	Norteamericanos	Con Poderes	-	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Imposibles	Local	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Un Solo Sexo	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión
Programas de Marionetas Filmadas Thunder Birds	Ideal	No Humano	-	Varón	-	Mayor	-	-	-	Presente	Norteamericanos	-	-	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Impobles	Mundial	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Un Solo Sexo	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión
Caricaturas No Humanas - Porky - Pato Lucas	Ideal	No Humano	-	-	Macho	-	-	-	Indefinida	No Presente	Norteamericanos	-	-	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Imposibles	Mundial	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Un Solo Sexo	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión Comie
Serie Sobre Viajes por el Tiempo - Gallo Claudio	Ideal	Humano	-	Ambos	-	Mayor	-	-	-	No Presente	Norteamericanos	-	-	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Imposibles	Mundial	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Un Solo Sexo	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión
Tierra de Gigantes - Perdidos en el Espacio - Viaje al Centro de la Tierra - Dimensión Desconocida - Viaje al Fondo del Mar - Caverticolas del Espacio - Investigador Submarino - El planeta de los Simios - Viaje a la Estrellas	Ideal	Humano	-	-	-	Mayor	-	-	-	Presente	Norteamericanos	-	-	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Imposibles	Local	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Un Solo Sexo	-	Televisión Comie
Serie del Safari - Tarzan - Dakari	Ideal	Humano	-	Varón	-	Mayor	-	-	-	No Presente	Norteamericanos	-	-	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Imposibles	Local	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Un Solo Sexo	-	Televisión Comie
Las Locuras de Al Christer - Las Aventuras de Roy Rugers - Mr. Ed - El gran Chaparral - Bonanza - Ley del Oeste	Ideal	Humano	-	Varón	-	Mayor	-	-	-	Presente	Norteamericanos	-	-	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Imposibles	Local	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Un Solo Sexo	-	Televisión
Serie Cómicas - Los Tres Chiflados - La Isla de Guiltan	Ideal	Humano	-	Ambos	-	Mayor	-	-	-	Presente	Norteamericanos	Con Poderes	-	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Imposibles	Local	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión
Serie Cómicas con Seres Extratos - La Familia Adams - Los Mounsters	Ideal	Humano	-	Ambos	-	Mayor	-	-	-	Presente	Mexicanos	-	-	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Posibles	Local	-	-	Creativas	Jerárquicos	Un Solo Sexo	Sin Instrumentos Tecnológicos	Televisión Comie
Programas Cómicos Nacional - El Chavo del Ocho	Real	Humano	-	Varón	-	Mayor	-	-	-	Presente	Mexicanos	-	-	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Imposibles	Mundial	Competitivos	No Deportivas	Creativas	Jerárquicos	Un Solo Sexo	Sin Instrumentos Tecnológicos	Televisión Comie
Caricaturas no Humanas - Speedy González - Bugs Bunny - Pato Lucas - Rey Leonardo - Pantera Rosa - Disney	Ideal	No Humano	-	-	Macho	-	-	-	Indefinida	Presente	Ambos	-	-	Violencia	Domnio	Ambito Adulto	Imposibles	Mundial	Competitivos	No Deportivas	Creativas	Jerárquicos	Un Solo Sexo	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión Libro
Caricaturas Personajes Humanos de Novela - Bull Winicle	Ideal	Humano	-	Varón	-	Mayor	-	-	-	No Presente	Norteamericanos	-	-	Violencia	Domnio	Ambito Adulto	Imposibles	Local	Competitivos	No Deportivas	Creativas	Jerárquicos	Un Solo Sexo	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión Comie
Caricaturas Humanos de Novela - Vuelta al Mundo en 80 Dias	Ideal	Humano	-	Ambos	-	Mayor	-	-	-	No Presente	Norteamericanos	Con Poderes	-	Violencia	Domnio	Ambito Adulto	Imposibles	Mundial	Competitivos	No Deportivas	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión Comie
Caricaturas Héros Humanos Superdotados - Suptr Amigos	Ideal	Humano	-	Ambos	-	Mayor	-	-	-	Presente	Mexicanos	-	-	Violencia	Domnio	Ambito Adulto	Posibles	Mundial	Competitivos	Deportivas	Creativas	Jerárquicos	Ambos	-	Televisión Comie
Programas Educativos - Trizas y trazos - Juan Pitualelo - Plaza Sesamo	Real	Humano	-	Ambos	-	Mayor	-	-	-	Presente	Mexicanos	-	-	-	Domnio	Ambito Adulto	Posibles	Mundial	Competitivos	Deportivas	Creativas	Jerárquicos	Ambos	-	Televisión Comie

- CONCLUSIONES CORRESPONDIENTES AL CUADRO DE 1970.

En los setentas se incrementan los dibujos animados así como sus personajes, si en los sesentas surgieron los personajes humanos con super poderes para los setentas estos seres se duplicaron pero provenían del espacio, o bien sus poderes les fueron dados por accidentes científicos, aunque sin importar el origen de su poder, todos coinciden en ser protectores de la tierra así como de las causas buenas y justas. Pero este rol de héroe paso del individual al colectivo, y del cómic a la televisión.

Estos años son importantes porque marcan el inicio de los seres humanos en el campo de los superdotados y protectores de la tierra; ya no sólo eran dibujos animados ahora llegaban humanos que interpretaban a seres con grandes poderes, la mayoría de gran fuerza, pero que al igual que en las caricaturas su objetivo son las causas nobles y justas. Dentro de las caricaturas se tomaron "prestados" personajes y temas de obras literarias.

Y ante el desarrollo de los medios de comunicación se proyectó una serie de marionetas filmadas que también eran protectores del bien y para lograrlo se valían de adelantos tecnológicos. Ahora bien, en cuanto al campo de las series se llego a explotar el tema de los viajes fantásticos a través del tiempo y el espacio, así como también se paso de contextos urbanos a escenarios de tipo selvático o africano.

Como se puede notar este género de las series evolucionó en esta década, después de tomar los temas antes mencionados se hizo uso de la comedia y aparecen series cómicas tanto con seres humanos "normales" como con aquellos seres con rasgos "extraños" pero simpáticos. Siguieron las series del Oeste pero el héroe paso de un rol individual al rol colectivo y teniendo como escenario tanto praderas como grandes ranchos.

Dentro de este grupo de programas infantiles se proyectó uno donde se mezclaron muñecos con humanos en un estilo educativo, además de canciones y enseñanza elemental así como trabajos manuales. Pero en general los programas infantiles de estos años tuvieron como características principales el tener personajes ideales, aunque no por ello dejaron de aparecer los reales, la mayoría de seres eran de apariencia humana y de ambos sexos, si eran no humanos por lo general eran machos. En cuanto a la edad eran mayores que el niño y su espacio de acción era en el tiempo no presente y en un contexto tanto local como mundial; su nacionalidad era norteamericana y otros, para estos años los personajes contaban con poderes sobrenaturales así como con instrumentos tecnológicos, aunque no todos, las reglas que casi siempre aparecieron fueron la violencia, dominio, roles jerárquicos, actividades del ámbito adulto e imposibles de realizar para el hombre, el rol principal lo desempeñaban personajes de un sólo sexo y que aparecían en televisión, sin descartar el cómic.



EL FANTASMA



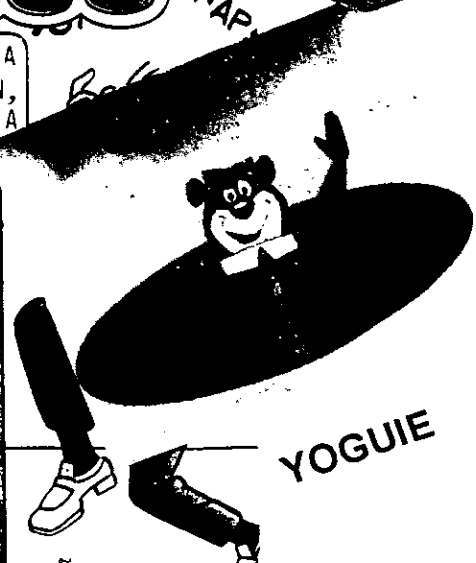
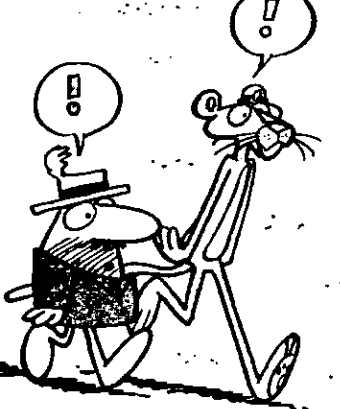
Archí

ISNAP



ME PREOCUPA LA NUEVA CANCIÓN, BETI. ¡LE GUSTÓ A PAPÁ!

LA PANTERA ROSA



YOGUIE

Disneylandia



Programación	Real vs Ideal	Humano vs No Humano	Mítico	Varón vs Mujer	Macho vs Hembra	Mayor	Menor	Edad Definida	Edad Indefinida	Presente vs No Presente	Mexicanos Latinos vs Nort. y Otros	Poderees Sobrenaturales	No tienen vs Tiene	Violencia vs No violencia	Dominio vs Sumisión	Ambio Infantil vs Ambio Adulto	Miposibles p/ el hombre vs posibles	Contexto local vs contexto Mundial	Competitivos vs no competitivos	Acciones deportivas vs no deportivas	Creativas y Artísticas vs Sin Creatividad	Roles Democráticos vs Roles	Un Solo Sexo vs Dos Sexos	Con Ins. Tec. Vs Sin Int. Tec.	Medio en el que Participan
Martinetas figuras Humanas - Juan Sin Miedo - La Casa de Paco - Cuentos del Espejo - Hola Spencer - Caracol - Héroes con Poderes - Batman - Superman - Capitán América - Hombre Araña Programas Comicos Nacionales - Caras y Gestos - Chiquititas - La Carabina de Ambrosio - Una Sonrisa con Cepillín - El Show de Eduardo II - La Casa de Huespedes - El Show de Luis de Alba - Comicos y Canciones - Los Polivoces - Mi Secretaria - Chespirito	Ideal	No Humano	-	Varon	-	-	-	-	Indefinida	presente	-	-	No Tiene	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Imposibles	Mundial	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Un Solo Sexo	Sin Ins. Tec.	Televisión
Programa Corte Educativo - Domingo con Koltias - Odisea Burbujas (1980) - El Tesoro del Saber (1984) - Super Ondas (1987) - Cañiñas Show - Casa del Arbol - Reñilete - Carrusel de Niños - Circulo de Imaginación - Chicos - Aprendamos Jugando - Parabolitos Series Seres Superdotados Con Rol Femenino - Mujer Maravilla - Mujer Bionica Series Campiranas - Dukes de Hazzard	Ideal	Ambos	-	Ambos	Ambos	Mayor	-	-	-	No Presente	Mexicanos	-	No tienen	No Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Posibles	Mundial	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión
Series de Situaciones Familiares - Blanco y Negro Series Detectivea - Avispon Verde - Agente de Cipol Caricaturas de Inspectores - Scooby Doo - Inspector Ardilla - Siguiendo Pistas - Mandibulín - Buffort	Real	Humano	-	Ambos	-	Mayor	-	-	-	presente	Norteamericanos	Con Poderes	No tienen	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Posibles	Local	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Sin Instrumentos Tecnológicos	Televisión
	Ideal	Humano	-	Varon	-	Mayor	-	-	-	presente	Norteamericanos	-	No tienen	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Imposibles	Local	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Un Solo Sexo	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión
	Ideal	No Humano	-	-	Macho	-	-	-	Indefinida	presente	Norteamericanos	-	No tienen	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Imposibles	Mundial	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Un Solo Sexo	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión

Programación 80'S	Real vs Ideal	Humano vs No Humano	Mítico	Varón vs Mujer	Macho vs Hembra	Mayor	Menor	Edad Definida	Edad Indefinida	Presente vs No presente	Mexicanos Latinos vs Nort. y otros	Poderes Sobrenaturales	No tienen	Violencia vs No violencia	Ambito Infantil vs Ambito adulto	Dominio vs Sumisión	Imposibles p/el Hombre vs Posibles	Contexto local vs contexto Mundial	Competitivos vs no competitivos	Acciones deportivas vs no deportivas	Creativas y Artísticas vs Sin Creatividad	Roles Democráticos vs Roles Jerárquicos	Un Solo Sexo vs Dos Sexos	Con Inst. Tec. vs Sin Inst. Tec.	Medio en el que participan
Caricaturas Heroínas - Mujer Araña - Jana de la Selva - She-ra	Ideal	Humano	-	Mujer	-	Mayor	-	-	-	No Presente	Norteamericanos	Con poderes	-	Violencia	Ambito Adulto	Dominio	Imposibles	Mundial	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Un solo Sexo	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión
Caricaturas de Fantasía - Gasparin - Gasparin y los Angeles del espacio	Ideal	No Humano	-	-	Macho	-	-	-	Indefinida	No Presente	Norteamericanos	Con poderes	-	Violencia	Ambito Adulto	Dominio	Imposibles	Mundial	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Un solo Sexo	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión
Series de Seres con Poderes - El Hombre Increíble - El Hombre Nuclear - El Hombre de la Atlántida	Ideal	Humano	-	Varón	-	Mayor	-	-	-	Presente	Norteamericanos	Con poderes	-	Violencia	Ambito Adulto	Dominio	Imposibles	Mundial	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Un solo Sexo	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión
Programas de Animales - Nuestro Amigo El Mar - Fantástico Animal	Real	Humano	-	Varón	-	Mayor	-	-	-	Presente	Mexicanos	-	No tienen	No violencia	Ambito Adulto	Dominio	Posibles	Local	No Competitivos	-	Sin Creatividad	Jerárquicos	Ambos	Sin Instrumentos Tecnológicos	Televisión
Programas de Concurso - Vamos a Jugar Jugando - Corre GC Corre - Supervacaciones - En Familia con Chabelo - Alegrías de Medio Día - Naranja Dulce - X-E-TV	Real	Humano	-	Ambos	-	Mayor	-	-	-	Presente	Mexicanos	-	No tienen	No violencia	Ambito Adulto	Dominio	Posibles	Local	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Sin Instrumentos Tecnológicos	Televisión

CONCLUSIONES CORRESPONDIENTES AL CUADRO DE 1980.

De esta década en adelante se nota una gran evolución casi en cualquier género televisivo. La producción nacional creció y se realizaron diversos programas cómicos tanto de sketches como de imitaciones; pero este no fue el único género en donde se registraron algunos variantes, en el campo de las series de corte educativo se apreció un aumento en personajes y número de programas pero tenían la misma característica: se explota la imaginación del niño con un estilo "educativo", este tema de la educación también se llevó a los dibujos animados en donde el personaje principal era un humano.

Ahora bien, si en los setentas aparecieron series de héroes humanos superdotados en un rol masculino, para los ochentas llegan pero en rol femenino; en cuanto a las series del campo y praderas pasan de ranchos y caballos a condados y autos veloces. Otro tipo de series (que continúan en nuestros días) fueron las de situaciones familiares que exponen a la típica familia norteamericana y las de corte detectivesco.

Este tema de detectives se proyectó de igual forma en dibujos animados en donde se combinaron humanos con animales, pero el mayor número de caricaturas de este corte tuvieron como rol principal a personajes no humanos. De la misma manera se mostraron seres fantasmagóricos y llenos de gracia, pero como hay para todos los gustos, se buscó incrementar el catálogo de personajes y por ello se proyectan caricaturas con seres humanos en calidad de héroes y aparecen las heroínas que, al igual que los héroes, buscan el bien y proteger a seres desvalidos.

Así, los héroes fueron de la mano con la evolución del mundo real y llegan personajes de ambos sexos que tienen como único objetivo defender el bien y la justicia, pero ya no sólo en la tierra sino de igual forma en otros planetas. Este rol humano no se estancó aquí, van desde personajes galácticos, pero sin poderes sobrenaturales; de estilo deportivo hasta llegar a los robots manejados por hombres que fueron protectores del bien.

Como vemos se incrementaron los dibujos animados en calidad de seres humanos, y para tener más de donde "cortar" se tomaron personajes de cuentos, de la historia universal como la prehistoria e incluso se realizaron caricaturas con toque melodramático. Cabe mencionar que el número de personajes de "animalitos" se redujo un poco.

Algo "novedoso" fueron las marionetas de figuras de animales que se conducen como humanos, cantaban, bailaban y hasta llegaron a recrear cuentos infantiles, este estilo se copio del norteamericano y se traslado a uno nacional. Y ya que tocamos la producción nacional y el estilo de animales, para estos años se crearon espacios donde se buscaba dar a conocer la fauna de nuestro país.

Así, en esta década continuaron los programas de concurso aunque ya se delimitaba un poco el tipo de público al que iban dirigidos; en los que eran producidos para los infantes se mezclaban conductores y muñecos, payasos, magos, y ya que algunos programas eran grabados en vivo se solicitaba la participación del público infantil para realizar diversos concursos, también se buscaba amenizar el momento con otras intervenciones y por ello se mostraban conductores que cantaban o en su defecto se traía a algún artista invitado.

Así, en los ochentas se denota que los personajes eran ideales, de figura humana, de ambos sexos, con una edad mayor que la del niño, y que se movían en un tiempo presente.

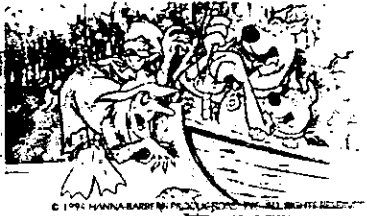
La nacionalidad, por lo general, era norteamericana y otros, en algunos casos contaban los héroes y antihéroes con poderes sobrenaturales y con instrumentos tecnológicos; las actividades que realizaban eran del ámbito adulto e imposibles para el hombre, la violencia estaba presente así como los elementos de dominio, roles jerárquicos; en algunos casos tomaban actitudes competitivas, deportivas y creativas, su espacio de acción era mundial, sin dejar de lado el local, en esta época los personajes principales eran de ambos sexos y aparecieron más en televisión que en cómic.

TUS

HEROES FAVORITOS



COOBY DOO



ALE



MALE

ADVERTISMENT
The #1
Arcade Game
NEW!!
Now For Super NES[®]



REPRODUCED
BY PERMISSION
OF
GASPARIN

CAPTAIN MEDICA

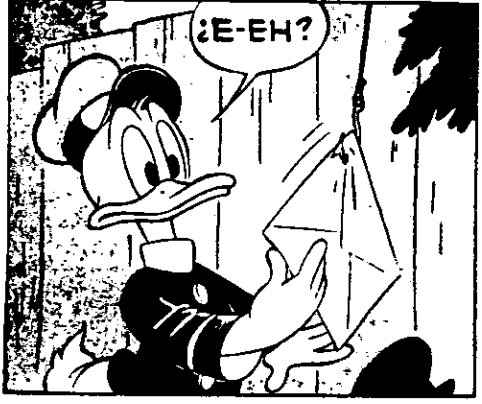
GASPARIN

BATMAN



Tom y Jerry

Tom y Jerry



PATO DONALD Y MICKEY



Programación 90'S	Real vs Ideal	Humano vs No Humano	Mítico	Varón vs Mujer	Macho vs Hembra	Mayor	Menor	Edad Definida	Edad Indefinida	Presente vs No presente	Mexicanos Latinos vs Nort. y otros	Poderes Sobrenaturales	No tienen	Violencia vs No violencia	Dominio vs Sumisión	Ambio Infantil vs Ambio adulto	Imposibles p/el hombre vs posibles	Contexto local vs contexto Mundial	Competitivos vs no competitivos	Acciones deportivas vs no deportivas	Creativas y Artísticas vs Sin Creatividad	Roles Democráticos vs Roles Jerárquicos	Un Solo Sexo vs Dos Sexos	Con Inst. Tec. vs Sin Int. Tec.	Medio en el que participan
Caricaturas de Animales - Los Pequeños Muppets - El Conde Patula	Ideal	No Humano	-	-	Ambos	-	-	-	Indefinida	No presente	Norteamericanos	Con poderes	-	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Imposibles	Mundial	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicas	Ambos	Sin Instrumentos Tecnológicos	Televisión
Caricaturas Defensores del bien personajes animales - Seabert - Sharky y George - Osos Gummi - Motorrones de Marte - Las Tortugas Ninja - Trop Rex - Gatos Samirai - Dino Plativolos - Pato Aventuras - Chip y Dale al Rescate	Ideal	No Humanos	-	-	Ambos	-	-	-	Indefinida	presente	Norteamericanos	Con poderes	-	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Imposibles	Mundial	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicas	Ambos	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión
Caricaturas de Animales - Tyny' Toons - Garfield - Kissy Fur - Rupert - El Viento en los Suaces - Beethoven - Tom y Jerry - Denver	Ideal	No Humano	-	-	Ambos	-	-	-	Indefinida	presente	-	-	No tienen	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Imposibles	Local	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicas	Ambos	Sin Instrumentos Tecnológicos	Televisión
Animatic's Caricaturas Person. No Humanos con poderes - Osos Carñostitos - Rayo Mago de los Sueños Carc. Personas Humanos - Bits - Los Simson - Baby Folies - Laura la pequeña niña - Alimdrilla	Ideal	Humano	-	Ambos	-	Mayor	-	Comedia	-	presente	Norteamericanos	-	No tienen	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Imposibles	Local	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicas	Ambos	Sin Instrumentos Tecnológicos	Televisión
Caric. Humano Deportivas - Los Huracanes - Los Goleadores - La Copa Mundial	Real	Humano	-	Varón	-	Mayor	-	-	-	presente	Norteamericanos	-	No tienen	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Imposibles	Mundial	Competitivos	Deportivas	Creativas	Jerárquicas	Un solo Sexo	Sin Instrumentos Tecnológicos	Televisión
Caric. No Humano Deportivas - Ligas de Mutantes	Ideal	No Humano	-	-	Machos	-	-	-	Indefinida	No presente	-	Con poderes	-	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Imposibles	-	Competitivos	Deportivas	Creativas	Jerárquicas	Un solo Sexo	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión
Caric. Personas Ecológicas - Capitán Planeta y los Plantarios	Ideal	Humano	-	Ambos	-	-	-	-	-	presente	Norteamericanos	Con poderes	-	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Imposibles	Mundial	Competitivos	Deportivas	Creativas	Jerárquicas	Ambos	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión
Caric. Héroes Mutantes - Gargolas - Motorrones	Ideal	No Humano	-	-	Machos	-	-	-	Indefinida	presente	-	Con poderes	-	Violencia	Dominio	Ambio Adulto	Imposibles	Local	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicas	Ambos	Con Instrumentos Tecnológicos	Televisión

Programación 90'S	Real vs Ideal	Humano vs No Humano	Mítico	Varón vs Mujer	Macho vs Hembra	Mayor	Menor	Edad Definida	Edad Indefinida	Presente vs No presente	Mexicanos Latinos vs Nort. y otros	Poderes Sobrenaturales	No tienen vs No violencia	Violencia vs No violencia	Dominio vs Sumisión	Ambito Infantil vs Ambito adulto	Imposibles p/ el hombre vs posibles	Contexto local vs Mundial	Competitivos vs no competitivos	Acciones deportivas vs no deportivas	Creativas y Artísticas vs Sin Creatividad	Roles Democráticos vs Roles	Un Solo Sexo vs Dos Sexos	Con Inst. Tec. vs Sin Int. Tec.	Medio en el que participan
Serie de Seres Humanos - Héros - Power Ranger - Vr Troopers	Ideal	Humano	-	Ambos	-	Mayor	-	-	-	Ambos	Norteamericanos	Con poderes	-	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Imposibles	Mundial	Competitivos	Deportivas	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Con Instrumento Tecnológico	Cine
Carturas Personajes Humano Místicos - Dragón Ball - Sailor Moon - Guerras Mágicas - Samurai Warriors - X Men - He-Man - Caballeros del Zodiaco	Ideal	Humano	-	Ambos	-	Mayor	-	-	-	No presente	Norteamericanos	Con poderes	-	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Imposibles	Mundial	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Con Instrumento Tecnológico	Televisión Video
Cartat. De niños con algún animal u objeto mágico - Mi Pobre Angelito - Punky Brewter	Ideal	Humano	-	Ambos	-	-	-	Definida	-	Ambos	Norteamericanos	Con poderes	-	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Imposibles	Mundial	Competitivos	Deportivas	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Con Instrumento Tecnológico	Televisión Cine
Cartat. Humanos con poderes - Popeye - Locos Adams - Peter Pan - La máscara	Ideal	Humano	-	Varón	-	Mayor	-	-	-	Presente	Norteamericanos	Con poderes	-	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Imposibles	Mundial	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Sin Instrumento Tecnológico	Televisión Comic
Cartat. con humanos - Los nuevos Archie - Los nuevos Archie	Ideal	Humano	-	Ambos	-	Mayor	-	-	-	Presente	Norteamericanos	-	No tienen	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Posibles	Local	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Un solo Sexo	Con Instrumento Tecnológico	Televisión Cine
Cartat. con Robots - Transformers	Ideal	No Humano	-	Varón	-	-	-	Indefinido	-	Presente	-	Con poderes	-	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Imposibles	Local	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Un solo Sexo	Con Instrumento Tecnológico	Televisión Cine
Serie de Situación Familiares Antecedentes del Cine - Colmillo Blanco - Tio Buck	Real	Humano	-	Varón	-	Mayor	-	-	-	Presente	Norteamericanos	-	No tienen	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Posibles	Local	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Un solo Sexo	Sin Instrumento Tecnológico	Televisión Cine
Serie de Ficción - Ciencia Loca	Ideal	Humano	-	Varón	-	Mayor	-	-	-	Ambos	Norteamericanos	Con poderes	-	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Imposibles	Mundial	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Un solo Sexo	Con Instrumento Tecnológico	Televisión Cine
Cartat. Person. De Literatura Clásica - El Príncipe Valiente	Real	Humano	Mítico	Varón	-	Mayor	-	-	-	No presente	Norteamericanos	-	No tienen	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Posibles	Mundial	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Un solo Sexo	Sin Instrumento Tecnológico	Televisión Libros
Serie Situaciones Familiares - Tiempos Inolvidables - Mejorando la Casa - Los años Maravillosos - La vida sigue su Curso - Los Torkelson - Salvados por la Campana - La Niñera	Ideal	Humano	-	Ambos	-	Mayor	-	-	-	Presente	Norteamericano	-	No tienen	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Posibles	Local	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Sin Instrumento Tecnológico	Televisión
Serie de Humanos c/poderes - Fuera de este Mundo - Pequeño Karateca	Ideal	Humano	-	Ambos	-	Mayor	-	-	-	Presente	Norteamericanos	Con poderes	-	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Imposibles	Local	Competitivos	-	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Con Instrumento Tecnológico	Televisión

Programación	Real vs Ideal	Humano vs No Humano	Mítico	Varón vs Mujer	Macho vs Hembra	Mayor	Memor	Edad Definida	Edad Indefinida	Presente vs No Presente	Mexicanos Latinos vs Nort. Y otros	Poderes Sobrenaturales	No tienen vs No tienen violencia	Violencia vs No violencia	Dominio vs Sumisión	Ambito Infantil vs Ambito adulto	Imposibles p/el hombre vs posibles	Contexto local vs contexto Mundial	Competitivos vs no competitivos	Acciones deportivas vs no deportivas	Creativas y Artísticas vs Sin Creatividad	Roles Democráticos vs Roles	Un Solo Sexo vs Dos Sexos	Con Inst. Tec. vs Sin Int. Tec.	Medio en el que participan
Programación 90'S	Real vs Ideal	Humano vs No Humano		Varón vs Mujer	Macho vs Hembra	Mayor	Memor	Edad Definida	Edad Indefinida	Presente vs No Presente	Mexicanos Latinos vs Nort. Y otros	Poderes Sobrenaturales	No tienen vs No tienen violencia	Violencia vs No violencia	Dominio vs Sumisión	Ambito Infantil vs Ambito adulto	Imposibles p/el hombre vs posibles	Contexto local vs contexto Mundial	Competitivos vs no competitivos	Acciones deportivas vs no deportivas	Creativas y Artísticas vs Sin Creatividad	Roles Democráticos vs Roles	Un Solo Sexo vs Dos Sexos	Con Inst. Tec. vs Sin Int. Tec.	Medio en el que participan
Serie musical - Los Muppets - La Gallina y su Pandilla	Ideal	No Humano		-	Ambos	-	-	-	Indefinida	Presente	-	-	No tienen	No violencia	Dominio	Ambito Adulto	Posibles	Local	No competitivo	-	Creativas	Jerárquicos	Ambos	-	Televisión
Series Situaciones Familiares Series No Humanos - Los Dinosaurios	Ideal	No humano		-	Ambos	Mayor	-	-	-	No Presente	-	-	No tienen	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Posibles	Local	No competitivo	-	Creativas	Jerárquicos	Ambos	-	Televisión
Seres de personajes del espacio - Alf	Ideal	No Humano		-	Macho	-	-	-	-	Presente	-	Con poderes	-	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Imposibles	Local	-	-	Creativas	Jerárquicos	Un solo sexo	Con Instrumento Tecnológico	Televisión
Prog. Educativos Nacionales. - Zafín -Zafado - Notichicos - Super Ondas - El espacio de cosas - Rehilete	Real	Humano		Ambos	-	Mayor	-	-	-	Presente	Mexicanos	-	No tienen	No violencia	Dominio	Ambito Adulto	Posibles	Local	-	-	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Sin Instrumento Tecnológico	Televisión
Programas educativ. Extran. - Barney y sus amigos - Plaza sésamo - Hulla Ballo	Ideal	No Humano		-	Ambos	-	-	-	Indefinida	Presente	Norteamericanos	Con poderes	-	No violencia	Dominio	Ambito Adulto	Imposibles	Local	-	-	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Sin Instrumento Tecnológico	Televisión
Programas de Concurso Nacional. - TVO - A todo dar - En Fam. Con Chabelo	Real	Humano		Ambos	-	Mayor	-	-	-	Presente	Norteamericanos	-	No tienen	No violencia	Dominio	Ambito Adulto	Posibles	Local	Competitivo	Deportivas	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Sin Instrumentos Tecnológicos	Televisión
Program. Concurso Extranjero - Nube Lux - Xuxa - El juego de la Oca	Real	Humano		Ambos	-	Mayor	-	-	-	Presente	Norteamericanos	-	No tienen	No violencia	Dominio	Ambito Adulto	Posibles	Local	Competitivo	Deportivas	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Sin Instrumentos Tecnológicos	Televisión
Prog. Nación. de Juegos de Video - Ninendomania	Real	Humano		Ambos	-	Mayor	-	-	-	Presente	Mexicanos	-	No tienen	No violencia	Dominio	Ambito Adulto	Posibles	Local	Competitivo	No Deportivas	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Sin Instrumentos Tecnológicos	Televisión Video
Prog. Comedia Nacional - Papá Soltero - Cándido Pérez - Todo de todo - Las aventuras de capulina - Circo de Monsieur Cacheton	Real	Humano		Ambos	-	Mayor	-	-	-	Presente	Mexicanos	-	No tienen	Violencia	Dominio	Ambito Adulto	Posibles	Local	No Competitivo	No Deportivas	Creativas	Jerárquicos	Ambos	Sin Instrumentos Tecnológicos	Televisión

-CONCLUSIONES CORRESPONDIENTES AL CUADRO DE 1990.

Esta década marca un adelanto tanto en personajes como en temas para explotar en los dibujos animados. Para comenzar en la categoría de los personajes no humanos el número de ellos se incremento; algunos no tenían grandes poderes sobrenaturales pero divertían con sus aventuras incluso algunos de ellos fueron llevados del cine a la televisión o de series televisivas a caricaturas.

En este rubro también se dieron cita los seres que si bien no eran humanos eso no era impedimento para poseer grandes poderes mágicos y proteger la tierra al estilo semejante de un Batman o de los Super Amigos. Así, este rol de defensores y justicieros se dio tanto a nivel individual como colectivo y viajo de la tierra al espacio y viceversa.

En lo que respecta a dibujos animados pero en rubro de humanos los hubo de todas las edades y tamaños, algunos eran bebes, otros diminutos y otros más recreaban situaciones familiares. De esta forma ya no sólo eran héroes por tener poderes especiales sino también porque algunos eran deportistas y tenían una gran astucia e inteligencia, por ello se explota un deporte que gusta mucho a los niños: el fútbol. Esto de los deportes sucedió de la misma forma en un rol de seres no humanos de estilo mutante y con la variante de ser basquetbol lo que se practicaba.

Y de los deportes pasamos a los seres de estilo ecologista y protectores de la tierra, características que les valen para ser considerados como héroes. Estos héroes podían también ser místicos y se caracterizaron porque los temas y personajes fueron extraídos de la cultura oriental. Cabe mencionar que las producciones ya no sólo eran norteamericanas sino de igual forma japonesas y algunas otras eran coproducciones de países europeos y latinoamericanos.

Los personajes míticos podían ser mutantes, es decir, seres que provenían de otro planeta pero que eran defensores del bien; y pasaron de la televisión al cómic y hasta el vídeo. Algo importante para resaltar es que este rubro de héroes se dio de igual forma en seres donde humanos personificaban a defensores de la tierra y de todo lo bueno, contaban con poderes sobrenaturales. Esto de los poderes tuvo un cambio la forma en que fueron representados paso de armas, grandes habilidades a objetos comunes y corrientes e incluso algunos seres con una apariencia difícil de ubicar lograron poseer poderes especiales.

Otro estilo de héroes fueron los humanos donde sus poderes provenían de alimentos u objetos comunes. Pero no sólo había héroes con poderes también hubo algunos que no contaron con ellos pero que de la misma forma lograron ser admirados por los niños por su simpatía, astucia, habilidades para las artes o por ser personajes sacados de la literatura clásica, incluso se hizo uso del tema de los robots que se mueven como humanos, una característica de esta época es que algunos personajes, temas y espacios pasaron del cómic a la televisión y al cine o viceversa.

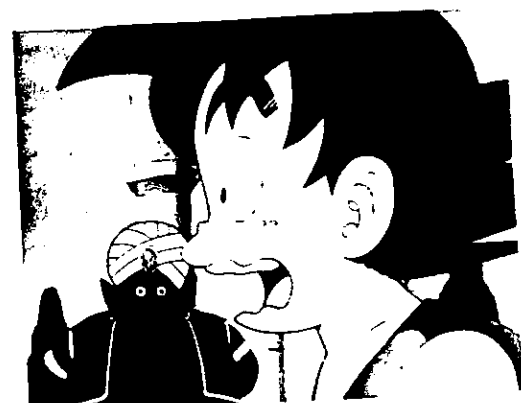
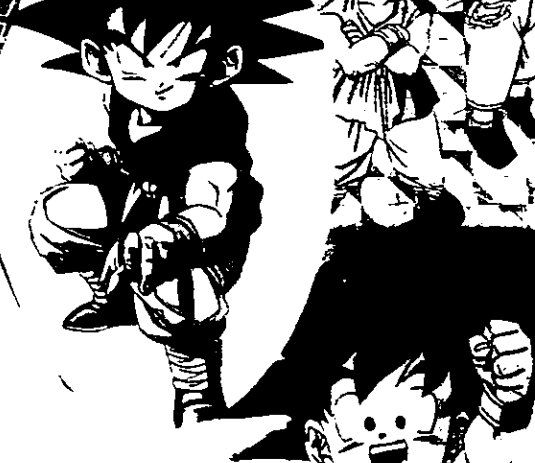
Y pasando a otro tipo de programas que gustaron por su diversidad de temas fue el de las series que las había de: situaciones familiares con seres humanos que vivían etapas y situaciones normales que todo individuo experimenta; de seres humanos con un dote especial que les fue conferido por el simple hecho de provenir de otro planeta, algunas series tomaron su historia de su versión en el cine; de muñecos en forma de animales que cantaban, bailaban y transmitían un mensaje de amor, paz, etc., de seres no humanos provenientes de otros planetas; de corte educativo con mezcla de humanos y muñecos, y de muñecos los cuales llevan el rol principal, en esta fase se incrementaron las producciones nacionales .

En lo que respecta a los programas de concursos, algunos provenían de países Sudamericanos como Perú y Brasil, o Europeos como España de éstos se copiaron estilos y se realizaron en producción nacional; se combinaron concursos, premios y canciones así como la participación de conductoras guapas y simpáticas para niños y no tan niños.

Además de este tipo de programas llegaron los que versan sobre videojuegos donde conductores daban a conocer todo lo nuevo relacionado a los juegos de vídeo así como tips para resolverlos y llegar a la meta, es importante mencionar que eran de producción nacional. Continuando con lo nacional, se proyectaron programas de comedia tanto para niños como para adultos, donde intervenían cómicos mexicanos algunos provenían del cine y pasaron a la televisión o viceversa. Pero de este tipo eran pocos los que se dedicaron a niños la mayoría iban dirigidos a público en general.

Así, para los noventas denotamos que los personajes ideales estaban a la orden del día y eran en su mayoría humanos, de ambos sexos, de edad mayor que la del niño, sin embargo hubo algunos que eran de edad definida o indefinida en este caso eran seres no humanos, también aparecieron seres míticos. Estos personajes se movían en un tiempo presente y en un contexto mundial, contaban con poderes sobrenaturales, en algunos casos, desempeñaban actividades del ámbito adulto, con violencia, dominio, roles jerárquicos, eran creativos y competitivos, realizaban actividades deportivas, donde el rol principal corría a cargo de seres de ambos sexos y que aparecieron tanto en televisión como en cómic, cine y libros.

X-MEN





PETER PAN

GARGOYLES



PLAZA SÉSAMO

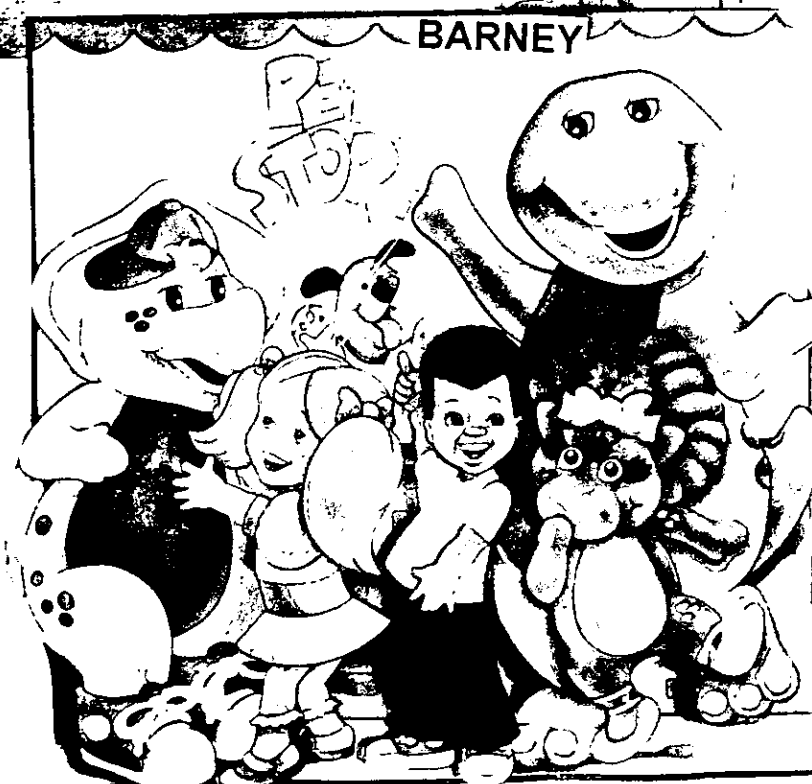


LOS DINOSAURIOS



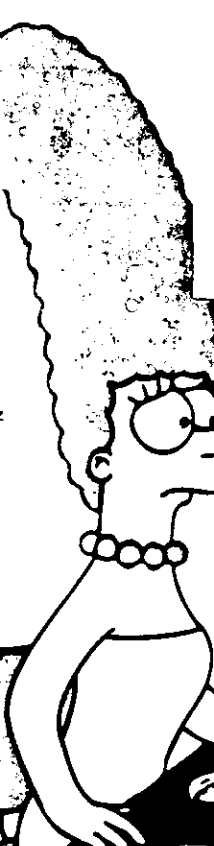
TEENAGE
MUTANT
NINJA
TURTLES

BARNEY



LA COMEDIANTE OFICIAL DE LA PEKITA

MASCARA



pultas de
Siempre ha
10. Mira has
3...

¡COMEEE!

mas cuantas en tu
ana si le gustaria
mbas. Si dice que
Pues aqui las
tienes. mastica las y rudo: ¡Comee!! A la
gente le encanta
esta bromita.

a ti mismo!

!!!BART!!!

LOS SIMPSON

A N E X O

- En los inicios de la televisión infantil la producción nacional era a baja escala pues básicamente se limitaba a películas mexicanas.
- Por la falta de programas, se genera la exportación de material tanto para niños como para adultos, la compra se hace en su mayoría al vecino país del norte.
- Los programas que se exportan iban dirigidos a público en general no había una clasificación específica de televidentes, se buscaba llegar al mayor número de personas posibles. Cabe mencionar que los dibujos animados eran los únicos dedicados a los infantes.
- Los personajes eran animales, su temática eran las aventuras divertidas y locas.
- Con el paso del tiempo aparecen personajes humanos y se combinan con seres de estilo animal.
- Se maneja el binomio información como entretenimiento o entretenimiento como información, para la cual se proyectan programas como: Plaza Sésamo, con los cuales se busca proporcionar cultura bajo la etiqueta de entretenimiento.

- Ante el aumento de canales de televisión se incrementa la producción nacional que ya busca encaminar los programas para cada tipo de público, gustos y necesidades; pero no llega a alcanzar la exportación de productos televisivos.

- El rol de héroe versa sobre una lucha para defender “algo o a alguien”, se dejan de lado las aventuras divertidas por las de acción y mucha violencia.

- Se maneja que el mal proviene del exterior de la misma forma que ocurre en la política de aquellos tiempos (y en la actual) como por ejemplo: la guerra de Vietnam, se emplean personajes de dibujos animados para elevar el sentido patriota de los norteamericanos algo que por obvias razones no concordaba con el contexto cultural que se vivía en México; cosa que ocurre en la actualidad transportan una cultura que no va de la mano con la nuestra.

- Con lo anterior se aprecia de forma un poco más tangible que la ideología y cultura eran insertadas en un producto comercial (como ocurre ahora) pues se observa que a través de un programa se puede llegar a un sin número de personas e influir de cierta forma en ellas al “sugerirles” patrones de conducta de una manera repetitiva, es decir, cambian los personajes, contextos pero no los mensajes tanto explícitos como implícitos, casi todos versan sobre una cultura de lucha, dominio y conquista.

- También se observa que esta influencia es mayor si el personaje que lo dice es un ser humano pues el receptor siente que es posible hacerlo porque alguien semejante a él lo hace. Y al verlo constantemente termina por aceptarlo como algo natural.

-Dentro de las actitudes que pueden “sugerirsele” al receptor figura la violencia misma que ha evolucionado con el paso del tiempo; paso de pequeñas explosiones, cajas fuertes que caen, trampas, caídas, etc., a rayos gama, destrucción de planetas, armas químicas y biológicas así como nucleares.

- Dicha violencia se busco que estuviera encarnada tanto en personajes humanos femeninos y masculinos como en seres no humanos, para no dejar ni un prototipo fuera con el cual el niño no pudiera indentificarse y aceptara un mensaje violento.

- Otro elemento que el niño hace suyo es la cultura extranjera, misma que se incrementa por la compra de productos provenientes de otros países, ahora también japon.

- La transculturación se hace patente al proyectarse un sin número de programas extranjeros y solo unos cuantos nacionales donde por supuesto los dibujos animados ocupan el primer lugar. Así, la cultura nacional combate de manera desigual ante una cultura que busca reafirmar estereotipos como la relación hombre-mujer, donde la mujer es dependiente del varón, puede ser heroína pero su felicidad y éxito dependeran de un héroe masculino; otro rol son las relaciones jerárquicas.

- El viaje de la cultura ajena se facilita cuando se realizan copias de producciones extranjeras y se pasan a un contexto nacional, por ejemplo: Plaza Sésamo sirvio de modelo para Odisea Burbújas, Super Ondas, El Tesoro del Saber, etc.,

- Los productores también hacen uso de personajes extraídos de obras literarias y los exhiben bajo la etiqueta de dibujos animados: El Príncipe Valiente, Erase una vez un hombre, Cantinflas Show, lo que resulta bueno pues presentan personajes históricos para aumentar la cultura del niño, pero con una característica, los proyectan de forma amena.

- La gama de personajes se amplía al ver que muchos de ellos aparecen en televisión y luego saltan al cómic, cine y video, o viceversa el orden no es estricto, por ejemplo: Tom Sawyer, La Familia Robinson, Tortugas Ninja, etc.,

- El abanico de personajes va en aumento, debido a que no se dejará ningún rincón sin explorar, el niño debe tener un héroe, se le fabrican seres con estilo deportista, ecológico, etc., de tal manera que el deporte deja de ser una posibilidad para que el niño se aleje del televisor.

- Así el niño "principal receptor " de caricaturas, seres de situaciones familiares, televiteatros, etc., se vuelve el blanco preferido de los productores pues resulta un elemento virgen, fácil de influenciar y dirigir según la conveniencia del sistema.

En términos generales, podemos decir, que los dibujos animados, por ser el rubro que más se asocia a los niños, va a contar con algunos rasgos comunes. Dentro de los programas infantiles que componen a la televisión mexicana aparecen, según Susana Vellegia en su artículo "La televisión destinada al consumo infantil", basado en el análisis de dos grupos de programas realizados en épocas diferentes (1979 y 1983), algunos rasgos comunes como: 38

El Choque entre el bien y el mal, en sociedades ficticias: El mal es la amenaza externa la cual pretende atentar contra el orden establecido

- *Se crea una estructura en bloques:* La presentación de la situación y de los personajes; introducción del conflicto y su desarrollo; resolución o final.

Para muestra, "El Show de Scooby Doo", y "Power Rangers", por mencionar algunos, el primero en dibujos animados y el segundo con personajes recreados por seres humanos; su temática es similar: los personajes se encuentran gozando de un rato agradable (que vendría a ser la presentación de la situación y de los personajes); acto seguido se introduce el conflicto, los malos catalogados así para distinguirlos de los buenos quienes son los personajes principales, atacan en el lugar preciso donde se encontraban los buenos.

38 Cfr. Susana Vellegia *La Televisión Destinada al Consumo Infantil*. Educación. Comunicación Social. Núm. 3 Vol. 1. Foro de Consulta Popular de Comunicación Social. Julio 1983. pp. 210-216

En el caso de "Scooby" los buenos serían el perro naranja con manchas y sus compañeros, un grupo de cuatro chicos de ambos sexos, quienes son los encargados de hacer la acción y resolver "el misterio", como ellos indican al comenzar la trama o conflicto, van recabando información, pistas hasta dar con el culpable en turno, que sería el malo, y resolver el misterio mismo que explican al finalizar el episodio.

En los "Power Rangers", Lord Zedd es quien amenaza el orden establecido en cada capítulo incluso los Rangers aluden cada problema a este personaje, acuden a Zordon para que les proporcione información con el fin de vencer al nuevo monstruo, se enfrentan en una batalla y terminan venciendo a los secuaces de Lord Zedd, quien lo volverá a intentar en el próximo capítulo.

- Con lo anterior se ejemplifica la categoría de bueno y malo: La cual se otorga dependiendo de la cantidad de violencia física y/o psicológica que adopte cada uno de los personajes hasta el desenlace donde, sin excepción los malos son humillados y deben prepararse para atacar otra vez.

- Los conflictos. Son presentados en una sociedad en donde hay una jerarquización y ésta aparece como parte del "orden natural", al cual justifican para hacerlo parecer justo, adecuado e inamovible; los conflictos son creados por los rasgos individuales de los malos, ningún otro miembro de esa sociedad fabricada va a ocasionar problemas..

- La resolución del conflicto. Depende de las cualidades de los héroes individuales quienes son los únicos destinados y capaces para dar fin a la problemática, se relega la interacción social colectiva y la vuelven individual. Sólo los héroes como "Superman, Batman, El Hombre Araña", etc., serán los personajes capaces para tal tarea, pero ahora vuelve el rol colectivo en cuyo caso se localiza a los Power Rangers.

- Se les adjudican valores a los personajes para identificarlos como son la inteligencia o el ingenio. Recurren a recursos mágicos para resaltar el poder individual como es el caso de "Los Rangers", en donde cada personaje tiene sus propias habilidades, armas de gran poder y vehículo de combate; existe una jerarquización dentro de ese núcleo en este caso, Tommy es el tercero en orden de importancia, el primero es el mago astral Zordon, quien los dirige y dice qué hacer; el segundo es Alpha su ayudante robot.

- El empleo de la tecnología está a la orden del día en los episodios, sean dibujos animados o series, y es catalogada de acuerdo a quien la emplea.

Además de contar con este tipo de tramas y contenidos, la televisión tiene el papel, dentro de la obra de la comunicación, de ser el emisor, aunque no es el único que cumple con esta función. La televisión crea el mensaje como un producto terminado para ser consumido por su televidente, el receptor es el niño cuya función será reproducir - repetir - lo que ve y oye así como reelaborar un mensaje.

Esa repetición es favorecida por las funciones contenidas en los cuentos fantásticos, y que según el lingüista y etnólogo Vladimir Propp, son varias pero las que más se suscitan en las caricaturas y series dedicadas a los niños son: 39

- Un miembro de la familia se va de la casa,
- Al héroe se le hace una prohibición, la cual es transgredida,
- El villano trata de obtener información a cerca del héroe,
- Le pone una trampa al héroe, quien cae en ella,
- El villano causa daño, la noticia se divulga y se solicita la ayuda del héroe,
- El héroe acude al llamado, y parte a la acción,
- Se pone un objeto mágico a disposición del héroe "donado" por otro personaje a través de una prueba,
- Se enfrenta al villano, lo vence y el daño inicial es reparado,

39 Cfr. Sarah Corona *El Genio de la Botella* Editorial. Terra Nova, 1984 pp.44-45

- Regresa el héroe, se casa y sube al trono, tal y como sucede en los cuentos de hadas y en los dibujos animados, o series como "Power Rangers"; trampas y malestares como en las producidas por Warner Brothers, y sus personajes "Piolín y el gato Silvestre", "El Corre Caminos y el Coyote", "Silvestre y Speedy González", "VR Troppers", entre muchos otros, nunca acabaríamos de mencionar toda la lista.

En dicho artículo la autora indica que la estereotipación de actitudes, conductas y relaciones sociales corresponden, por lo general, al conjunto de rasgos y valores de la realidad y tradición cultural de las naciones desarrolladas, las mismas que producen el producto televisivo que miramos día con día; en casos muy aislados estas características son rotas, no van de acuerdo con la caricatura o programa infantil, pero en la gran mayoría son pan nuestro de cada día.

Así, los dibujos animados por lo general se exhiben en horarios vespertinos, por compaginar con los horarios escolares de los niños, aunque en la actualidad se incluye una variante, por la mañana el niño puede ver programación infantil desde las 6:00 de la mañana hasta las 20:00 horas todo por el canal 5; en el canal 7 de TV Azteca es desde las 11:00 a 21:00 horas con caricaturas y series de situaciones familiares; y respecto al canal 11 sus transmisiones infantiles son en el horario vespertino, y sólo los fines de semana por la mañana.

Es importante remarcar que el espacio de la programación infantil es el más respetado por las televisoras, ya que, por mencionar algo, los noticieros pueden y son colocados a cualquier hora del día, excepto en dicho bloque, la razón, "el niño en este horario acapara el monitor y no le interesa ni entiende un noticiario". 40

Pero así como se catalogan a los programas por el tipo de público al que van dirigidos, sea infantil, adolescente o adulto, de igual forma sucede con los canales que los transmiten; la siguiente catalogación es de los perteneciente a la empresa Televisa y TV Azteca. 41

40 Véase: Jorge González Treviño *Televisión, Teoría y Práctica* Editorial. Alhambra, España, 1983 p 63

41 Véase: Pablo Marentes F. *La Televisión en México. Cuadernos del Centro de Estudios de la Comunicación.* Televisión, Cine, Historietas y Publicidad en México. FCPYS, 1978 Núm. 2 pp 11-12

2.2- CATALOGACIÓN DE CANALES PERTENECIENTES A TV AZTECA Y TELEVISIA.

El canal 2 es el llamado "Canal de las Estrellas", el cual se encarga de transmitir noticieros, películas de la mañana, programas de reportajes y entretenimiento, musicales, y algo característico de este canal, son las telenovelas, todas producidas por esta empresa las cuales acaparan un gran número del público femenino en el horario vespertino y nocturno. Dicho canal podría ser llamado, "el canal del melodrama barato y de la producción nacional".

En el canal 4, X.H.T.V., me agrada para llamarlo "de rebote", su programación es de tipo urbano, promueven el tipo de vida norteamericana con sus series la mayoría de situaciones familiares, o del oeste, le llamo de esta forma, porque continuamente recibe los programas que deja de transmitir su compañero X.H.G.C, o el canal de los niños, y cuando este último adquiere nuevos capítulos de la serie prestada la recoge para explotarla un poco más; un caso, es la serie "Mejorando la Casa", comenzó a aparecer por el canal 5, en un horario matutino, 9:00 horas, al agotarse los capítulos la serie fue trasladada al canal de rebote y devuelta al canal de inicio.

También en este canal 4, se transmiten todo tipo de deportes: fútbol, fútbol americano, béisbol, etc.; su programación, durante las temporadas de cualquiera de estos deportes sufre cambios, sobre todo la nocturna porque ocupan sus espacios para la exhibición de los diversos encuentros.

Su similar el canal 5 lo llamaré "reciclaje norteamericano", porque promueve todas las series norteamericanas algunas de ellas son ya pasadas en su país de origen , pero en el nuestro son lo nuevo, así como caricaturas, la mayoría de su programación está basada en dibujos animados, podría también ser llamado "el canal de los niños", cubre la mayor parte del horario destinado al público infantil, pero también es el encargado de proyectar la tan "anhelada" violencia con sus series policiacas y películas, en el horario nocturno.

En lo que respecta al 9, éste será llamado " lo que el viento no se llevó", o bien, "el canal donde el tiempo se detuvo", la mayoría de su programación es de mantenimiento, es decir, se coloca una programación de bajo costo sólo para "mantener" la estación al aire porque otra televisora tiene un programa con el cual puede atraer gran número de televidentes, son programas que datan de 1978 al 94. A últimas fechas se ha modificado un poco su programación incluyendo un programa musical, noticieros de Univisión, programas de polémica y el más rescatable "Tiempo de Filmoteca", películas de buen cine internacional algunas de ellas representativas de géneros cinematográficos.

En TV Azteca, sus canales 13 y 7 tratan de absorber todo tipo de programación que presenta su competencia, procuran producir o importar programas para todo público. En lo que respecta al canal 13 en su horario matutino es el del "melodrama sudamericano", ya que presenta su bloque de telenovelas, después incursiona en el campo del servicio público con "A quien corresponda", para después continuar con programas de producción nacional y de la casa TV Azteca, van de noticiarios a programas de espectáculos, cómicos, de nota roja hasta uno que otro de producción estadounidense.

En cuanto al canal 7 este es el encargado de transmitir la programación infantil y que también es de "rebote", pues algunas series o caricaturas ya fueron transmitidas en canales de la competencia, pero no sólo muestran dibujos animados "viejos" de igual forma se busca explotar algunos nuevos. Ahora bien, las series norteamericana de situaciones familiares tienen cabida aquí, por lo general pasan al aire justo al término del gran bloque de caricaturas. Es importante mencionar que sólo los fines de semana la tarea de divertir a los niños la lleva a cabo el canal 13.

La otra opción es el canal 11 del Instituto Politécnico Nacional, llamado "el canal cultural", cuenta con una gran variedad de programas de tipo educativo y cultural, pero con ingredientes de entretenimiento, actualmente está en expansión, su barra infantil contiene caricaturas de procedencia europea, asiática y norteamericana, es el único canal con dibujos animados de origen variado, muestran al niño diversión sin tanta violencia y con otro enfoque en cuanto a la representación del mundo de la fantasía.

2.3- FUNCIONES DE LA PROGRAMACIÓN.

Pero, independientemente del tipo de programa y público al que vaya dirigida, la programación cumple con las funciones de comunicación en un sistema social: 42

- Informa: Difunde las noticias, hechos, ideas, comentarios, mensajes para entender el contexto que rodea a los individuos, tanto en situaciones individuales como colectivas, nacionales e internacionales.

- Socialización: Permite crear un conjunto de ideas para que el individuo pueda integrarse a la sociedad en la cual vive y al mismo tiempo participar de manera activa en la vida pública.

- Motivación: Promueve las opciones personales y las aspiraciones individuales encaminadas a la obtención de objetivos comunes.

- Debate y Diálogo: Presenta e intercambia los elementos de información disponibles para aclarar los puntos de vista sobre los asuntos de interés público, en la solución de todos los problemas locales, nacionales e internacionales.

- Educación: Transmite elementos los cuales contribuyen a la formación del carácter y a la adquisición de conocimientos.

42 Cfr. Sean Mac Bride y otros *Un Sólo Mundo, Voces Múltiples* Editorial.Fondo de Cultura Económica, México/UNESCO,1980. pp.36-37

-Promoción Cultural: Difunde las obras artísticas, culturales para perdurar el patrimonio del pasado.

- Esparcimiento: Da a conocer las diversas actividades sobre teatro, danza, arte por medio de símbolos, signos, sonidos e imágenes.

-Integración: Facilita el acceso a los diversos mensajes los cuales necesitan todas las personas, grupos o naciones para conocerse y comprenderse mutuamente.

Estas funciones tratan de ser cumplidas o abarcadas por los diversos tipos de programas, procuran dar respuesta a las necesidades del público, creadas a su vez por los mismos medios de comunicación. De esta forma, la programación es el factor primordial que da vida a un consorcio televisivo, en el caso de las televisoras mexicana, distribuyen sus horas de transmisión, van de lo periodístico y lo polémico al humor pasado por el melodrama, el concurso y la "educación"; además dividen sus programas en tres partes: periodísticos, de entretenimiento y cultural; en cada uno de estos rubros se proyectan series y se crean géneros, éstos a su vez producen subtemas, el de mayor cantidad de programas es el de entretenimiento en el se localizan de humor, telenovelas, series norteamericanas, entre policiacas y melodramas, infantiles la mayoría dibujos animados, deportivos.

Pero no sólo la programación hace que una televisora funcione y guste al público el éxito de ésta depende únicamente del teleauditorio, por ello es importante mencionar la clasificación que de este sector hace Glick y Levy, en el apartado de Jean Cazeneuve "La evolución del público", contenido en el libro "La Ventana Electrónica", según Glick existen tres categorías de público: 43

-Aceptación: Este tipo de público aprueba los programas y son las personas menores de 13 años, trabajadores y personas caseras;

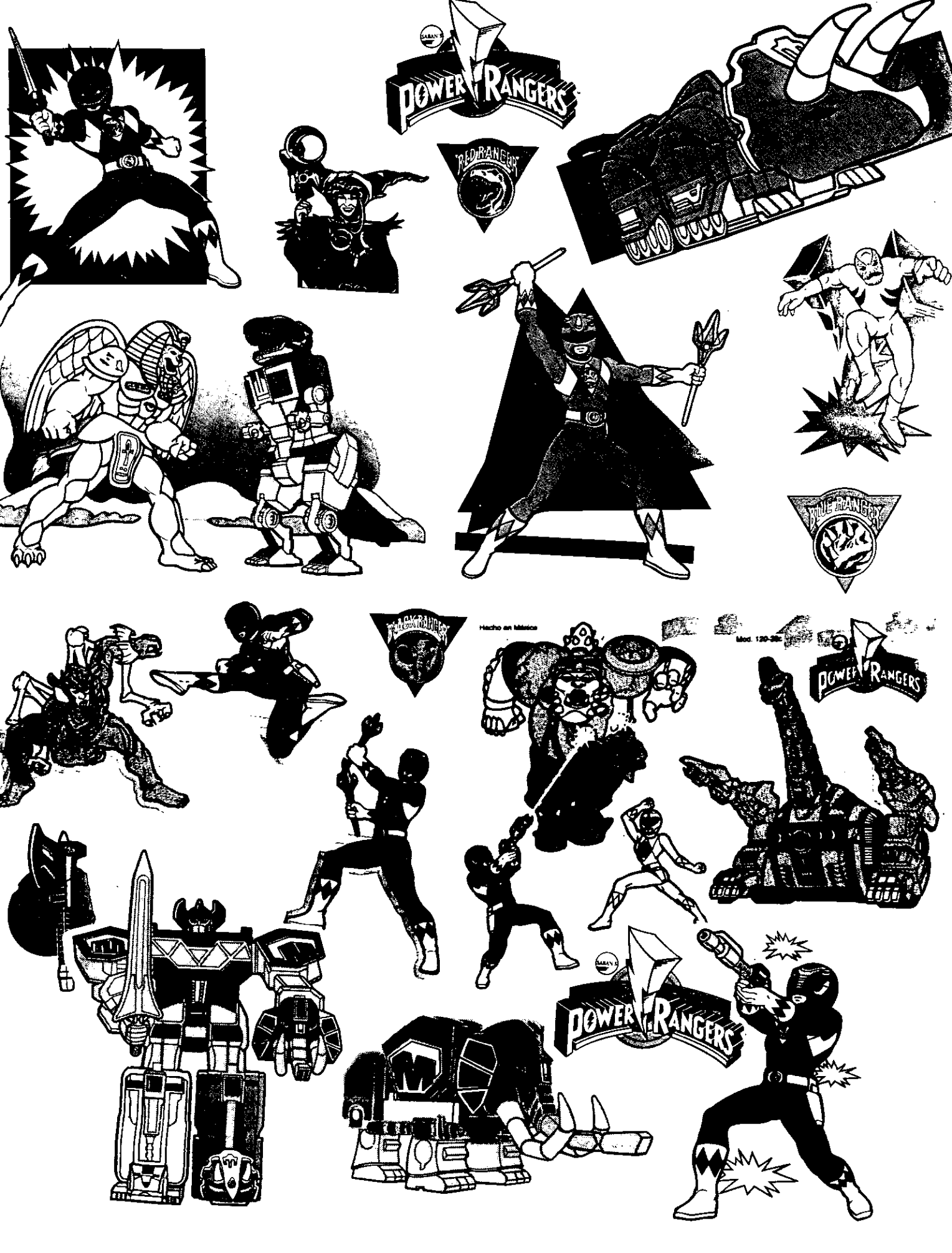
- La Crítica: Protestan, son de clase media alta, buscan racionalizar sus opciones, por lo general son adolescentes, y padres intelectuales;

-El Acomodamiento: Son de adaptación y acomodamiento consideran a la televisión como un instrumento el cual tiene cabida en la vida moderna y debe utilizarse en el momento oportuno;

- Y un cuarto podrían ser los telespectadores selectivos: Se interesan por transmisiones bien determinadas, información, deportes, etc.

Pero de estos diferentes tipos de públicos el que nos interesa es el infantil, ubicado dentro de los públicos de aceptación, por ser el sector más influenciado por las producciones televisivas y que en muchos de los casos no logran percibir el mensaje implícito que éstas llevan, un ejemplo es la serie Power Rangers, objeto de análisis de este trabajo la cual veremos a continuación.

43 Cfr. Jean Cazeneuve *La Evolución del Público* en el libro: La Ventana Eléctronica:TV y Comunicación. Ediciones EUFESA, 1983 México, pp.159--171



POWER RANGERS

RED RANGER

POWER RANGERS

POWER RANGERS

POWER RANGERS

POWER RANGERS

Hecho en México

Mod. 120-36

CAPITULO TRES: MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS

3.1 .- BREVE HISTORIA DE LA SERIE.

Una vez más la tierra es la manzana de la discordia. Conquista, destrucción, amistad, lealtad, son algunos de los ingredientes empleados en la serie de mayor impacto en el público infantil, por sus personajes, máquinas, batallas y demás efectos especiales. Los llamados "POWER RANGERS", luchan incansablemente por salvaguardar la paz, haciendo gala de sus habilidades, tal y como lo hicieran super héroes como "El Hombre Araña", "Los Cuatro Fantásticos", "Iron Man," y muchos otros, pero con la diferencia de que estos colorines son seres humanos, y no dibujos animados, todo conforme a la evolución.

Zordon, el mago astral, quien vive en algún lugar remoto de la tierra, ha escogido a seis jóvenes para salvar al mundo de la constante amenaza de los malvados alienígenas, utilizando poderes mágicos de mutación. Estos jóvenes llaman a los espíritus de los antiguos dinosaurios "Dinozords", y los emplean como vehículos de combate. Los Power Rangers cuentan con estos robots y armas espaciales para poder enfrentar al Señor de los Demonios, Lord Zedd, y a sus malvados alienígenas: Goldar el Mono Dorado Alado, los Patrulleros y los Monstruos creados por Zedd; quienes tratan de conquistar "Angel Grove" por ordenes del Señor de los Demonios.

Así, el grupo de los Power Rangers está formado por: Jason (Power Rojo), Tommy (Power Verde), Billy (Power Azul), Zack (Power Negro), Kimberly (Power Rosa) y Trini (Power Amarilla); quienes son comandados por Zordon el mago astral quien vive dentro de una pantalla gigante, localizada dentro del Centro de Mando. Este lugar es el centro de reunión de estos héroes; y para asistir al mago está el robot Alpha.

Pero como el enemigo de los Rangers, Lord Zedd y sus secuaces, son muy fuertes, Zordon se vio en la necesidad de dotar con nuevos robots más poderosos a los Rangers, modificó a los Dinozords y los convirtió en Zords o Guerreros de Truenos quienes pueden combinarse para formar la máquina más poderosa, el "Thunder Megazord Power" o "Ultra Zord de Trueno", robot gigante con apariencia de samurai con una espada de fuego para vencer a los agigantados monstruos creados por Zedd.

Pero no sólo de robots viven los Rangers, también cuentan con "Murphes", cinturones con la imagen del dinosaurio del cual extraen su poder; un reloj pulsera que les sirve de teletransportación al centro de mando, donde el mago astral y su ayudante les indican lo que deben hacer para proteger a "Angel Grove", conocida por el resto del mundo como Planeta Tierra, pero que en la serie recibe un nombre más sofisticado y lleno de misticismo.

Al existir buenos existen malos, las fuerzas del mal están formadas por: Lord Zedd líder de los mutantes, quien desea conquistar Angel Grove, para lograrlo debe vencer a los Power Rangers, por ello manda a sus secuaces alienígenas: Goldar, los Patrulleros (zombies) y a sus diversas creaciones monstruosas. Estos secuaces siguen a ciegas las órdenes del Señor de los Demonios quien al dar vida a un nuevo monstruo lo agiganta con ayuda de un cetro para hacerlo más fuerte y poderoso, y así poder enfrentar al Thunder Megazord Power de los Rangers.



POWER RANGERS™

JASON POWER ROJO

BILLY POWER AZUL

TOMMY POWER VERDE
POWER BLANCO

TRINI POWER AMARILLO



ZACK POWER NEGRO

KIMBERLLY POWER ROSA



WHITE RANGER

3.2.- ESTRUCTURA DEL PROGRAMA.

Como ya había mencionado en el capítulo dos, gracias a un estudio de Susana Vellegia, se concluyó que la programación infantil mexicana contaba y cuenta con rasgos comunes: 44

- *El Choque entre el bien y el mal*, en sociedades ficticias, el mal es la amenaza externa que atenta contra el orden establecido. La serie "Power Rangers", cuenta con dos bandos de personajes, antagónicos por supuesto, quienes realizan la acción. Los Rangers, son los héroes defensores de la Tierra, llamada aquí "Angel Grove"; la contra- parte es representada por Lord Zedd y su grupo de seguidores alienígenas o mutantes, provenientes de la llamada "Otra Dimensión", localizada en la Luna.

- Crean una estructuración en bloques:

1.- La Presentación de la situación y de los personajes: Todos los capítulos de la serie comienzan en la cafetería-gimnasio dentro de la instalaciones de la escuela de "Angel Grove", lugar único donde siempre se encuentran los Power Rangers, pero en su calidad de estudiantes comunes y corrientes, aunque vestidos del color correspondiente a su identidad secreta.

44 Véase: Susana Vellegia Ob. cit., pp. 210-216.

2.- Introducción del conflicto y su desarrollo: Normalmente, Lord Zedd está observando los movimientos de los Rangers, al hacerlo idea algo para interrumpir su paz, fabrica un plan ejecutado por sus seguidores -Goldar, el mono dorado con alas su brazo derecho, y los patrulleros- con el fin de distraer a los héroes. Acto seguido, convierte un objeto perteneciente a los Rangers en monstruo, o bien, llama a uno de sus alienígenas para atacar la tierra y dar inicio a la acción, su único objetivo es conquistar este planeta.

Ante tal amenaza, nuestros paladines de la justicia acuden a Zordon, el mago astral en el centro de mando, para que les indique qué hacer y cómo poder acabar con el nuevo servidor de Zedd.

3.- Resolución o final: Lord Zedd crea un monstruo con el objetivo de que éste pueda derrocar y destruir a los Power Rangers; durante la batalla este antihéroe agiganta a sus creaciones aberrantes por medio de su cetro de poder, razón por la cual los héroes deben despertar a los espíritus de determinados dinosaurios, los Dinozords modificados en Zords o vehículos de combate, los unen y forman un gran robot del tamaño de su enemigo. Se enfrentan en la batalla final, ganando obviamente los buenos, perdiendo los malos, sin dejar pasar la noticia de que mañana lo volverán a intentar.

3.3.- ANÁLISIS SEMIÓLOGICO DE LA SERIE.

El hombre comunica mensajes con diversos significados captados por un sin número de gentes a su alrededor, por ello, comunica más de lo que piensa valiéndose de los signos no lingüísticos, Wray proveyó un útil comienzo afirmando que: cualquier signo es una señal, como las de tráfico, una lectura de termómetro, la imaginación poética, una anotación musical, o un simple parpadear de ojos funcionan en la mente de un intérprete para convencer de un significado específico en una situación dada.⁴⁵

Y para respaldar lo dicho por Wray está Pines, quien dice que todo lo que hacemos manda una señal acerca de nosotros en una variedad de códigos y contenidos semióticos. Nosotros estamos al final de la recepción de innumerables mensajes codificados en música, gestos; comida; rituales; libros, pero también recibimos o mandamos mensajes.

⁴⁵ Véase: Wendy Leede-Hurwitz *Semiotics and communication... sings, codes, cultures* Editorial. Lawrence Erlbaum Associates Publishers, Hillsdale New Jersey, 1993. pp.7-10

Así, con este previo señalamiento afirma que el método de semiótica es, primero, para separar un acto llamado "indicador" desde su sentido llamado "significado"; por ejemplo: cuando un hombre ofrece a una mujer una rosa roja, el indicador es el acto de dar la rosa, pero el significado es el romance. Por lo tanto si cualquier signo es una señal éste va estar formado de dos componentes: la parte visible o indicador (significante), y la parte ausente o significado. Por ello, Umberto Eco dice que los signos sirven como un tipo de ayuda, ya que señalan algo que está ausente.

Dichas afirmaciones acerca del signo fueron retomadas del llamado padre de la semiótica, Ferdinand de Saussure, quien dio nombre a la ciencia o disciplina general que comprende a todos los sistemas de signos o símbolos a través de los cuales los hombres se comunican entre sí, la "Semiología o Semiótica"; y quien también aportó a esta disciplina la dualidad del signo, siendo el significante un aspecto explícito del signo presente durante la interacción; y el significado un elemento tácito del signo, que podría ser la presencia de un término inmaterial.

Pero los signos no sólo tienen dos interpretaciones, en algunos casos poseen una tercera, la propuesta por el llamado segundo padre de la semiótica, Charles Sanders Peirce en su proceso de semiosis, el cual definió otro autor, Briefly, con mayor sencillez al decir que es el proceso de hacer y usar signos. Este proceso divide a los signos en tres: el signo o representación, el objeto, y el intérprete; el signo o representación es el significante de Saussure; y al significado Peirce lo divide en dos: el objeto (se refiere a la cosa representada) y el intérprete (el significado transportado por la cosa representada).

Y ya que hablamos de signos, dentro de éstos se encuentran el ícono, índice y símbolo - ya antes explicados en el capítulo I - pero que son: ícono tiene relación de semejanza o parecido con el signo; índice tiene la relación de conexión; y símbolo es todo signo el cual evoca, por medio de una relación natural, algo ausente o imposible de percibir, relación puramente convencional y asistemática, esto es, no estructurada entre dos elementos, por ejemplo la paloma blanca es símbolo de la paz.

Todos los elementos anteriores (signo, símbolo, ícono, índice), van a estar determinados por la cultura, o en algunos casos, serán hechos por el hombre; por esta razón, el filósofo Bernard Bolzano sugiere destacar la diferencia entre la aceptación y el contexto que forman parte del signo:

- La acepción de un signo tal cual, es decir de un "ícono", independientemente de la carga ideológica que se le dé.
- El contexto, todo signo tiene un sentido sea social, político, cultural, es la carga ideológica que se le otorgue. 46

Y ya que hablamos de la cultura, ésta comprende, según Lotman y Uspensky, las siguientes nociones: 47

- La Cultura está compuesta de símbolos y otros signos,
- Estos símbolos y signos son herramientas que la gente (actores sociales) usa,
- Los símbolos y signos están combinados dentro de sistemas o códigos.

46 Cfr. Jakobson Roman Ob.cit., pp. 8-11

47 Cfr. Wendy Leeds-Hurwitz Ob.cit., pp. 22-40

Leeds-Hurwitz indica que la cultura es el conjunto de sistemas o códigos; de símbolos y significados; de comunicación como una actividad humana simbólica, y de semiosis como el estudio de los signos y sistemas de signos.

Ya que los signos y símbolos forman parte de la cultura éstos van a contar con términos similares:

-Motivación. Es cuando un signo motiva un significado; por ejemplo: una rosa roja motiva un significado de romance o amor.

-Convención. Se refiere al grado de tradición o hábitos asociados con un signo en particular; convencionalmente se entiende que la mujer use vestido y el hombre pantalón.

-Denotativo. Se refiere a lo explícito, obvio, claro, el primer significado de un signo.

-Connotativo. Es el segundo significado de un signo, se refiere a lo implícito, a lo impuesto por una cultura específica.

Y como se mencionó anteriormente los signos y símbolos van a estar condicionados por la cultura y en algunos casos la gente no solamente los usa , sino que también los hacen; Ernst Cassirer explica que los símbolos pueden servir para que la gente se escude de la realidad; pero además no los usa sólo como una forma de comunicar información a otros, sino como una forma de comunicarse con ellos mismos, ya que cualquier cosa puede ser un signo y los símbolos forman parte de éstos.

La función de los símbolos entonces será, según Wendy Leeds: primero, como un medio de comunicar sumas considerables de información en poco tiempo y en un espacio reducido; segundo, sirven como una forma de comunicar información fuera de tiempo y a través de generaciones, como los símbolos utilizados en la escritura. Los símbolos también sirven para identificar o asociar a un grupo en particular sea corporativo, religioso, etc., pero de igual forma indican características tales como el estatus social; además son un vehículo para exhibir información a cerca de nosotros mismos o de otros.

Pero es importante mencionar que tanto los signos como los símbolos están conectados al significado e interpretación, ya que es cierto que todo significante puede indicar múltiples significados; por ejemplo: el concepto de libertad está indicado en los Estados Unidos por dos cosas, su bandera y la estatua de la libertad. Por ello, Schneider dice que todos los símbolos pueden tener un número diferente de significados, y cada significado puede tener un número diferente de símbolos.

En otras palabras, un símbolo puede significar potencialmente un número infinito de cosas para un número infinito de personas; sin embargo, un símbolo pierde su poder si nunca significa la misma cosa para diferente gente; este autor concluye que el símbolo, la interpretación y el significado están entrelazados.

Además de los elementos anteriores, la fase del significado de un símbolo requiere, según Gronbeck, de un contexto cultural para ser efectivo, es decir, que un símbolo toma su significado dependiendo de la cultura de la cual provenga, ya que no significa lo mismo para unos que para otros, por ello el significado reside en la combinación de tres elementos: signo; contexto y los actores sociales. 48

Cabe mencionar que el significado que adopte el símbolo está inmerso en un código el cual es el conjunto de signos y reglas para su uso, las personas que llevan a cabo el proceso de comunicación deben saber de lo que hablan para que pueda existir una retroalimentación; el código social es uno de los más utilizados ya que es creado por la gente, por lo tanto es convencional, polisémico, connotativo, y por lo general en éste es donde los símbolos se mueven. Los códigos sirven para medir la comprensión de la realidad, y entender la enorme cantidad de información presentada en cualquier interacción social. 49

48 Cfr. Ibid pp. 43

49 Cfr. Ibid pp 51,61

Y ya que la ciencia de la semiología abarca el estudio de los signos y símbolos por medio de los cuales nos comunicamos, ello permite conocer el mensaje implícito que llevan los símbolos, y no sólo de éstos, sino también de diversos objetos empleados por el hombre, y el sentido que éstos toman en determinado contexto; la comida por ejemplo lleva información acerca de las mayores categorías de identidad: informan a cerca de la etnia de la cual provienen, identidad regional, identidad geográfica y temporal, clase social y relación de estatus. Incluso la aplicación de esta disciplina permite conocer mucho de otras culturas y la posible aceptación de algunos de sus símbolos. Como por ejemplo, el comer alimentos de otros grupos étnicos indica una posible aceptación de ese grupo y su cultura, según Kalcik. 50

También algunos objetos son analizados por la semiótica con lo cual se puede apreciar que la gente los crea para su uso, y les incorpora algún significado de importancia, además de emplearlos para comunicar información como la posición social de la persona, incluso un mismo objeto puede variar su posición social dependiendo de la época en que se encuentre; también significan cultura ya que cualquier objeto sirve como referencia de la gente que los usa y les adjudica un significado. 51

50 Cfr. Ibid pp. 91

51 Cfr. Ibid pp. 130,139,140

Así, los múltiples significados e interpretaciones de un signo pueden ser estudiados por la semiología, ya que no se limita al lenguaje humano, sino a todo sistema subyacente al proceso de comunicación, por ello incursiona en los medios visuales. En los programas se mezclan diversos elementos simbólicos que esperan a ser descifrados, y un análisis semiológico en una serie de televisión permite conocer los símbolos culturales que ahí se manejan y la posible interpretación que el receptor pueda darles.

Ahora bien, después de observar lo relacionado al signo, se pasa a dar información sobre las actividades de fuerza, artísticas o científicas, que cada miembro de los Power Rangers posee como rasgo distintivo de su personalidad:

3.3.1- SÍMBOLOS:

-CIENCIAS.

Las ciencias son conocimientos humanos, exactos y razonados, sobre la naturaleza, el pensamiento y la sociedad. Las hay exactas como las matemáticas, experimentales como la química, física, y naturales como la biología, geología, zoología, etc., Estudian diferentes aspectos de la sociedad y del hombre. 52

-GIMNASIA.

Este deporte es un conjunto de ejercicios que permiten desarrollar la fuerza y la agilidad corporales, durante mucho tiempo la gimnasia fue privilegio sólo de una minoría acomodada o servía para desarrollar a los soldados de algunos países; actualmente es un deporte inscrito en los Juegos Olímpicos, dicha disciplina ocupa un lugar destacado en las competencias internacionales, participan tanto hombres como mujeres, para ellas sus ejercicios son en el suelo, salto de potro, barras asimétricas y de equilibrio, comprenden ejercicios libres y obligatorios. 53

52 Cfr. Enciclopedia Larousse Juvenil Ciencias Editorial Argos Vergara Tomo II 6a. Edición, marzo 1981, pp. 313-31850

53 Cfr. Ibid pp. 639-641

La gimnasia artística, la de competencia, exige tanto gracia como fuerza y agilidad en la ejecución de los movimientos:

- ARTES MARCIALES.

Estas artes son un deporte de combate de origen japonés tomaron su auge cuando este país fue azotado por el bandalismo, y sus habitantes para defenderse echaron mano de cuanto había para protegerse. 54

Dentro de dichas artes existen diferentes técnicas, Judo, Karate, Tanto-Jitsu en éste se maneja el machete, Ken-Jitsu, aquí se hace uso del sable, bastón o látigo; son métodos de combate- en su mayoría- sin armas creados por los japoneses de la Edad Media empleados para defenderse contra los guerreros armados. El llamado "Jiu-Jitsu" fue adoptado por los samurais y formó parte del entrenamiento militar hasta finales del siglo XIX.

Entre estos combates cuerpo a cuerpo, los dos más extendidos en la actualidad son el Karate y el Aikido, siendo el primero el empleado por los miembros Power en la serie, éste consiste en golpear al adversario, en los lugares más sensibles, empleando el puño, el pie, etc., debe hacerse con rapidez, precisión y potencia; por el contrario el Aikido, es esencialmente defensivo, es para neutralizar los golpes emitidos por un adversario.

54 Cfr. Ibid pp. 813-817, 830-831

En este espacio es importante mencionar que en el Japón los samurais y las geishas, las artes marciales y las pinturas sobre seda forman parte importante de las tradiciones de este país, mezclan la dulzura y la dureza, violencia y serenidad. Los Samurai son personajes destacados de esta cultura antigua, eran guerreros profesionales de grandes ejércitos, ellos encabezaban la lista de las capas sociales; en segundo lugar se encontraban los campesinos; en el tercero los artesanos, y en el cuarto los comerciantes.

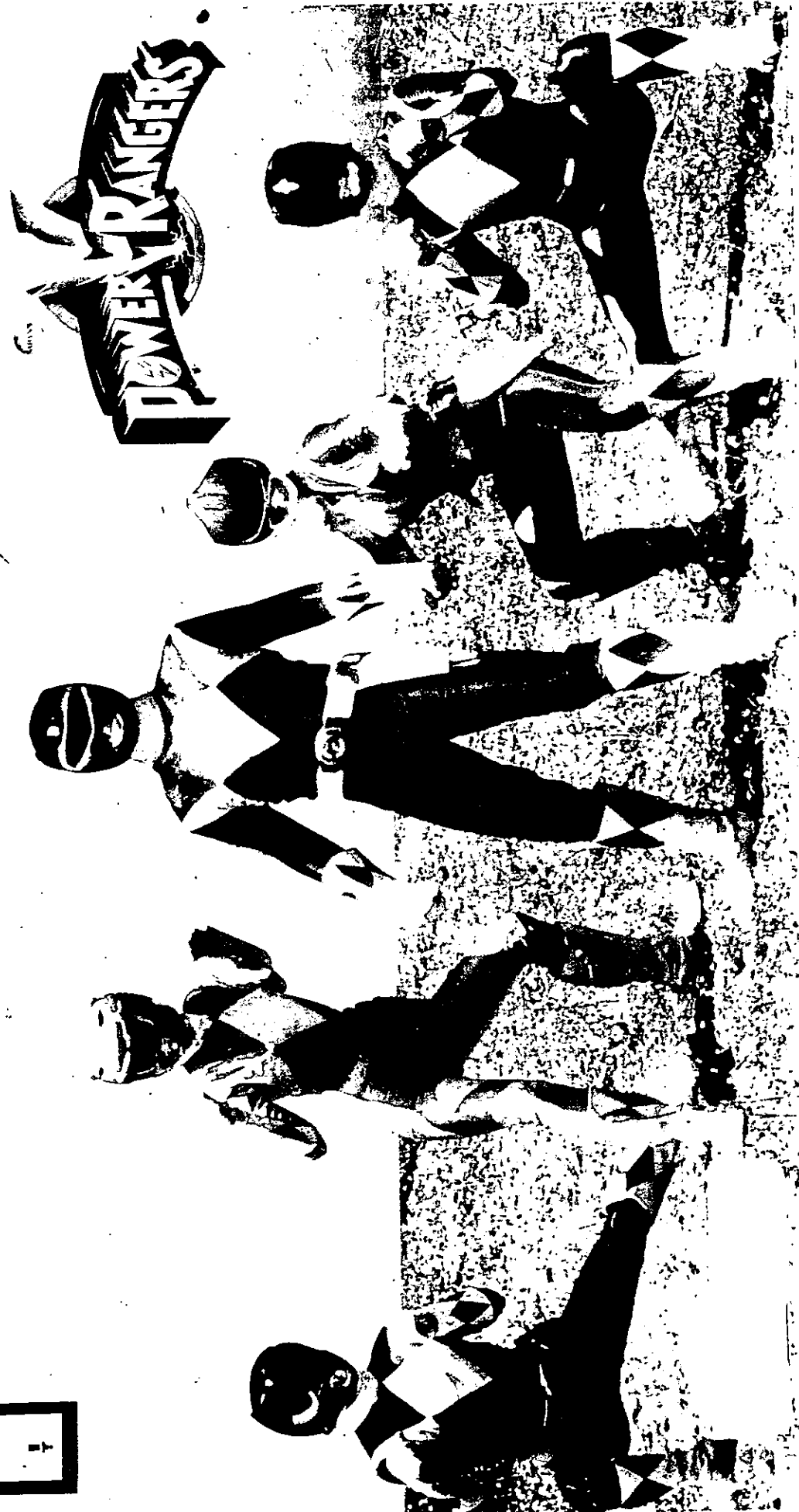
- DANZA.

El uso simbólico y ritual de la danza es muy extenso, desde la antigüedad se utilizaba para honrar a los dioses y a los héroes lo cual contribuía a la organización y a la reabsorción cíclica del mundo, son un medio para restablecer las relaciones entre la tierra y el cielo. Para Platón, la danza tiene origen divino; antes de ser movimiento es signo: sirve para expresar mensajes lo cual logra a través de la búsqueda sistemática de desórdenes, oposiciones, manifestaciones espontáneas. 55

En el aspecto religioso es un rito de identificación con el creador y con la creación, dibuja en el espacio la evolución del tiempo. Dentro de la cultura africana el hombre se realiza como hombre y la mujer como mujer por medio de la danza.

55 Cfr. Jean Chevalier *Diccionario de Símbolos*. Editorial Herder, Barcelona 1978. pp. 396-398

¡VAMOS, POWER RANGERS!



ZACK POWER NEGRO

JASON POWER ROJO

BILLY POWER AZUL

TRINI POWER AMARILLO

KIMBERLY POWER ROSA

3.3.2- LOS DINOSAURIOS

De estos singulares reptiles y mamíferos toman Los Power Rangers sus poderes y los usan como vehículos de combate; dichos animales vivieron durante el período Cretáceo, Jurásico, Triásico, los cuales comprenden la era Mesozoica.

Hubo enormes reptiles que volaban, y gigantescos reptiles acuáticos; pero los más grandes de todos vivían en tierra, era los "Saurios Hórridos", o Dinosaurios, éstos son los animales más grandes que jamás hayan caminado sobre la tierra. Cabe destacar que sólo se describirán los animales que son invocados por los Power Rangers: 56

-TIRANOSAURIO .

El Tiranosaurio carnívoro por naturaleza fue el "rey de los saurios" el más poderoso y temible que haya existido en la tierra. Desde el extremo de su nariz hasta la punta de la cola, medía quince metros. Su cabeza se elevaba de cinco y medio a seis metros sobre el nivel del suelo, y se sostenía sobre sus formidables piernas. Los "brazos" o patas delanteras no le servían en absoluto, pero en su lugar tenía hileras de dientes de 15 centímetros cada uno, tan afilados y puntiagudos como un sable. 57

56 Véase: Esteban Ibarra De la Selva *Animales Prehistóricos. Los dinosaurios, así como otros reptiles y los mamíferos primitivos.* Editoial Novaro México, 1982. pp19

57 Cfr. Ibid pp.27-28

-IGUANODONTE.

Fósil del orden de los dinosaurios, característico del período Cretáceo europeo; adoptaba la posición bípeda, animal terrestre de gran tamaño, medía hasta seis metros de altura y doce de longitud y tenía cinco dedos en las extremidades anteriores y tres en las posteriores. 58

-TRICERATOPS.

Animal herbívoro que usaba como armas, para combatir con sus enemigos, tres agudos cuernos semejantes a lanzas, tras los cuales poseía una especie de casco que le cubría completamente la cabeza, andaba sobre cuatro patas y tenía el cuerpo robusto, cráneo muy desarrollado y hocico córneo afilado. Se debe mencionar que estos dinosaurios estaban provistos de corazas, para defenderse del monstruo que constituía su mayor peligro: el Tiranosaurio rey. 59

58 Véase: *Diccionario Kapelusz de la Lengua Española* . Editorial: Kapelusz, Buenos Aires Argentina, 1979.pp. 831, 1404

59 Cfr. Esteban Ibarra De la Selva Ob.cit., p. 25

-MASTODONTE

Durante el mioceno se llevó a cabo una emigración hacia América, llegó el enorme y pesado Mastodonte llamado "Gomphotherium", cuya tierra de origen era Egipto. Animal de gran talla, semejante al elefante, caracterizado por tener los colmillos superiores largos y fuertes y los inferiores más cortos. Entre estos mastodontes había uno de grandes colmillos, el "Amebelodonte", y el Mamut, mamífero que vivió en climas fríos durante la época cuaternaria; mayor que el elefante, tenía la piel cubierta de pelo áspero y largo, los incisivos de la mandíbula superior muy largos y encorvados hacia arriba medían como 3 metros. 60

-PTERODÁCTILO.

El Pterodáctilo producía una sombra verdaderamente aterradora sus alas membranosas se extendían entre el cuarto dedo de la mano y el costado del cuerpo del quinto dedo, tenía extraordinario desarrollo en el pulgar, índice y dedo del medio que quedaba libre del ala. Las especies más antiguas tenían mandíbulas con dentadura completa y cola larga, las más recientes poseían cola y pico rudimentario; los hubo de varios tamaños, desde el de un pájaro pequeño hasta de más de 6 metros de envergadura. Con cráneo prolongado en una cresta hacia atrás. 61

60 Cfr. Ibid pp. 45-50

61 Cfr. Ibid pp. 32-49

-TIGRE DIENTES DE SABLE.

El Oligoceno fue un período de cambios, muchos mamíferos antiguos se extinguieron, y otros, más modernos, y muchos de los cuales aún subsisten, ocuparon su lugar. Un primitivo miembro de la familia de los gatos fue el "Hopbhoneus", o "Tigre Dientes de Sable". Este mamífero tenía colmillos como sables, de cinco centímetros, poseía asimismo poderosas patas y en sus garras, uñas que podía proyectar para despedazar a sus víctimas.⁶²

62.Cfr.Ibidpp.32-49.

¡SERÁ OTRA ETAPA! ¡QUE LA FUERZA LOS PROTEJA!

¡POWER RANGERS!

¿ME ACEPTAN?

¡POR SUPUESTO!
¡BIENVENIDO A BORDO!

POWER RANGERS

Año No. 4, Diciembre 24 de 1995



3.3.3- COLOR

Los colores son elementos que comunican o emiten mensajes, su empleo y significado dependerá del criterio de cada cultura. En el aspecto simbólico se acostumbra relacionarlos con la naturaleza y el universo, por ello el significado que adopta el color es dual y en algunos será opuesto, es decir, tendrá un carácter ambivalente por ejemplo: el rojo significa vida pero también muerte; este hecho cambia de acuerdo a cada cultura o sociedad.⁶³ Aquí se analizarán sólo los colores predominantes en la serie de los Power.⁶³

-ROJO.

El rojo es pasional, agresivo, es el color de la sangre y del fuego, guerra, conquista, peligro, y en algunos casos, pasión, sexo, generalmente se le asocia a la palabra ardor o excitante, pero también puede significar vida y muerte. Existen dos rojos el uno nocturno, para la hembra, por poseer un gran poder de atracción; y el otro diurno para el macho por ser remolinante como un sol que lanza su brillo sobre todas las cosas con una potencia inmensa e irresistible. El rojo nocturno es el color del fuego central del hombre y de la tierra. ⁶⁴

La ambivalencia de este color es en relación a la sangre la cual significa vida (rojo nocturno), pero cuando se derrama significa muerte (rojo diurno). En Japón el rojo lo llevan casi exclusivamente las mujeres, es un símbolo de sinceridad y dicha.

⁶³ Cfr. Georgina Ortíz *El Significado de los Colores* Editorial. Trillas, México 1992 pp 74-84

⁶⁴ Cfr. Jean Chevalier Ob.cit., pp. 888-890

Goethe creador de la Teoría de los Colores, le da a este color un singular valor: reúne a todos los colores. Además según, Luckiesh este color tiene asociaciones duales como son el poder y la masculinidad, la ira y el belicismo, la crueldad y el martirio, la salud y la belleza, el amor y la felicidad. La unión del rojo y el negro se relaciona con el demonio, por romper con la perfección y la armonía, para este estudioso del color, el rojo significa deseo en toda su gama de apetencia y anhelo, es el apremio por lograr éxitos, la fuerza, la voluntad, lo autónomo, lo excéntrico, lo competitivo, la autoridad. Algo importante: es el color preferido por los niños.⁶⁵

También para muchos pueblos y autores como Le Heard, es el primero de los colores del arco iris por ser el que está ligado más fundamentalmente a la vida, y según Heard le corresponde la etapa cronológica que va desde el nacimiento hasta los 10 años de edad.

- AZUL.

El azul usualmente es signo de calma, y también se le relaciona con lo refrescante del agua o el firmamento, este color y el verde han sido relacionados por lo cual sus significados también se relacionan. Para Goethe, el azul oscuro está en el extremo que indica disminución, por lo cual es el color de la privación, la sombra, la oscuridad, la sensibilidad, la lejanía, la repulsión y la intraquilidad. ⁶⁶

⁶⁵ Cfr. Georgina Ortiz Ob.cit., pp. 86-88

⁶⁶ Cfr. Ibid pp. 95-98

Por su parte el color azul claro simboliza el idealismo juvenil y causa a la vista una impresión singular, inexplicable, su efecto es una mezcla de excitación y serenidad; al asociarse con el agua y firmamento, se le considera el color de los dioses y de lejanía. Para Luckiesh, al estar relacionado con el firmamento y los dioses, adquiere un significado de esperanza, constancia, fidelidad, serenidad, generosidad, inteligencia, verdad, libertad, aristocracia, melancolía y de calma, de gran dignidad y de salud.

Lüsher, asocia el azul con la tranquilidad la pasividad, lo perceptivo, lo unificador, la satisfacción, la ternura, lo sensible y el afecto. También representa satisfacción y logro, así como los más altos ideales de la humanidad: verdad, confianza, unidad, dedicación y entrega; es la atemporalidad de lo eterno que se enraiza en el pasado para perpetuar en el futuro la tradición y los valores inmutables.

Le Heard explica, sobre el quinto color del arcoiris, que corresponde al periodo del hombre entre los 40 y 50 años, se caracteriza porque en él prevalece el uso de la inteligencia y el buen juicio; por lo tanto, es el color de la inteligencia, no tiene límites y representa el horizonte, símbolo de la verdad, de la pureza de expresión, la sinceridad y el sacrificio.

Por su parte, Zanderighi asevera que significa la capacidad de control en la efectividad, razón por la cual es muy solicitado por sujetos normales en su condición psíquica y por niños sin problema, por otro lado, la obsesión de este color refleja el carácter de sujetos hipercontrolados, en otros casos, es el color de la función moderadora, del equilibrio y del control.

-AMARILLO.

El amarillo optimista, es el color del Sol, está asociado a la luz, brillo, así como con la atracción y la fuerza, simboliza el camino central, el curso de la acción ideal que yace entre dos extremos. Goethe, afirma que se encuentra en un polo positivo y significa luz, claridad, cercanía. 67

Por ser el color de la luz, es considerado signo de pureza, alegría, risueño, da una impresión grata y confortable. Luckish, distingue diferentes tipos de amarillo, el amarillo verdoso el cual se usa para representar a personas malignas, así como a la envidia, los celos, y la mentira. El amarillo anaranjado con tonalidades café está asociado con el otoño y significa deleite, fuerza, confianza, dignidad y madurez. El dorado simboliza la riqueza, la gloria, el poder, esplendor, la santidad y el poder divino en las aureolas.

67 Cfr. Ibid pp. 89-92

Para Lüscher el amarillo es claridad, reflexión, manifiesta expansividad, desinhibición, laxitud y relajación; excéntrico, activo, planificador, ambicioso, inquisitivo y en lo afectivo refleja espectación, originalidad y regocijo. En el caso de Kandinsky, dice que representa la locura violenta; en China, el amarillo es el color del regalo, pero se usa también para expresar desprecio y vergüenza.

En la perspectiva de Le Heard, a este color le corresponde, por ser el tercer color del arcoiris, el período de los veinte a los treinta años de la vida humana, período en el cual se posee mayor fuerza muscular y potencialidad. Representa arrogancia y poder, es sinónimo de fuerza, por lo cual es el símbolo de la dominación, sugiere tanto idealismo y atracción, como indecisión y cobardía. Este color también puede ser enfermedad, mal, indecencia, cobardía, engaño, traición, se le utiliza en barcos cuando hay peste, según, Graves.

Escudero señala que el amarillo es expresivo y está relacionado con la fuerza vital del individuo. Se han representado la intuición y el presentimiento; este autor considera este color como el símbolo de la fecundidad y también del impulso de los individuos a presentir, con más vigor que efectividad, el futuro. Con lo que respecta a Zandrighi dice que el amarillo es el color del dinamismo, el frío y la pasión; signo de la ambición, el poder y de cierta intolerancia.

También el color amarillo es considerado el vehículo de la juventud, la fuerza y la eternidad divina, es el color de los dioses; en la cosmología Mexicana es el color de la nueva piel de la tierra al comienzo de la estación de las lluvias, antes de que ésta reverdezca. Es importante destacar que la luz de oro se convierte a veces en un camino de comunicación de doble sentido mediador entre hombres y dioses. 68

-VERDE.

En cuanto al color verde éste lleva a pensar en la tranquilidad de la naturaleza, es considerado como matiz de transición y comunicación entre los dos grandes grupos de colores: cálidos y fríos. Su significado se relaciona con la vida y el desarrollo de la vegetación, la juventud, la lealtad, la inmadurez, la esperanza y la promesa así como la vida y la resurrección. Para Luskiess, el verde se utilizó en la antigüedad como símbolo de inmortalidad y perdurable memoria; el simbolismo del verde, según este autor, se originó por la asociación con la naturaleza, en el cenit de su existencia. Tal vez por ello era usado, por medio de la corona de olivo, para representar la victoria y en algunas épocas fue color sagrado, sobre todo en la mitología griega. 69

68Cfr. Jean Chevalier Ob.cit., pp.87-88

69 Cfr. Georgina Ortiz Ob.cit., pp. 92-95

Lüscher señala, que el verde corresponde a un temperamento austero y de voluntad constante, este color va a corresponder de los 30 a los 40 años de vida humana, según Le Hard, en este período el hombre necesita acumular cosas para su vida posterior, dicha etapa se caracteriza por la acumulación. Es por esto que el verde es símbolo de la verdadera ciudadanía, y al estar situado en medio del arcoiris es el mediador entre las cualidades de la emoción y del juicio.

Zanderighi, menciona, el color verde indica apertura social, sensibilidad, capacidad de contactos psicológicos. El verde claro representa tendencias extrovertidas en tanto que el tono oscuro, tendencias introvertidas, el verde es el color de la relación psíquico-sensible.

En la cultura china es el color del agua y en la cultura azteca el verde pertenece a la Diosa de las aguas; también posee un poder maléfico por tener el color de la esmeralda, piedra relacionada a Lucifer.

-BLANCO.

Este color tiene como particularidad el ser considerado, desde el punto de vista físico, como la integración de todos los colores; pero no por ello es recluso al olvido sin darle ningún significado. En el caso de Goethe, el blanco es la turbiedad absoluta, es el elemento más neutro y claro de los que llenan el espacio, también es el primer elemento del universo. 70

70 Cfr. Ibid pp.100-103

Por otra parte, Luckiesh señala el uso de este color para significar luz, pureza, castidad, paz, verdad, modestia e inocencia; está muy asociado con los atributos físicos de debilidad, simbolizando delicadeza, femineidad y también achaques. En ocasiones suele relacionarse al blanco con la timidez; y en el aspecto religioso, significa paz y pureza, por su luminosidad o su relativa brillantez, es usado para vivificar el aspecto de lo sin vida.

Es la contraparte de los atributos del color negro, por ello en el lenguaje del color toma la posición positiva o afirmativa. Graves, le atribuye el significado de lo positivo, estimulante, luminoso, brillante, delicado, puro y significa castidad, inocencia y verdad. Por el contrario, Escudero expresa que es la vivencia de la muerte.

Ahora bien, Arnheim señala la dualidad en cuanto a la cualidad del blanco: por un lado representa lo absoluto, la integración de toda riqueza obtenible mediante la suma de todos los colores, y por otro lado, es también ausencia del color, de vida. Es decir, tiene la pureza de los inocentes que no han vivido y el vacío de los muertos, es representativo de totalidad y nulidad.

-NEGRO.

Tiene todavía hoy valor de distinción, de cultura, opuesto a toda la gama de colores vulgares - como podrían ser los llamados colores vivos - este color, es el opuesto del blanco, por ello se le ha dado generalmente significados contradictorios, aunque de manera inversa, es símbolo de la no manifestación y de la virginidad primordial. Para Luskiesh, posee características, que podrían ser consideradas negativas por el ser humano, por simbolizar desgracia, duelo, lóbreguez, obscuridad, noche, ignominia, misterio de la nada, desesperanza, terror, horror, maldad, satanismo, crimen y muerte. 71

Usado con el blanco es bajeza y su temperamento es severo; pero también es humildad, melancolía, resolución, solemnidad, profundidad y prudencia. Por ello, es uno de los colores más poderosos. Le Heard, dice que este color, que no se encuentra en el arcoiris, representa una cualidad negativa y en el lenguaje de color significa negación.

En el caso de Graves, dicho color es indicador de depresión, solemnidad y profundidad. En las civilizaciones del occidente el negro significa tristeza y muerte; para los niños significa secreto, temor, mal.

71 Cfr. Ibid pp. 103-104

Simboliza negación y es típico con individuos con clara conciencia de enfermedad, estados de angustia, amenaza vital y cacofonía, según Escudero. Por otro lado, según su matiz y brillo se convierte en la ausencia o en la suma de los colores en su negación o síntesis; dicho color también se convierte en el color de la renuncia a la vanidad, se le relaciona con el Norte en el caso de los Aztecas y Sur en los Mayas, ello depende de la dirección que cada pueblo le dé al infierno, asociación también atribuida al color negro. 72

En las culturas Orientales, simboliza el Norte y tiene como elemento el Agua, además de ser muerte, color de la substancia universal, de la materia prima, del caos original, de las aguas inferiores.

- ROSA.

En el caso del rosa tiene relación con lo sutil o sublime, lo dulce y lo agradable, proyecta una concepción grata de la vida. Luckiesh lo asocia con la Aurora o diosa Era, esta diosa es madre de la estrella matutina, también está dedicado a la Virgen María; un galardón de rosas rojas y blancas significa amor e inocencia. Le Heard expresa que el rosa es la combinación del blanco y el rojo y representa inocencia. 73

72 Cfr. Jean Chevalier Ob.cit., pp.746-750

73 Cfr. Gergina Ortiz Ob.cit., p 106

Así, con la elección de los colores se pueden expresar las costumbres sociales, por ejemplo, la juventud exhibe su vitalidad con colorida vestimenta, pero la gente adulta emplea por lo general, colores más "serios", como son el negro, blanco, café, etc... Las culturas que recalcan las diferencias entre hombre y mujer producirán hábitos de utilización del color distintos a los existentes, o bien, diferentes con respecto a aquellas culturas que favorecen las semejanzas entre los sexos. Además el color, según descubrió el investigador Rorschach, va de acuerdo con las emociones. 74

Pero no sólo se le ha dado un significado connotativo y denotativo a los colores, también se les ha relacionado con los diferentes puntos cardinales. Dependiendo de la cultura toma sentido el color, en este espacio me dedicaré sólo a la Oriental, ya que la serie en cuestión cuenta con muchos elementos culturales de dicha región.

En China existía un dualismo en la cosmología: Yang y Ying eran considerados respectivamente como los elementos positivos y negativos de la vida. Yang, significaba el cielo, la fuerza y su símbolo era el dragón, asociado con lo masculino, los números impares y el color azul. Ying es la tierra, la luna, la oscuridad, lo femenino, la dualidad. El tigre lo simbolizaba en relación con números pares y el color naranja. En China el amarillo y el negro fueron tomados para el Norte, rojo para el Sur, el azul para el Este y el Oeste y un quinto elemento: el Centro blanco.

74Cfr. Ibid pp.125-133

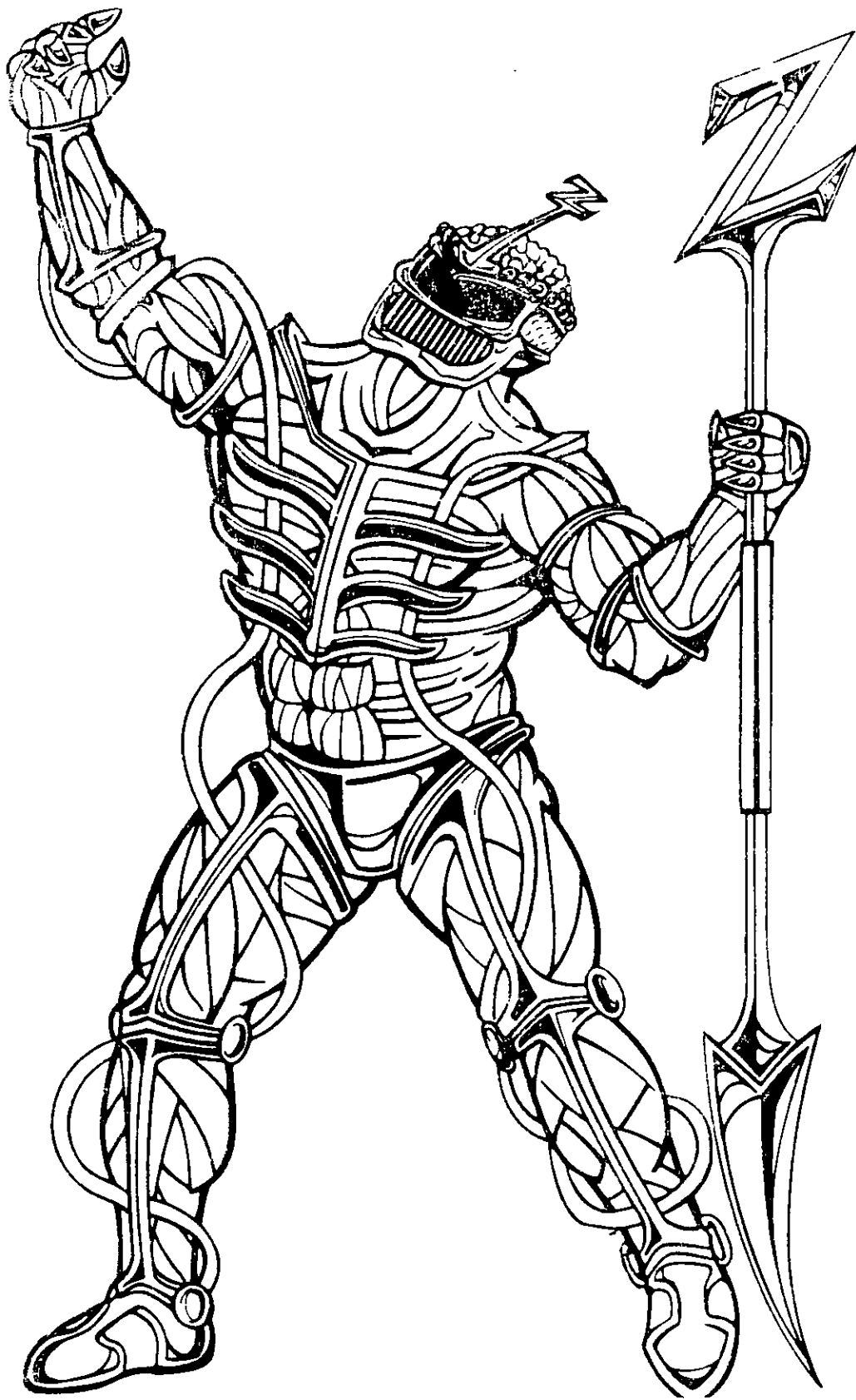
De la misma forma, se asocian a determinados colores con los cuatro elementos: fuego, tierra, aire y agua, aunque en algunos casos como el que nos interesa, se creen son cinco y no cuatro elementos, a diferencia de lo manifestado por la cultura griega. Así, los elementos van a estar relacionados de cierta manera con la creación y su relación con los colores es constante, dentro de las diversas culturas encuentran un color específico en cada elemento, aunque esto varía de una a otra. Los chinos consideraban que existían cinco elementos y, por lo tanto, eran cinco los colores fundamentales: el amarillo para la tierra, el negro para el agua, el rojo para el fuego, el verde para los bosques y el blanco para los metales.

Con respecto a los planetas, también se le ha asociado con los colores, el color negro, corresponde al planeta Saturno; de color anaranjado Júpiter; el rojo corresponde a Marte; el amarillo para el Sol; el verde para el planeta Mercurio, y el blanco para la Luna. ⁷⁵

Ahora bien, en la religión, el color juega un papel muy importante, en las religiones orientales, el color con el cual se representa a Buda es el amarillo o dorado y es usado por monjes budistas; sin embargo, cuando se ora por las vicisitudes humanas a Buda se le viste de rojo, ya que con ese color se representan las desgracias humanas. ⁷⁶

⁷⁵ Cfr. Ibid p 146

⁷⁶ Cfr. Ibid pp. 148-150



LORD ZEDD

-PLATEADO.

En el sistema de correspondencia de los metales y de los planetas, la plata está en relación con la Luna, pertenece al esquema o cadena simbólica Luna-Agua-Principio femenino, tradicionalmente en efecto por oposición al Oro, que es principio activo y masculino. Su color es el blanco, en Argentina la palabra tiene significado de blanco brillante; según los mitos egipcios los huesos de los dioses están hechos de plata, así como sus carnes de oro. 77

Es símbolo de pureza, de toda clase de pureza, se asemeja a la nitidez de la conciencia, a la fuerza de intención, a la franqueza, a la rectitud de acción y reclama la fidelidad que se desprende de ello, en el Cristianismo representa la sabiduría divina.

-ORO.

Considerado como el metal más precioso, es el metal más perfecto, tiene similitud con la luz por su brillo, tiene carácter igneo, solar y real, incluso divino, es el "hijo de los deseos"; en china el color simbólico del Oro es el blanco no el amarillo, en general es símbolo de conocimiento. 78

77 Cfr. Juan Eduardo Cirlot *Diccionario de Símbolos* Editorial Labor, Barcelona 1982. pp.842-843

78 Cfr. *Ibid* pp. 784-786

Según los Brahma es la inmortalidad (referido a lo terrenal); entre los aztecas el Oro se asociaba a la nueva piel de la Tierra, al comienzo de la estación de las lluvias; en el ural aparece una relación mítica del Oro con la serpiente: La gran serpiente de la Tierra. Para ciertas culturas el Oro constituye el secreto más íntimo de la Tierra, en África es el zócalo del saber, el trono de la sabiduría; pero se cree que si confundes el zócalo con el saber, cae sobre ti y te aplasta.

Para la tradición griega el Oro evoca al Sol y todo su simbolismo: fecundidad, riqueza, dominio, centro de calor - amor - don hogar de luz - conocimiento - radiación. Ha sido uno de los símbolos de Jesús, luz, sol, Oriente; pero dicho color es un símbolo ambivalente, mientras que el color Oro es un símbolo solar, la "moneda de Oro" es símbolo de perversión y exaltación impura de los deseos.

Además es importante mencionar que se le asocia a los significados del color Amarillo por considerar que el color Oro o dorado son una ramificación de éste, por ello, también simboliza, según Luckish riqueza, gloria, poder, esplendor, santidad y el poder divino en las aureolas.

Simboliza ambición, es inquisitivo, se usa para expresar desprecio y vergüenza; representa arrogancia y poder, sinónimo de fuerza, por lo cual es símbolo de dominación, sugiere indecisión y cobardía, este color es mal, engaño, traición, ello en palabras de Graves.

-GRIS.

El color gris hecho en partes iguales de negro y blanco designaría en la simbología cristiana según F. Portai el color de la ceniza y de la niebla; los hebreos se cubrían de ceniza para expresar un intenso dolor. Para nosotros el gris ceniza es un color de medio luto, la grisalla (neblina) da impresión de tristeza, languidez, melancolía y aburrimiento. 79

En la genética de los colores el gris es al parecer el primero que se percibe y permanece para el hombre en el centro de su esfera cromática, además el recién nacido vive en este color.

3.3.4- OBJETOS: ARMAS

Las armas son en cierto modo el oponente a los monstruos; la diversidad de unas corresponde a la diversidad de los otros. Por ello, el empleo de las armas caracteriza tanto al héroe que las utiliza como al enemigo que éste debe destruir. Simbolizan las funciones y fuerzas de espiritualización y sublimación, al modo como los monstruos representan la exaltación de lo inferior. En algunas armas su simbolismo se enriquece por el elemento del que dependen: la boleadora y la honda están asociadas con el aire; lanza con la tierra; la espada con el fuego; el tridente con las profundidades marinas. 80

79 Cfr. Jean Chevalier Ob.cit., pp. 540-541

80 Cfr. Juan Eduardo Cirlot Ob.cit., pp. 82-83.

EJEA



POWER RANGERS™

TRINI POWER AMARILLO

JASON POWER ROJO

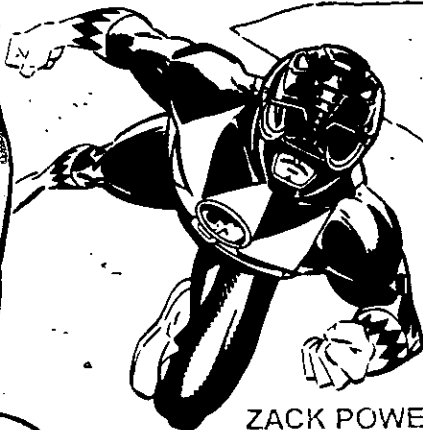


KIMBERLY POWER ROSA



BILLY POWER AZUL

ZACK POWER NEGRO



-ESPADA

Es en primer lugar símbolo del estado militar, de bravura así como de poderío, éste posee un doble aspecto: destructor, pero la destrucción puede aplicarse a la injusticia, a la maleficiencia, a la ignorancia y por este hecho convertirse en positivo; construcción: establece y mantiene la justicia. 81

Asociada con la balanza se relaciona más especialmente con la justicia, separa al bien del mal, hiere al culpable (la espada en castellano simboliza respeto). Esta arma es también la luz y el relámpago ya que su hoja brilla. En el caso de China, es símbolo de poder imperial y es el arma del centro. En el Cristianismo se considera un arma noble y pertenece a los caballeros y a los héroes cristianos.

Así, la espada es un arma de penetración pues traspasa como la flecha; dentro de la cultura japonesa el correcto manejo de esta arma era arte del samurai, quien poseía dos espadas: 1) Larga, Katana, para el combate y 2) La corta, Wakizashi, para lucha cuerpo a cuerpo y el suicidio ritual, harakiri. 82

En Occidente se representa la espada en mano del Rey David, del Arcángel Miguel; al relacionarlo con Cristo es símbolo de la fuerza invencible y de la verdad celestial que cual rayo desciende del cielo. Símbolo de autoridad representando la doctrina de las dos espadas: 1) Soberanía eclesiástica y 2) Soberanía Secular, su elemento es el fuego.

81 Cfr. Ibid pp. 472-474

82 Cfr. Hans Bierdermann *Diccionario de Símbolos* Ediciones Paidós, Barcelona España 1989. pp. 176-178.

-SABLE.

Se le considera como un arma que corta los límites del tiempo, se diferencia de la espada por cortar pero no destruye por completo, ya que puede volver a surgir lo cortado, por ello es un arma ilusoria. También es un arma de decisión e instrumento de la verdad actuante; en algunos casos este artefacto parece ser la única solución para alcanzar un objetivo y dar salida a un problema. Así, por su hoja y su guarda que se ajustan en forma de cruz es también un símbolo de conjunción. 83

-ESPADA-FLAUTA

Tommy Power Verde-Blanco para defender la tierra emplea la espada - flauta siendo la primera símbolo de bravura, poderío, instrumento de paz y justicia; y la segunda, la flauta, personifica la vida pastoral. Pan inventa la flauta para deleite de los Dioses, las Ninfas, los hombres y los animales.84

En una leyenda china ésta hace nacer una briza, libera nubarrones y sobre todo aves fénix las cuales conducen a cierta pareja al paraíso de los inmortales. El sonido de este instrumento es considerado como música celestial, la voz de los ángeles, su elemento es el fuego.

83 Cfr. Ibid p. 474

84 Cfr. Jean Chevalier Ob.cit., pp. 499-500

-LANZA

Generalmente posee un significado axial, en ciertos textos identifican naturalmente al pilar con la lanza. Como eje es también rayo solar el cual simboliza la acción de la esencia sobre la sustancia indiferenciada. Para los romanos y los griegos la lanza era un símbolo guerrero a ciertos soldados se les ofrecía una lanza, generalmente sin punta, no sólo por ser honorífica sino porque no confería ninguna autoridad pública ni mando. 85

Esta arma generalmente tiene la función de simbolizar la fuerza, proteger los contratos, los procesos o los debates, su elemento es la tierra.

-HACHA

Aparece entre los indios de América del Norte como símbolo de guerra, de destrucción, incluso cuando la destrucción puede aplicarse a tendencias nefastas también es símbolo de cólera ya que es una manifestación de malestar, en algunos pueblos el mantener el hacha enterrada es símbolo de paz. 86

En las civilizaciones mesopotámicas y egeas es un instrumento de sacrificio, es similar al rayo; para los mayas simbolizaba la tormenta y el rayo. El hacha también es emblema de fuerza: quiebra, abre y penetra la tierra, es decir figura su unión con el cielo, es símbolo de penetración espiritual así como instrumento de liberación.

85 Cfr. Ibid pp. 628-629

86 Cfr. Ibid pp. 548-550

Dentro de la cultura China el hacha es uno de los instrumentos más antiguos, aparece en los ritos de matrimonio. Por otra parte para el psicólogo es el signo de la intervención exterior necesaria para la creación individual.

-ARCO.

Es símbolo del destino e imagen del arcoiris, de la guerra y del poder temporal. Es un arma real, está en todos los lugares, es un arma de caballero, emblema real. En la cultura japonesa el tiro al blanco es una disciplina esencial que prueba los méritos del príncipe y manifiesta su virtud; el guerrero de corazón puro alcanza la fama en el primer tiro, la flecha está destinada a tocar al enemigo, a abatir ritualmente al animal emblemático. 87

El arco además tiene como función establecer el orden y destruir las fuerzas tenebrosas y nefastas. Por ello el arco es arma de combate y también de exorcismo o expulsión; se pueden eliminar los poderes del mal tirando flechas a los cuatro puntos cardinales hacia arriba y hacia abajo, incluso la flecha se relaciona con el relámpago.

87 Cfr. Ibid pp. 133-134

-DAGAS.

Espadas cortas usadas en la antigüedad como instrumento cortante compuesto de una hoja puntiaguda y un mango. Se le relaciona con el cuchillo, por ello, es símbolo de ira, muerte y venganza; también lo es de sacrificio como instrumento de martirio. 88

-CETRO.

Tiene relación con el báculo, bastón, el cayado de los pastores fue el antecesor inmediato del báculo pastoral, atributo de los pastores de la iglesia y también símbolo del poder divino, de la Fe, de la piedad, firmeza y de la corrección de los vicios, el bastón tiene un doble carácter: el de apoyo y el de instrumento de autoridad o de castigo. En cuanto al cetro éste simboliza un arma mágica de violencia y dominación. 89

El cetro es también la prolongación del brazo, es un signo de poder y simboliza sobre todo la autoridad suprema; su forma vertical lo habilita para simbolizar en primer lugar al hombre como tal, luego la superioridad de éste establecido como jefe y en fin el poder recibido de lo alto.

88 Cfr. Ibid pp.148

89 Cfr. Ibid pp. 278-279

-ARMADURA.

Es una protección física del cuerpo, simboliza su defensa espiritual como ya señala San Pablo, el caballero armado se aísla del mundo circundante y cada pieza de su arnés, según la parte de su cuerpo que protege, recibe un simbolismo adicional dimanado de la anatomía. La armadura a la vez que una defensa es una transfiguración del cuerpo, una "metalización" ligada al simbolismo de los metales (esplendor, duración, brillo, etc.,) 90

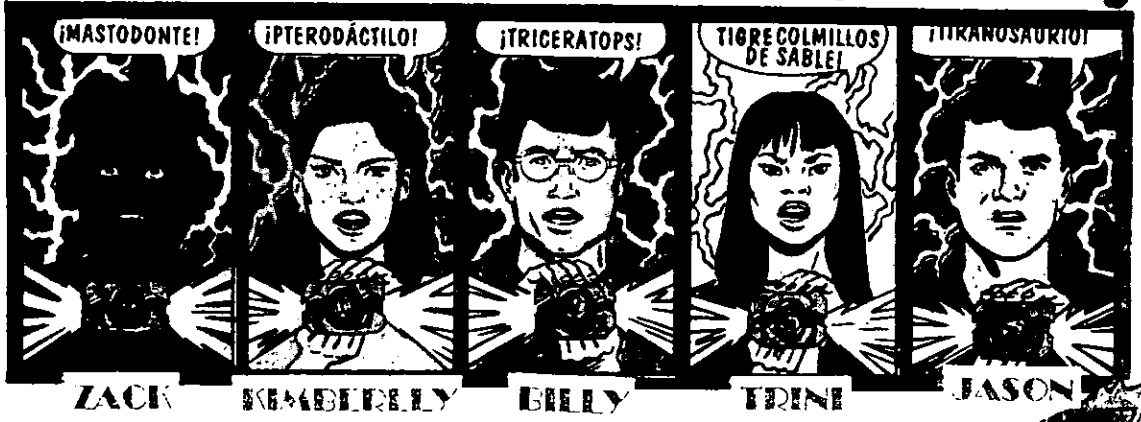
También es el oponente del monstruo. Su ambigüedad reside en simbolizar al mismo tiempo el instrumento de la justicia y el de la opresión. El psicoanálisis ve en la mayor parte de las armas un símbolo sexual, las armaduras están hechas de aleaciones muy sabias de metales, por ello muchas veces está cargada de simbolismos de riqueza y magia, significan poderes inferiores y virtudes, son equilibradas bajo la supremacía del espíritu. 91

Pero no solo cuentan, los personajes que intervienen en Los Power Rangers, con las armas antes descritas, sino también con otros elementos que en cierta forma les proporcionan un toque de poder:

90 Cfr. Juan Eduardo Cirlot Ob.cit., pp. 82

91 Cfr. Ibid pp. 139-140

¡ES TIEMPO DE MÓRFOSIS!



¡OBSERVEN LA CLAVE DE SU PODER!
 AL VERSE EN PELIGRO, ELEVEN ESAS MONEDAS
 AL CIELO, INVOCANDO EL NOMBRE DE SU
 CRIATURA. ASÍ, SE TRANSFORMARÁN EN LOS
 PODEROSOS POWER RANGERS.

¡METAMORFOSIS!

ES DECIR:
 "CAMBIO".



MORPHERS

ZORDON

POCO DESPUÉS...



-CINTURÓN - MORPHERS.

El cinturón significa atadura o fidelidad, se ha convertido en el símbolo de las funciones que exigen entrega y fidelidad; al llevar una imagen (un escudo) simboliza el lazo de quien lo lleva con el ser que éste representa. En su papel utilitario sirve para sostener un vestido al rededor de un talle, para llevar armas o utensilios, hacha, puñal, etc.; está de acuerdo con su valor simbólico de unión fiel, de permanencia o incluso de identificación a una persona. 92

El despojar a alguien de su cinturón significa quebrantar un vínculo, romper la atadura a un medio y aislarlo. Por el contrario, desatarlo espontáneamente significa abandonarse y liberarse; para los griegos y romanos significa darse en matrimonio.

También a este objeto se le asocia con el arcoiris por llamársele cinturón de iris, pues refleja la promesa de felicidad, anuncia el buen tiempo. Protege contra los malos espíritus, al igual que los caminos amurallados de las ciudades, los protege de los enemigos. En contra posición puede proteger y mantener la vida pero de igual forma puede ahogarla; es símbolo de una línea de demarcación, se emplea para poner límites.

92 Cfr. Jean Chevalier Ob.cit., pp. 296-298

-RELOJ DE PULSERA - COMUNICADOR

Es muy significativo hablar del reloj de pulsera ya que marca la desaparición del reloj de pared, y la tendencia irreversible de los objetos modernos: a la miniaturización y a la individualización. Es el más antiguo, el más pequeño, el más cercano y el más valioso de los mecanismos individuales. 93

A los usuarios les proporciona la sensación de "poseer el tiempo " para ellos solos, es la sensación de tener la hora y registrarla continuamente para uno mismo.

-MONEDAS.

Se consideran dos aspectos: la utilización metafórica de la noción y el simbolismo y la función de la moneda como tal; proyecta la sensación de lo verdadero y lo falso. En ocasiones simboliza el discernimiento de los hechos y los actos conformes al espíritu, se emplea el uso de la fe como criterio.94

Angelus Silesius usa en varias ocasiones el símbolo de la moneda como imagen del alma, pues ésta lleva impresa la marca de Dios, como la moneda la del soberano. En China la "sapeco o moneda", está perforada por un agujero central cuadrado, es la imagen de la triada suprema, el espacio intermedio entre el cielo y la tierra.

93 Cfr. Jean Baudrillard *El sistema de los objetos*. Editorial SXXI, 4a. edición, 1978, México pp

94 Cfr. *Ibid* pp. 616-617

Pero no sólo cuenta con atributos positivos, la moneda de oro es un símbolo de perversión y exaltación impura de los deseos, es decir, por la riqueza material que representa corrompe al hombre.

-DIADEMA - CORONA.

La diadema se deriva de la simple cinta que rodeaba la frente de los soberanos, se relaciona, entonces con la corona así como con el nimbo o aureola. Su esplendor expresa el resplandor interior que la mente primitiva atribuye al ser dotado de poder, éste se atribuye a la gracia de la deidad, tiene forma de una media corona abierta por detrás. 95

Y la corona, por simbolismo no se halla en lo más alto del cuerpo, sino que lo supera, por esto simboliza, en el sentido más amplio y profundo, la propia idea de superación; es símbolo, como la diadema, de la luz y la iluminación recibida. También es emblema de la gloria, realeza y poder. 96

-TRONO.

Tiene la función universal de soporte de la gloria o de la manifestación de la grandeza humana y divina, simboliza el equilibrio final del cosmos, el trono en chino significa la diferenciación de los mundos terrenal y terrestre.97

El trono hindú y budista expresa la armonía cósmica, confiere en algunos casos un carácter temporal divino, se concibe también como una reducción del universo.

95 Cfr. José Antonio Pérez Rioja *Diccionario de símbolos y mitos* pp. 92. Editorial Tecnos España, 3a. Edición, 1988

96 Cfr. *Ibid* pp. 146-147

97 Cfr. Juan Eduardo Cirlot *Ob.cit.*, pp.170

3.3.5- LA RELACIÓN DE LOS ELEMENTOS: TIERRA, AIRE, FUEGO, AGUA, BOSQUES, METALES CON LOS ZORDS.

Dentro de la cultura Oriental los colores se relacionan con los cinco elementos considerados por ellos: Tierra, Agua, Fuego, Bosques y Metales; se agregó el Aire como elemento, ya que durante el Renacimiento se le consideró parte de este grupo

-AGUA.

Los significados del agua pueden resumirse en tres temas dominantes: fuente de vida, medio de purificación y centro de regeneración. Entre los elementos de la naturaleza, el agua es la que da mejor impresión de lo animado, para los Antiguos tenía la mayor importancia y, cuando se personificaba, los ríos y las fuentes eran tenidos como sagrados. 98

También es el elemento principal, simboliza la totalidad de las virtudes. Durante la Antigüedad era considerada como símbolo de la resurrección y de la vida, además ayudaba a la purificación, tanto física como anímica. En el aspecto psicoanalítico, es símbolo de la fertilidad y la maternidad, ya que de ella surge la vida.

98 Cfr. José Antonio Pérez Rioja Ob.cit., pp.48-49

-AIRE.

Este elemento no es considerado como tal en la cultura Oriental, sin embargo se menciona, ya que dentro de las culturas Occidentales sí tiene cabida en este ámbito. 99

En la mitología griega fue como un Dios bienhechor, esposo de la luna y padre del rocío, es el principio y esencia de todas las cosas; en diversas mitologías antiguas y en las simbología general este elemento tiene un sentido masculino, activo y creador, plásticamente se le suele representar por un águila planeando entre las nubes, le corresponde el color azul.

Representa el mundo sutil intermedio entre el cielo y la tierra, el de la expansión que lleva, dicen los chinos, el socilo (k'ioch'i) elemento necesario para la subsistencia de los seres. 100

-FUEGO.

La mayor parte del simbolismo del fuego está resumido en la doctrina Hindú, lo dividen en 3: el fuego ordinario, el rayo y por último el sol, además del de penetración o absorción y el de destrucción. Según el Yi-King, el fuego corresponde al Sur, al color rojo, al verano y al corazón. 101

99 Cfr. Ibid pp. 52

100 Cfr. Jean Chevalier Ob., cit pp. 66-67

101 Cfr. Ibid pp. 511-514

Esta última relación es constante ya sea que dicho elemento simbolice las pasiones (especialmente amor y cólera), o el espíritu. La significación sobrenatural se extiende desde las almas errantes hasta el espíritu divino.

El fuego también es símbolo purificador y regenerador, se extiende desde el Occidente al Japón; Buda sustituye el fuego sacrificial por el del interior que es a la vez conocimiento penetrante, iluminación y destrucción de la envoltura; en cuanto a la significación sexual está ligada universalmente a la primera obtención del fuego por frotamiento.

-TIERRA.

La Tierra es la renovación anual del mundo vegetal. Despertó desde la más remota antigüedad la idea de la Tierra como Madre engendradora. Este simbolismo sexual y ginecológico, según el cual la Tierra se asimilaba al vientre de la madre, las minas a su matriz y los minerales a sus embriones.¹⁰²

En la mitología clásica se ha representado a la Tierra por una figura de mujer sentada en una roca. Se encuentra asociada al color amarillo, por semejar su piel antes de las lluvias; y símbolo de fecundidad por llevarse a cabo en ella todos los ciclos de vida tanto humana como animal.

En la simbología cristiana, la Tierra suele ser emblema frecuente de la Iglesia, que alimenta al hombre con la fe y le proporciona abrigo con el espíritu.

¹⁰² Cfr. José Antonio Pérez Rioja pp. 400

-ARCO IRIS.

En el Japón es el puente flotante del cielo por contar con la escala de los siete colores, o bien, porque Buda vuelve a descender del cielo en un arco iris; la misma concepción está presente desde Irán hasta el Africa, y de América del Norte a la China. 103

En China no tiene más que cinco colores, pero su unión es la del Ying y del Yang, es signo de armonía del universo, de fecundidad. Se le representa como una serpiente de dos cabezas. También puede ser signo de desórdenes en la armonía del universo. Los tres colores principales del arco iris son concebidos de la siguiente manera: azul diluvio, rojo incendio del mundo, y verde la nueva tierra.

3.3.6- GEOSÍMBOLOS.

-NORTE.

Ha sido considerado siempre la región del frío y de la noche. Dentro del simbolismo cristiano, en los primeros siglos de la Iglesia, los bárbaros vivían en el norte.104

103 Cfr. Jean Chevalier Ob.cit., pp. 135-137

104 Cfr. José Antonio Pérez Rioja Ob.cit., pp. 318

Además, "según el libro Bahir, el mal reside en el norte y Satán en cuanto principio de seducción, principio del mal viene de este punto cardinal"; por ello el norte es el lugar del infortunio; "los griegos por el contrario esperaban la sabiduría de los hiperbóreos pero el norte del profeta". 105

-SUR.

Este punto cardinal -sede de la luz y el color- suele asociarse simbólicamente con el Nuevo Testamento y especialmente, con las Epístolas. 106

-ESTE.

El Este -punto cardinal por donde sale el sol- es, en la simbólica cristiana, representación de Jesús = sol del universo. 107

-OESTE.

En la simbología cristiana, el oeste se considera como la sede de la oscuridad y la morada de los demonios.

Por ello, la ventana o rosetón situado en el lado oeste de las Iglesias simboliza la luz del Evangelio para quienes se hallan en la oscuridad espiritual. 108

105 Cfr. Jean Chevalier Ob.cit., pp. 756

106 Cfr. José Antonio Pérez Rioja Ob.cit., pp. 391

107 Cfr. Ibid pp. 198

108 Cfr. Ibid pp. 321

EJEA

SABANS

POWER RANGERS™

MONSTRUO

RELOJ PULSERA-COMUNICADOR



3.3.7- NÚMEROS, FIGURAS GEOMÉTRICAS Y DEMÁS ELEMENTOS.

-SEIS.

Número de la creación, simboliza el poder divino, la majestad, la sabiduría, el amor, la piedad y la justicia. El seis -observa Aeppli- es más raramente manifiesto. También expresa una cierta totalidad. A los cuatro puntos cardinales se añaden las direcciones de arriba y abajo, pues seis direcciones componen la totalidad de lo posible. Los seis cuadros del cubo encierran la regularidad. 109

Pero este número seis también expresa ambivalencia y equilibrio, unión de dos triángulos, fuego y agua, y por ello símbolo del alma humana; este número cuenta con poder divino, ya que en seis días Dios creó al mundo; de igual forma se le relaciona con la virginidad y con la balanza. 110

-TRES.

Corresponde geométricamente a los tres puntos y al triángulo, sintetiza la trinidad del ser vivo, que resulta de la conjunción del 1 y del 2, es producto de la unión del cielo y la tierra; para los chinos es el número perfecto, la expresión de la totalidad, del acabamiento: nada se le puede añadir. El tiempo es triple: presente, pasado y futuro. 111

109fr. Ibid pp. 384

110 Cfr. Jean Chevalier Ob.cit., pp. 330

111 Cfr. Juan Eduardo Cirlot Ob.cit., pp.329

También son tres las cosas que destruyen la fe del hombre: la mentira, la impudicia y el sarcasmo; y las que llevan al hombre hacia el infierno: la calumnia, la falta de sensibilidad y el odio; y tres cosas guían al hombre hacia la fe: el pudor, la atenta cortesía y el miedo al día del juicio. Símbolo de la masculinidad y del movimiento, en oposición al cuatro símbolo de lo femenino y de los elementos. 112

-ROMBO.

Los ornamentos (grecas, líneas onduladas, rombos, aspas, series de espirales, arrollamientos de ritmos varios, sigmas círculos, óvalos, dardos, triángulos) reciben la denominación simbólica general de "fondos cósmicos", porque simbolizan efectivamente la actividad de las fuerzas naturales y de los elementos. Es según Hentze "el emblema del órgano sexual de la mujer". En el arte cristiano medieval toma significado ambivalente, como Salvador o Anticristo.¹¹³ Por lo anterior, se le considera símbolo femenino, representa la vulva y la matriz de la vida, en China es uno de los 8 emblemas principales y símbolo de la victoria. En forma más alargada, como dos triángulos isósceles adyacentes por su base, el rombo significaría los contactos y cambios entre el cielo y la tierra, entre el mundo superior y el mundo inferior.¹¹⁴

112 Cfr. Jean Chevalier Ob.cit., pp.1016-1020

113 Cfr. Juan Eduardo Cirlot Ob.cit., pp. 222

114 Cfr. Jean Chevalier Ob.cit., pp. 891

DOMINARÁN A UNA FLOTILLA DE MÁQUINAS LLAMADAS ZORDS.

JASON, TÚ MANDARÁS SOBRE EL TIRANOSAURIO DINOZORD.

KIMBERLY, PTERODÁCTILO DINOZORD.

TRINI, EL COLMILLOS DE SABLE DINOZORD.

ZACK, EL MASTODONTE DINOZORD.

BILL, TRICERATOPS DINOZORD.

ZORDON

OBSERVEN EL GLOBO VISOR. AL TRABAJAR EN EQUIPO, SUS CINCO DINOZORDS CONFORMARÁN AL PODEROSO MEGAZORD.

¡OH!

¿QUIÉN ERES?

O, ¿QUE ERES?

SOY ZORDON, UN SER INTER-DIMENSIONAL EN EL TIEMPO.

Y YO SOY ALFA CINCO.

¡MASTODONTE!

¡PTERODÁCTILO!

¡TIRANOSAURIO!

¡TIGRE COLMILLOS DE SABLE!

¡TRICERATOPS!

"VAMOS, POWER RANGERS"

-PIEL.

En la opinión de Schneider, los animales cubiertos de piel o caparazón evocan simbólicamente el elemento Tierra. Pero en el sistema jeroglífico egipcio hay un signo determinante constituido por tres pieles formando un nudo, que significa nacer. Dicho signo entra en la composición de palabras como: engendrar, criar, niño, formar, etc. Igual al signo era un amuleto que se daba al niño recién nacido y que representaba tres pieles de animal atadas a un globo solar. El número tres alude a la triplicidad esencial del ser humano (cuerpo, alma y espíritu); el globo a su integración en la totalidad.¹¹⁵

3.3.8- RASGOS FÍSICOS Y SIMBÓLICOS DE LAS MÁQUINAS.

Los animales prehistóricos de los Power Rangers se transforman en los llamados Zords de Trueno, robots que van a contar con más poderes, ello debido a la constante amenaza que representan los monstruos creados por el Señor de los mutantes:

-ANIMALES.

Los animales desempeñan un papel de suma importancia en el simbolismo, tanto por sus cualidades, actividades, forma y color, como por su relación con el hombre. En la lucha, entre caballero y animal salvaje o fabuloso, la victoria del primero puede terminar con la muerte o la domesticación y sumisión del animal. Expresan un simbolismo análogo, son buenos y malos, luz contra noche, etc..., ¹¹⁶

¹¹⁵ Cfr. Juan Eduardo Cirlot Ob.cit., pp. 363

¹¹⁶ Cfr. Ibid pp.69-73

La clasificación simbólica de los animales corresponde con frecuencia a la de los cuatro elementos; seres como el pato, la rana, el pez, a pesar de su diferencia, se hallan relacionados con las "aguas primordiales", por lo tanto, son símbolos del origen y de las fuerzas de resurrección.

Algunos animales, como los dragones y las serpientes, se relacionan tanto con el agua como a la tierra o incluso al fuego, pero la relación correcta es que los seres acuáticos y anfibios corresponden al agua; los reptiles, a la tierra; las aves, al aire; y los mamíferos, por su sangre caliente, al fuego. También se les relaciona con las ideas de montura (vehículo, medio), sacrificio y vida inferior. La primitividad del animal indica la profundidad del estrato; la multiplicidad empeora y primitiviza aún más el símbolo.

-ANIMALES QUE SIRVEN DE VEHÍCULOS - TRANSFORMACIÓN

-TIRANOSAURIO, IGUANODONTE, SERPENTERA = DRAGÓN.

Animal fabuloso producto del miedo imaginativo de los antiguos, era representado como un extraño reptil de cola de serpiente, garras de león y alas de águila, es símbolo universal de la animalidad; o bien, representado como una especie de lagarto gigantesco que escupía fuego, solía simbolizar a las fuerzas del mal, contra las cuales debe combatir el hombre. Únicamente algunos héroes ejemplares logran vencer al dragón, entonces, triunfa el bien sobre el mal; tiene como cualidades la fuerza, la agilidad, y una vista extraordinaria. 117

117 Cfr. José Antonio Pérez Rioja Ob.cit., pp. 181

Se nos presenta esencialmente como un guardián severo de tesoros escondidos. En el Occidente es el guardián del vellosinio de oro y del jardín de las hespérides, pero igual es un equivalente del diablo. En la China según un cuento, es el guardián de la perla, es también un monstruo bienhechor, representante del emperador. De igual forma interviene en numerosas leyendas en las cuales, escupiendo fuego, impone tributos a pueblos y ciudades y atemoriza a sus habitantes, con lo anterior se muestra la ambivalencia de su significado, tiene de animal acuático, terrenal y celeste, sobre todo en el Oriente. 118

En China es también un emblema imperial, simboliza la perversión sublimada y superada, pues, implícitamente, se trata de un "dragón domado", como el que obedece a San Jorge después de haber sido derrotado por el santo. En la Mitología china hay dragones subterráneos, aéreos y acuáticos. 119

-TRICERATOPUS = UNICORNIO.

En China, el animal llamado Ch'i-lin se identifica según algunos autores con el unicornio, pero posee dos cuernos. Su piel es de cinco colores: rojo, amarillo, azul, blanco y negro; su voz tiene el sonido de las campanas, es considerado el más noble de los animales. En los Griegos, el unicornio, tiene cuerpo blanco, cabeza roja y ojos azules y es signo de la sexualidad sublimada. 120

118.Cfr. Jean Chevalier Ob.cit., pp. 428-430

119..Cfr. Juan Eduardo Cirlot Ob.cit., pp.175-177

120..Ibid pp. 453

PTERODACTILO - AVE

TIGRE COLMILLOS DE SABLE - GRIFO



TRICERATOPUS - UNICORNIO

MASTODONTE - LEON

KUMBLE! **KLANG** **KLUNK**
KLANG

¡ACTIVARE EL AVE DE FUEGO NEGAZORD!



PTERODACTILO - AVE

¡AQUÍ VAMOS YA, POWER RANGERS!
¡AGUANTEN!



KIMBERLLY POWER ROSA

-MASTODONTE = LEÓN.

Representa a la Tierra, al oro, poseedor de la fuerza y del principio masculino; según Schneider, el león pertenece al elemento tierra y el león alado al elemento fuego. Ambos simbolizan la lucha continua, la luz solar, la mañana, la dignidad real y la victoria. El León joven corresponde al sol naciente. 121

-PTERODÁCTILO = AVE

En general las aves y pájaros, así como los ángeles, son símbolos del pensamiento, de la imaginación y de la rapidez de las relaciones con el espíritu. Conciernen al elemento aire, son altura y espiritualidad; las aves de vuelo bajo simbolizan la actitud terrena; las de alto vuelo, la pasión espiritual. 122

121bid pp. 271

122.Ibid pp. 91

-TIGRE COLMILLOS DE SABLE = GRIFO.

Guardianes de templos y tesoros y también alegorías del vaticinio y la sabiduría. Animal fabuloso, cuya parte delantera es de águila, mientras por detrás semeja un león, con larga cola parecida a una serpiente. La mezcla de los dos animales superiores y solares expresa el carácter benéfico de este ser, por su forma semejante a la del dragón, se le considera como un vigilante de los caminos de salvación, junto al Árbol de la Vida o símbolo similar. En el arte cristiano medieval toma un significado ambivalente, como Salvador o Anticristo. 123

3.3.9- RASGOS SIMBÓLICOS DE LOS MONSTRUOS.

En el caso de los monstruos localizaremos a los antihéroes quienes son personajes no humanos, y los encargados de poner la acción en la serie, fabrican las situaciones difíciles para obstaculizar la tarea de los héroes y hacen reír con su particular sentido del humor.

En la mayoría de los productos destinados al público infantil los personajes malos son presentados además de tontos, ingenuos, tienen una chispa de humor muy inocente, cantan al momento de conseguir una victoria temporal; su líder - en este caso - los intimida con palabras como tontos, inútiles, estorbos, etc y los secuaces responden con: patroncito, maestro, mi lord, etc.

123 Ibid pp. 228

Sin importar lo mal que los trate Zedd, sus seguidores son fieles a su "Patroncito", y a pesar de rezongar como lo hace un niño ante una orden que no le agrada del todo, llevan a cabo la acción sin cuestionarla y haciéndola lo mejor que pueden, pero por ser los "malos" nunca podrán hacerlo bien, y mucho menos lograr su objetivo, son tontos, con poco ingenio, y resultan fáciles de engañar por los héroes, como un niño con un adulto.

Pero pasando a la descripción de los antihéroes se hará de forma semejante a la de los héroes, son por orden de importancia los siguientes:

-DIABLO.

El mito del diablo se asemeja a los mitos del dragón, de la serpiente, simboliza todas las fuerza que turban, obscurecen y debilitan la conciencia determinan su regreso. Es la síntesis de las fuerzas desintegrantes de la personalidad, expresa la combinación de las fuerzas de los cuatro elementos de la naturaleza en cuyo seno se desarrolla la existencia del hombre. 124

124 Cfr. Jean Chevalier Ob.cit., pp. 714

-MONO.

Para comenzar su apariencia es de un mono con forma humana enfundado en una armadura color oro, por su especie animal es reconocido por su agilidad, su don de imitación y sus bufonadas, mas hay un aspecto desconcertante del mono que es el de la conciencia disipada, es irritable y necio. La agilidad en la simbólica Tibetana figura la conciencia, según Si-Yeu-Ki es el hijo del cielo y la tierra, nacido de la división del huevo primordial. 125

En la India se destaca la destreza y la espontaneidad, la incorregible fantasía, la agilidad y la disipación. En Camboya cazar monos es un medio de obtener lluvia, en la India las mujeres estériles se abrazan desnudas a la estatua de Hanuman, el mono sagrado, para volverse fecundas. Los monos del Jingoro que se tapan el primero las orejas, el segundo los ojos y el tercero la boca son una expresión de verdadera sabiduría y por tanto de felicidad.

125 Ibid pp. 718-721

**LOS PATRULLEROS
DE LORD ZEDD
HAN VUELTO!**



PATRULLEROS

En Egipto es la encarnación de Thot, la divinidad de la sabiduría, entre los Aztecas y Mayas el simbolismo del simio es apolineo, la gente nacida en su signo son expertas en las artes, cantares, oradores, escritores, escultores. En el zodiaco chino el mono gobierna el signo de sagitario, en el Japón la costumbre exige evitar decir la palabra "mono" durante la boda, cosa que haría correr el riesgo de poner en fuga a la novia. Pero en inverso el mono tiene fama de cazar a los malos espíritus, por ello a los niños se les dan juguetes con esta forma, se le da también a las mujeres embarazadas para facilitar su alumbramiento. En el Cristianismo es negativo, simboliza los vicios, vanidad, codicia e impudicia.

PATRULLEROS - MUTANTES.

Son seguidores tipo zombie de Lord Zedd, no tienen voluntad propia, no hablan, sólo emiten un ruido raro, se encargan de distraer a los Rangers para que Goldar lleve a cabo los planes del líder. Su color gris denota su tristeza, melancolía, aburrimiento, hacen todo como máquinas, no piensan; lo característico de estos personajes es que son seres humanos con máscara y guantes negros.

La máscara y un escudo en su pecho con la letra Z, son símbolo de protección contra algo o alguien, ya que estos seres no tienen ni siquiera dominación sobre su propia persona. Son destruidos al ser golpeados en su escudo, se quiebran en pedazos.

-MONSTRUOS - SIGNIFICADO.

Simboliza al guardián de un tesoro, es el conjunto de dificultades a vencer, los obstáculos a superar para acceder por último a ese tesoro, material, biológico y espiritual. El monstruo está aquí para provocar esfuerzo y heroísmo hay que vencerlo para poseer los bienes superiores que ansiamos, es el guardián de la entrada. 126

3.3.10- RASGOS SIMBÓLICOS DE HÉROES NO HUMANOS.

-MAGO.

Guiaban a los reyes, pretendían conocer el futuro y el destino, eran los que transmitían a los reyes la voluntad de Dios. Simbolizaban el espíritu, en medio de las guerras y el materialismo; su distintivo fue la generosidad y la magnificencia. 127

-ROBOT - SIGNIFICADO

Procede del checo robota = trabajo. Es un signo sumamente expresivo de la supermecanización que se inicia en nuestros días. El robot es un símbolo del predominio de la materia sobre el espíritu, pero a la vez es un símbolo de la mecanización unificadora del pensamiento y la inteligencia mediante la más absorbente y desoladora autoestima. 128

126 Ibid pp. 721-722

127 Cfr. José Antonio Pérez Rioja Ob.cit., pp. 283

128 Ibid pp. 370

Es en suma un símbolo genuino de la despersonalización de nuestro tiempo, es una máquina que reemplaza al hombre y que como Saturno, metálico con resortes y tornillos, devorará implacablemente a los hombres de carne y de espíritu.

3.3.11- RASGOS FÍSICOS DEL HUMANO VS NO HUMANO.

Dentro de los rasgos físicos de los humanos participantes en la serie "Power Rangers", son seis jóvenes seleccionados por Zordon el mago astral, y su ayudante Robot Alpha 5, donde su nombre indica:

POWER: Poder, Energía, Potencia según su sustantivo.

RANGERS: Soldado, Guardabosques, Policía.

MIGHTY: Poderoso, Fuerte, Extraordinario, Enorme.

MORPHIN: Transformación.

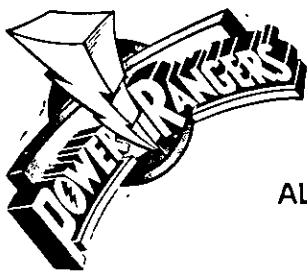
Como vemos su nombre va muy de acuerdo con la trama de la historia, pues son guardines, protegen la tierra misma que en la serie lleva un sobrenombre muy ecologista "Angel Grove", esta última palabra significa arboleda, bosquecillo; el poder es el eje calificativo de los héroes, para comenzar su energía incansable por defender la esfera azul, para vencer a Lord Zedd, para nombrar a sus armas, y para iniciar su transformación de estudiantes a héroes colorines.

Los nombres y características de nuestros héroes "POWER RANGERS", son las siguientes en orden de importancia:

-Zordon.- La imagen, en una pantalla cilíndrica, de un rostro de una persona del sexo masculino, de edad madura, y regordeta, es quien dirige todas las actividades de estos héroes.

-Alpha 5.- Robot, de forma humana con la estatura de un niño pero con atuendo espacial color rojo, negro, azul y dorado; en el pecho de su camisa tiene estampado un rayo color dorado, su cabeza es una especie de platillo volador color dorado y sus ojos son una serie de foquitos rojos que se mueven alrededor de su cabeza, sus pies son semejantes a unos bloques.

-Jason, un chico de 18 o 20 años, alto, de tez blanca, ojos medianos, cabello negro y corto, vestido en su vida normal con el mismo color de su identidad secreta; por lo general usa ropa con la cual se puede apreciar su musculatura, lleva una arracada pequeña en la oreja izquierda, con aspecto latino, de buen físico, estudiante - aunque nunca se sabe de qué nivel - alegre, competitivo. Es el Power Rojo, líder de este grupo, experto en artes marciales, disciplina que enseña a los niños de Angel Grove, sus poderes provienen del Tiranosaurio Rex, que al igual que este personaje es el líder del resto de los dinosaurios, este animal prehistórico se transforma en un dragón, su arma es la espada de poder.



ALPHA 5



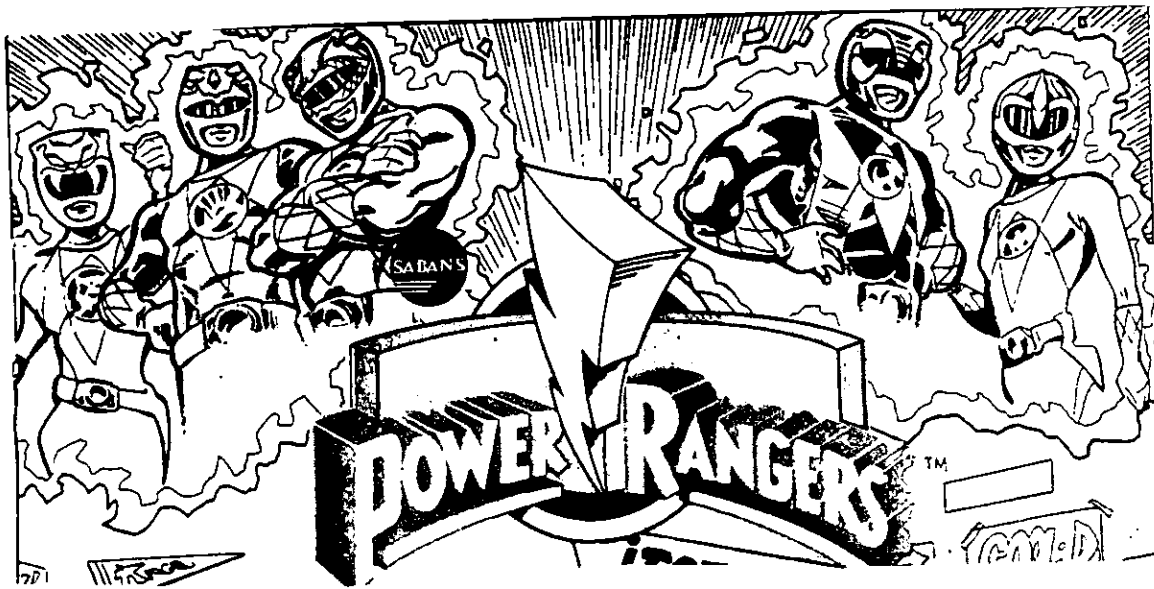
POWER AZUL

POWER ROJO

POWER NEGRO

POWER AMARILLO

POWER ROSA



-Tommy, Encarna al Power Verde-Blanco, joven de 18 o 20 años, es difícil precisar su nacionalidad, de cabello negro y largo, sujetado siempre en una coleta, tez blanca, ojos almendrados, alto y delgado aunque con algunas partes de su cuerpo remarcadas por el ejercicio, lleva consigo un arete tipo arracada de plata en la oreja izquierda y pulsera tejida en la mano derecha, utiliza en su ropa cotidiana el tono verde, posee automóvil; además es listo, sacrificado para con sus amigos y siempre presente para cuando éstos lo necesitan, comanda a un robot, similar al personaje creado por los japoneses Godzilla, el cual en cada batalla sale del mar para convertirse en el Dragonzord, su arma de combate es la espada dragonzord, misma que le sirve de flauta para llamar a su zord.

- Billy, es el azul Ranger, chico de tez blanca y con edad de 18 o 20 años, ojos azules y cabello castaño claro, de baja estatura, no posee un cuerpo atlético, apasionado en la materia de las ciencias, estudiante sobresaliente, gran gimnasta, tímido, se encarga de crear un invento para cada batalla. Viste al igual que el resto de los Rangers con el mismo color de su vestimenta de héroe, en un estilo casual, lleva zapatos informales y usa lentes de armazón café, tripula al Triceratopus que se transforma en un unicornio, su arma es la lanza de poder.

- Zack, Power Ranger Negro, es un joven alegre que tiene una edad de 18 o 20 años, gusta de la danza y la historia, de estatura media, cabello rizado y corto, al estilo jamaiquino, tez morena oscura, ojos grandes, tiene habilidad para la música y el baile, algunas partes de su cuerpo, como los brazos, son musculosos, siempre vestido con los colores representativos de Jamaica, país tropical, productor de café, caña de azúcar y del famoso ritmo reggae.¹²⁹

Sus camisas son por lo general sin mangas, el pantalón negro, zapatos semejantes a los tenis, también de color negro, llama en su auxilio al Mastodonte o Mamut, gran mamífero prehistórico que cambia a ser un león, su arma de combate es la hacha de poder.

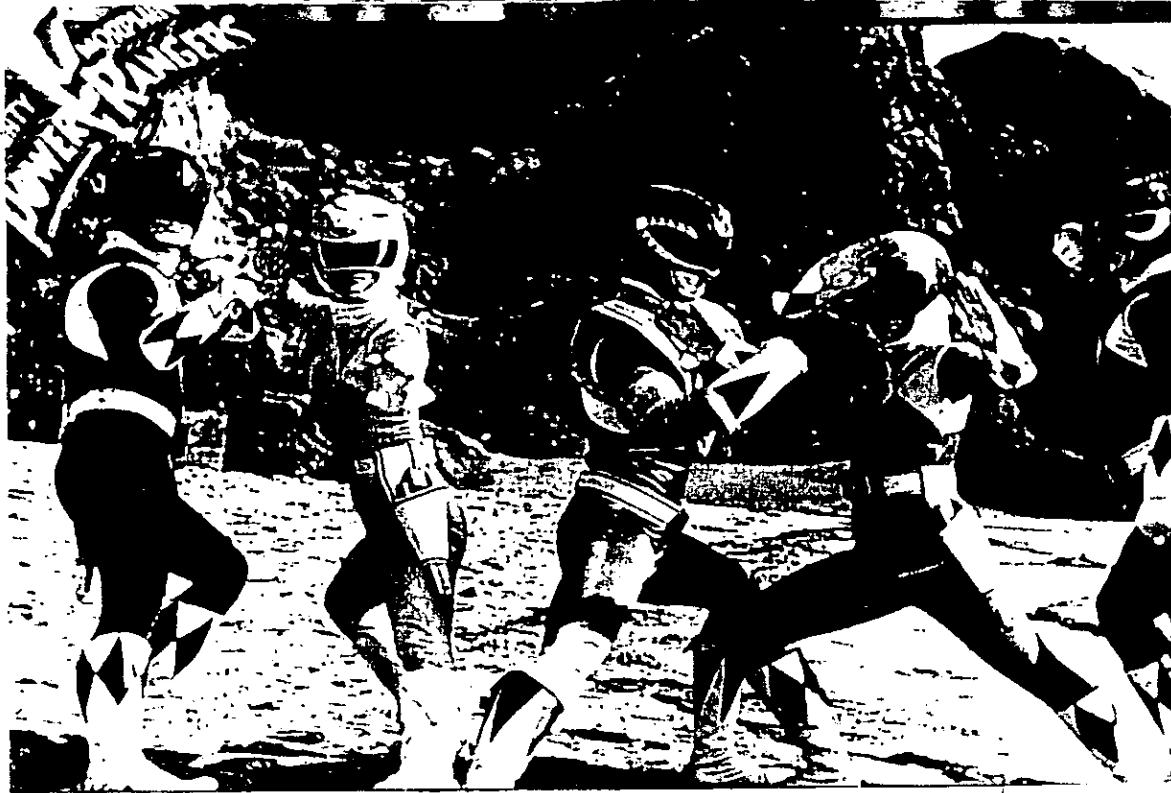
- Kimberly es la sutil y agradable, según los atributos significativos de su color power, ella da vida a la Power Rosa, chica de tipo norteamericano con una edad de 18 o 20 años, ojos claros, de estatura media, tez clara, cabello castaño claro un poco largo y lacio, recogido en la parte superior con un prendedor o dona, gran gimnasta, gusta del Arte dramático y aficionada de la música utiliza ropa casual algunas veces de moda, pero siempre de color rosa, con poco maquillaje, enamorada de Tommy, comparte acción con el espíritu del Pterodáctilo el cual se transforma en un pájaro de fuego y tiene como su arma el arco de poder.

¹²⁹ Cfr. *Enciclopedia Larousse Juvenil* Ob. cit., pp. 92

- Trini, da vida a la Power Amarilla, tiene tez clara, ojos rasgados, tiene entre 18 o 20 años, cabello negro y largo peinado con un fleco, usa un poco de maquillaje, de compleción delgada, usa ropa de color amarillo, de estilo moderno, alegre, personifica la luz y la fuerza, pues practica artes marciales, aunque nunca da clases como sus dos primeros compañeros, le gusta encontrar el lado positivo de la vida y disfruta de la geometría, por sus rasgos físicos se podría decir que provienen del lejano oriente, su robot zord proviene del espíritu del Tigre Dientes de Sable, por ello, su arma son las dagas de poder.

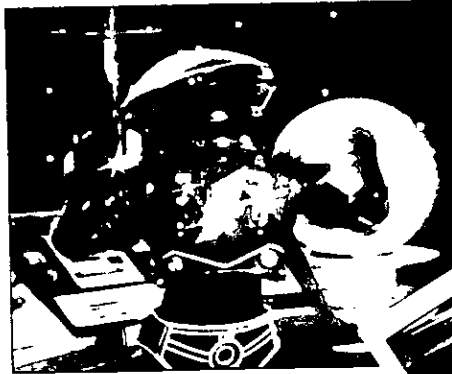
Es importante destacar que los Power Rangers al vestir el color de héroe que a cada uno le corresponde éste es combinado con el color blanco en forma de rombos, en los guantes, botas, cinturones y fundas de sus armas; poseen un dije el cual varía su forma, algunas veces son en forma de gota, pescado o uña de algún animal. Además en los cascos de los Rangers traen simulada la cara de sus dinosaurios.

En cuanto a las características de los antihéroes, estos personajes son alienígenas provenientes de otro planeta, tienen su sede en la luna, llamada en la serie La Otra Dimensión; su deseo principal es conquistar la tierra por el simple hecho de tener la satisfacción de destruirla. Estos mutantes son en orden de importancia los siguientes:



BILLY POWER AZUL TOMMY POWER VERDE ZACK POWER NEGRO
TRINI POWER AMARELO KEVIN POWER SONA

JASON POWER TRAO



ALPHA 5



BILLY



-Lord Zedd.- Este grupo de mutantes es dirigido por el Señor de los demonios alienígenas, su cuerpo humanoide sin piel es de color rojo, en la parte de la cabeza se notan los dos hemisferios del cerebro al descubierto, los ojos se encuentran cubiertos por una mica de la cual salen unos rayos rojos con los que puede ver lo que sucede en la Tierra.

De complexión robusta y atlética, su cuerpo se encuentra cubierto en una especie de sondas, la espina dorsal es simulada al igual que sus costillas, y tiene además un calzoncillo de color plateado, tiene una máscara del mismo color como las usadas en la época de los caballeros medievales; también posee una corona, un cetro con la letra Z en la punta y un cuerno con la misma terminación, además un trono, y uñas largas y negras como las que usan las brujas de los cuentos.

Este singular personaje tiene como habilidad principal la tenacidad pues nunca cesa en su intento por conquistar la Tierra. Su grupo de secuaces mutantes:

-Goldar.- Mano derecha de Lord Zedd, mono alado dorado, su cuerpo está cubierto por una armadura dorada con pequeñas piedras de colores semejantes a piedras preciosas, igualmente su casco, y posee una espada; su cara es de color negro azulado y en la barbilla tiene una placa dorada, con dientes afilados semejantes a los del tigre, ojos rojos, tiene como cabello unas ramificaciones como de peluche negro y en la punta una uña encorvada; sus alas son de color azul oscuro, la cola un poco larga y siempre enroscada y de estatura alta; tiene la habilidad de manipular el espacio, pues viaja desde La Otra Dimensión a Angel Grove.

-Patrulleros.-Son humanos en forma de zombies, de ojos rojos, con una máscara desfigurada y guantes negros, su color de vestimenta es gris, se mueven lento y torpe, no hablan sólo hacen unos sonidos raros, traen un escudo en el pecho con la Z en el centro, la letra inicial del nombre de su líder, son los encargados de distraer a los Power Rangers.

-Monstruos.-Son seres creados por Lord Zedd a partir de un objeto perteneciente a los Power o a su entorno, su principal objetivo es destruir a los Power y darle el mundo a su emperador.

Así, después de mencionar a los héroes y antihéroes faltarían dos personajes también importantes, compañeros de Los Power Rangers y que forman la parte cómica y absurda de la serie:

-Bulk.- Es el líder tonto de la serie, de complexión robusta, cabello un poco largo, peinado en una coleta, viste muy informal y algo ridículo; está empeñado en conocer la verdadera identidad de los Power Rangers, en cuya misión arrastra a su amigo Skull.

-Skull.- Es el amigo fiel de Bulk, tonto, de complexión delgada, tez blanca, cabello negro y corto, con un arete en forma de arracada de plata en la oreja derecha, viste como rockero, o comando militar, tiene ojos pequeños, no tiene ideas propias, siempre sigue las órdenes del "gordo" de la serie.



LORD ZEEDD



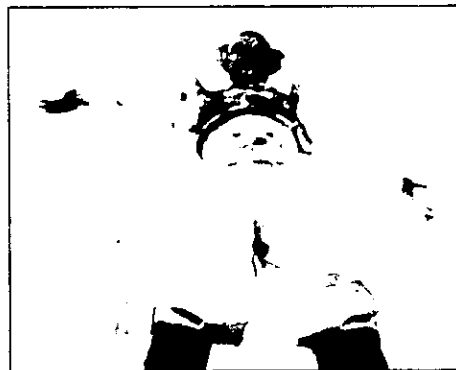
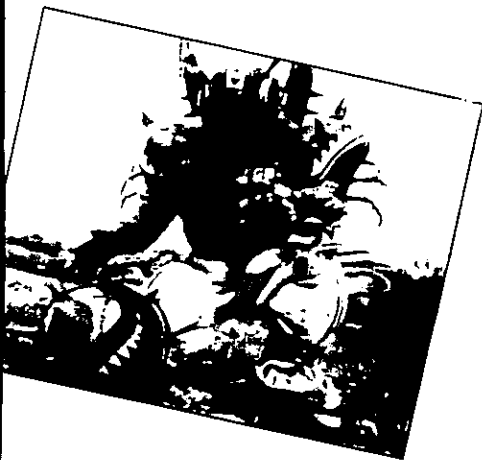
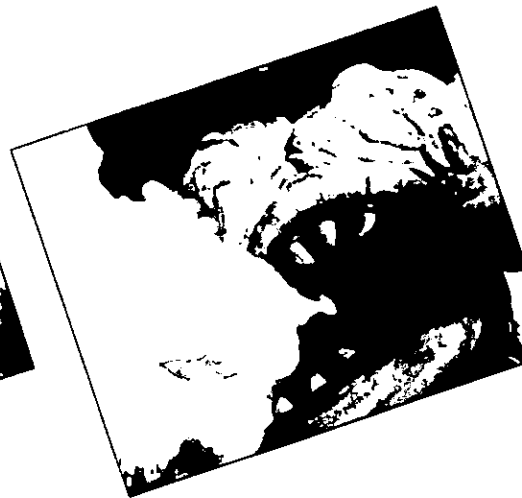
MONO



GOLDAR



MONSTRUO



POWER NICOLO

POWER AZUL

POWER BLANCO

POWER ROJO



POWER AMARILLO

POWER ROSA



KIMBERLLY



BILLY POWER AZUL



-3.12- ESPACIOS DE ACCIÓN:

- EJECUCIÓN.- Donde se lleva a cabo la lucha y normalmente se encuentran los héroes y antihéroes.

Los espacios de acción son la Tierra y la Luna, que en la serie reciben el nombre, de "Angel Grove", y "La Otra Dimensión", respectivamente; el primero es un nombre compuesto de dos palabras en inglés que significan, ángel y arboleda, toma un sentido muy ecologista, es la manzana en disputa por parte de los Rangers y los alienígenas. Es aquí donde se llevan a cabo las batallas entre estos personajes.

Los héroes siempre se localizan en la cafetería-gimnasio de "Angel Grove", que forma parte de la escuela, y donde pasan gran parte de su tiempo; aquí por lo general reciben la señal de alerta que manda Alpha 5, el ayudante robot de Zordon; paso seguido los teletransporta al "Centro de Mando", lugar de apariencia moderna, lleno de tecnología, computadoras y un Globo Visor, instrumento semejante a una pantalla donde pueden observar lo que ocurre en la Tierra.

La Tierra, también es donde los alienígenas, comandados por el ayudante de Zedd, Goldar, aterrizan cada vez que vienen de su lugar de residencia llamado "La Otra Dimensión", localizada en la Luna; algo característico es que cuando se efectúan las batallas entre los buenos y los malos, con monstruos y grandes robots, es por lo regular en lugares compuestos de grandes edificios o bien, lugares abiertos en donde no se percibe la presencia de otros seres humanos, pero todo, todo ocurre en la Tierra.

Es importante mencionar que los monstruos viven en la mente o imaginación de su creador, el maestro del mal.

Salvo en algunas ocasiones en que los Rangers han viajado a otros planetas en ayuda, como siempre, de los habitantes de esa dimensión, o espacio.

- MANDO.- Dónde están quienes dirigen

El bando de los buenos está guiado por el mago astral Zordon quien vive en algún lugar de la tierra, llamado Centro de Mando, él es sólo un rostro en una pantalla, ya que por su papel de mago nunca se le ha visto el resto del cuerpo, guardando así su imagen mágica.

En el caso contrario el líder de los mutantes, Lord Zedd, vive en una fortaleza lúgubre ubicada en la luna, desde donde observa todo lo que ocurre en Angel Grove, a través de su vista de rayos rojos, su morada parece la sala principal de un castillo donde se encuentra el trono del Rey; este personaje cuenta con algunos elementos sinónimos de poderío como son su cetro, su corona y su trono.

Es importante destacar que estos personajes (Zordon y Lord Zedd) coinciden en un punto: No intervienen directamente en la acción para conseguir sus respectivos objetivos, el primero defender la tierra y el segundo destruirla, se valen de segundas personas para lograrlo, los Rangers y los Alienígenas, además ninguno de estos dos personajes salen de sus respectivos centros de mando, salvo en contadas ocasiones en que sólo Zedd ha visitado la tierra.

Cabe mencionar que es perceptible que el mal no reside en la Tierra, es exterior, como simbolizando que en determinado país todo es perfecto, reina el bien y los buenos, es decir los héroes, que bien podrían estar representados por los Power Rangers; y el mal son los otros países los cuales no acatan la "voluntad" de la primera potencia, éstos pueden estar representados en los aligenígenas o mutantes.

3.3.13- CARACTERÍSTICAS NO FÍSICAS: VALORES

- AMISTAD

"Divinidad abstracta de la mitología clásica, la representaban los griegos con una mujer joven, envuelta en una túnica, con una mano sobre el corazón y la otra apoyada en un olmo pequeño, herido por el rayo en cuyo tronco se engarzaba una cepa llena de racimos: en este complejo simbolismo, el olmo era el infortunio al que no temía la amistad, la vid significaba la dulzura de los consuelos que aquella proporciona. En el simbolismo cristiano, el arco iris significa la amistad de Dios hacia los hombres". 130

130 Cfr. José Antonio Pérez Rioja Ob.cit., pp. 61

- AYUDA.

El tema de la ayuda mutua es sobre girado en el programa, nuestros héroes siempre están ayudando a otros. Para comenzar ese es su principal objetivo, ayudar a que el mundo no sea destruido por los alienígenas, es decir, Lord Zedd y su tropa. Acuden al llamado de cualquiera que los necesite, para muestra , en el capítulo titulado " Un Amigo en Problemas" los Rangers acuden a otro planeta para socorrer a sus habitantes y liberarlos de las tiranías del Conde Dregon.

El planeta al que llegan es Elenoy, tierra natal del ayudante de Zordon, Alpha 5, por ello, los Power los asisten, con el propósito de reconquistarles su libertad y soberanía, es decir, del exterior tuvieron que venir a resolver los problemas internos de un planeta, aun cuando sus habitantes tengan unos héroes con poderes de mutantes, pero que no les sirve de mucho; al arribar los Rangers se soluciona todo y derrocan al mal.

- LEALTAD O FIDELIDAD.

"Proviene del griego Fides = Fidelidad. Era en la mitología romana la personificación del honor en el cumplimiento del juramento o la palabra prometidos. La Diosa Fides era representada como una Matrona (Azucena) vestida de blanco, coronada de laurel o de olivo, sosteniendo una cesta de frutos; a la fidelidad le corresponde el color violeta". 131

131 Cfr. Jean Chevalier Ob.cit., pp.91-93

- AMOR Y UNIÓN.

Amor queda como el Dios primero "que asegura no solamente la continuidad de las especies sino la cohesión interna del cosmos"; pertenece a la simbólica general de la unión de los opuestos. Es la pulsión fundamental del ser, el líbido que empuja toda existencia a realizar en la acción. 132

Es quien actualiza las virtualidades del ser, tiende a asimilar antagonismos, a asimilar fuerzas diferentes a integrarlas en una misma unidad. Se simboliza con la cruz, síntesis de las corrientes verticales y horizontales, por un binomio chino del Yang - Yin.

- PODER.

El Poder es un a fuerza irradiante, en el período totémico y primitivo expresaba más una asimilación de las fuerzas de la naturaleza sobre todo del mundo animal que un dominio abstracto o sobre los demás hombres. Por ello, las principales manifestaciones de una potestad superior son simples magnificaciones, de emblemas totémicos o de adornos de algo relacionado con el animal (dientes, huesos, plumas, etc.). Probablemente al inicio de los cultos solares se adoptó la diadema como origen de la corona. 133

132 Cfr. José Antonio Pérez Rioja Ob.cit., pp. 208

133 Cfr. Juan Eduardo Cirlot Ob.cit., pp.368-369

La idea de Poder se impone en primer término al que la tiene, se aplica también a la persona que no le afectan ciertas cosas o situaciones que de verdad son perturbadoras por lo que muestra indiferencia a los personajes o símbolos que representan la realeza. La elevación sobre un nivel normal del suelo, la colocación central dentro de un orden simétrico son similares manifestaciones del Poder en virtud del simbolismo del nivel y del centro. La diferenciación de poderes hace nacer al Rey, sacerdote y al jefe militar quienes se distinguen por atributos distintos. En cuanto al poder religioso, éste se simboliza por la varita y a veces por la espada.

Entonces, el Poder en sí corresponde a las ideas siguientes: máxima identificación personal, defensa y concentración de fuerza, posesión de lo circundante, resplandor. Por ello, los símbolos de Poder son: nombres, marcas, estandartes, signos, máscaras y yelmos, tocados, espadas, escudos, cetros, hermes, tronos, etc., determinados animales son símbolos de Poder, ejemplo: el águila, el león y en algunos casos el dragón. En el Cristianismo la cruz y la flor de lis son sus principales símbolos.

- CONQUISTA Y DESTRUCCIÓN.

El tema de la conquista y destrucción son el eje de la serie "Power Rangers", una vez más se enfrentan las fuerzas del bien y del mal, las primeras con el fin de proteger a la tierra de sucumbir en manos de un enemigo; las segundas buscan obtener este planeta a base de fuerza , con el único fin de destruir lo hecho por el hombre.

Pero la destrucción y conquista no sólo se lleva a cabo en un aspecto negativo, es ambivalente, ya que en el caso de los Power, ellos realizan una acción de conquista, lo hacen al momento de proteger y ganar con ello el afecto y lealtad de la gente de "Angel Grove", así como de su fundador, Zordon; ellos mismo son beneficiados con la maldad de Lord Zedd, pues al no existir una contraparte de lo bueno no habría necesidad de que existieran los Rangers y mucho menos el mago astral.

Esta combinación de palabras son las que dan motivo y razón de la existencia de la historia de la serie, son el eje motriz de la misma, enfrentan a buenos y malos por un mismo objetivo: la Tierra.

3.3.14- GÉNERO: HOMBRE Y MUJER

El hombre juega un papel muy importante dentro de casi cualquier ámbito sea social, político, económico, cultural; por ello, no es novedad notar que su presencia sea realzada en los diferentes géneros de televisión, y no sólo en este medio de comunicación, sino en el resto de ellos. Justifican y reafirman ese rol masculino privilegiado de independencia y de total dependencia por parte de la mujer. 134

134 Cfr. John Fiske and John Hartley *Reading Television* Editorial Routledge London and New York, 1992. pp. 21-37

Anteriormente los roles principales eran desempeñados por personas de raza blanca y sobre todo varones, en cambio la mujer era relegada al plano secundario; actualmente se ha dado oportunidad para que la gente de otras razas desempeñen roles con un grado de importancia, pero los trabajos de mayor prestigio dentro de las tramas los siguen haciendo los blancos.

Algo característico es que no había o no hay mucha diferencia, en cuanto a prestigio, entre los hombres blancos y negros, por el contrario, entre las mujeres las de color fueron representadas con mayor prestigio que las blancas. Esta nueva integración de las razas - sobre todo la negra - se debe a que la televisión contribuyó, también debido a exigencias sociales y legales, a que ellos sean aceptados, por su deseo de integrarse socialmente.

Por ello, algunos miembros de la raza negra son presentados en trabajos de diversa índoles, y ya no como los negros perezosos, bandidos, y sin compasión; desempeñan roles similares a los que realizan en el mundo real, con la ayuda del mundo simbólico de la televisión se logra inocentar el mundo real para hacerlo más digerible tanto para niños como para adultos.

Aunque los negros y las mujeres son mostrados con trabajos "dignos", siguen siendo tratados como menores, en cuanto importancia se refiere, en comparación a los realizados por los blancos, siempre que éstos sean varones. Se explota el racismo, incluso la mujer está en una total desventaja a comparación de los miembros de la minoría racial.

Así, ante este panorama de antaño y actual, algunas de las ocupaciones más socorridas son:

- Para los hombres blancos: físicos, policías, músicos, militares, gobernador, diplomáticos o presidente.

- Para los hombres negros: gobernador, diplomático, músico, policía, guardia, militar; siendo el primero el más solicitado.

- En el caso de la mujer blanca: secretaria, enfermera, bailarina, sirvienta, modelo, explotado en mayor grado el primero de ellos.

- Para la mujer negra: enfermera, bailarina, músico, gobernador, diplomático, abogado, secretaria, el más desempeñado, es el primero.

Y para continuar hablando del papel de la mujer, se ha visto que a lo largo de la historia se le asocia con actividades de servicio privado, de dependencia con el hombre y de reclusión dentro de la familia, aunque con una variante, estas prácticas sociales se transforman de acuerdo a la clase del respectivo hombre, sea marido, amigo, amante, etc,

Como ejemplo, en 1972 la mujer era presentada como ama de casa, esposa, azafata o modelo, y el hombre como el marido, padre, atleta profesional o una celebridad. En lo que se llamaría el mundo real, esta distribución de roles se origina desde la familia por ser ésta el principal ámbito de socialización en donde se dan las diferencias de lo masculino y lo femenino, las actividades para unos y para otros; se ha entendido que la mujer - ama de casa - se "realizaba" a través del servicio prestado al marido o a los hijos. Al modernizarse para su función en el hogar se les llamó consumidoras y al incursionar en el campo laboral se les considera -aún ahora- como "apoyo" y se les somete a los trabajos "femeninos". Como vemos, no existe una diferencia, desde hace años en cuanto a los estereotipos de trabajo y poder entre varones y mujeres, pareciera que estos roles continuarán por perpetuidad.

EN LOS POWER RANGERS:

El ser mujer significa estar en un plano secundario o sujeta a las órdenes del sexo masculino, para muestra, en los "Power Rangers", las chicas Kimberly (Power Rosa), y Trini (Power Amarilla), están sujetas a las indicaciones del mago astral Zordon, así como de sus compañeros Tommy (Power Blanco), Jason (Power Rojo), Zack (Power Negro), y Billy (Power Azul).

Las chicas en la serie "Power Rangers", son propositivas, es decir, en ocasiones dan a conocer sus ideas a cerca de cómo pueden derrotar al enemigo, pero son los chicos quienes toman la última decisión, son los ejecutores de la acción importante, incluso son protectores con el sexo "débil", resguardan la seguridad de la mujer, aunque ellas puedan ser autosuficientes y capaces.

Por su parte, los chicos cuentan con vehículos más poderosos y realizan la parte difícil del combate, Jason, dirige el Zord más importante tanto en poder como en rol jerárquico, el Tiranosaurio, era el más temible carnívoro de todos los dinosaurios, considerado el rey de éstos, por tanto un líder junto a otro líder; Tommy es quien posee el vehículo y arma de combate diferente en potencia y modelo a la de los demás, su robot no se une como el del resto de los Power para formar al "Thunder Megazord Power". El zord del Power Verde-Blanco, de apariencia samurai, permanece aislado, pero lucha junto al Megazord.

Estos dos varones, son la cabeza de los Rangers, Jason el líder y Tommy vendría a ser algo así como su mano derecha o segundo de a bordo (ambos son de raza blanca), dirigen a sus compañeros; pero ambos reciben órdenes del mago astral. Billy (de raza blanca) y Zack (de raza negra), poseen habilidades que los hacen merecedores de formar parte de este equipo, sin embargo, Billy es solicitado sólo para hacer uso de sus conocimientos de ciencias y elabore así un invento que los ayude en las situaciones de crisis, provocadas por Lord Zedd y sus seguidores.

En cuanto a Zack, es de raza negra, desempeña un rol con cierto grado de prestigio, es un miembro Power, aunque ello no le sirva de mucho, ya que no da órdenes, por el contrario las recibe, y ejecuta sin cuestionar nada.

En cuanto a las chicas Trini y Kimberly, son presentadas en roles de total dependencia masculina. Para comenzar se les adjudicaron tonos pastel, Rosa y Amarillo, el primero, significa sutileza, delicadeza, lo agradable de la vida, y el segundo, la alegría, lo positivo, la luz del Sol, están en constante protección del resto de los Powers, incluso en las peleas necesitan de algún compañero para realizar un movimiento.

Lo mismo sucede con el antihéroe en el rol femenino es Rita Repulsa quien aparece bajo la etiqueta de "esposa" del maestro del mal Lord Zedd, al unir sus cetros - bastones de poder - provocan el crecimiento, en estatura y poder, de los diversos monstruos que ellos mismos envían a atacar a la tierra en cada episodio, provocando con ello que, por un momento, se tambalee la idea de victoria de los Rangers.

Rita, además de su esposo, recibe y acata las órdenes de su padre el Maestro Vile, quien la somete aún más, y al esposo también, al demostrárles a estos últimos que puede, estar más cerca de conquistar la tierra que ellos dos juntos.

Como si se quisiera mostrar y "reafirmar" el rol del macho dominante donde la mujer la mujer permanece en un segundo plano y el hombre es el centro de acción, quien decide y hace todo. Este estereotipo se ve reforzado por la cultura machista que funge en nuestros días y encaja perfectamente en el acontecer cotidiano. Con ello se brinda a las personas o países donde llega la serie, un panorama abierto a este tipo de cultura, no sólo se desarrolla en países altamente desarrollados sino que se busca propagar a más países de América por decir algo.

Así, la mujer sea buena o mala, es encasillada en tareas subordinadas a las de los hombres, la muestran como incapaz de tomar decisiones sin el consejo del hombre, aparecen en los seriales y en los espectáculos de televisión como hiperemotivas, inseguras, dependientes, o bien, son símbolos de sexualidad, esto provoca un fortalecimiento de estereotipos, prejuicios los cuales tienden a perpetuar las desigualdades existentes.

3.3.15- GÉNERO: ROLES - DOMINIO VS SUMISIÓN.

Dentro de la serie se manejan roles jerárquicos, poniendo de manifiesto una relación de dominio vs sumisión, donde el primero se refiere a la facultad de alguien para usar, gozar y disponer libremente de una cosa; y la segunda se refiere a imponer alguien su autoridad a otro u otros por medios violentos, conformar o subordinar la propia opinión, parecer o decisión a la de otros.¹³⁵

<i>Héroes</i>		<i>Antihéroes</i>
Zordon	VS	Lord Zedd
Alfa 5	VS	Goldar
Jason	VS	Lord Zedd y Goldar
Tomy	VS	Lord Zedd y Goldar
Billy	VS	Lord Zedd y Los Patrulleros
Zack	VS	Lord Zedd y Los Patrulleros
Kimberlly	VS	Lord Zedd y Los Patrulleros
Trini	VS	Lord Zedd y Los Patrulleros
Power Rangers	VS	Monstruos

¹³⁵ Cfr. *Diccionario Kapelusz* pp 580,1370

Una relación de dominio se efectúa en los jefes de ambos bandos, héroes y antihéroes. Para comenzar en el caso Power, Zordon utiliza a su ayudante Robot Alpha 5 para llamar a los jóvenes Rangers cuando algo amenaza a la tierra, así como para fabricar nuevos instrumentos que faciliten la tarea de estos héroes. También se vale de Jason en quien delega la responsabilidad de encaminar al grupo, es el líder de los Power.

A su vez este Power Rojo junto con sus compañeros se someten a la idea de Zordon de defender a la tierra; además es importante mencionar el estado de sumisión y protección del rol femenino con respecto al masculino.

Ahora bien, en el caso de los antihéroes su jefe Lord Zedd es quien somete, a sus ideales de conquista, a sus secuaces alienígenas comenzando por Goldar quien a su vez utiliza a los patrulleros. Los monstruos creados por Zedd "nacen" con la idea de destruir a los Rangers, misma que les fue inyectada por este maestro del mal.

Todos estos personajes, tanto buenos como malos, terminan de cerrar este embudo en hacer visible la relación dominante-dominado en la cual los Power ocupan la primera posición y los mutantes la segunda.

3.3.16- LAZOS FAMILIARES: HÉROES Y ANTIHÉROES

Los Lazos Familiares dentro de la serie no están muy claros, sólo en un capítulo se dejó ver, hay casi nulas relaciones afectivas entre padres e hijo. La aparición única de la familia en este capítulo se debió a que los creadores tenían que explicar al espectador, sobre todo a los niños, de dónde provienen los Power, es decir no nacieron de la nada sino que nacieron dentro de un seno familiar del cual después se desligaron, pero se hace mención dentro de la serie de algunos familiares como pueden ser tíos o abuelos.

Se cree que la negación de la familia es un aspecto necesario para ser el personaje principal, en el caso de los Rangers puede ser que sea omitida para reafirmar su lealtad incondicional hacia el sistema, mostrando así una independencia sentimental hacia el elemento más importante de la sociedad.¹³⁶

Un elemento contradictorio es que los buenos suelen ser los representantes de las instituciones oficiales que sustentan el sistema social, como son: la escuela, la familia, el sistema productivo, recreativo, político, cultural y hasta el religioso. En los Power no se percibe esta idea en cuanto a la familia; pero sí en cuanto a la escuela, los miembros power representan a la institución educativa que ayuda al sistema a insertar la ideología de un país a sus pupilos más pequeños, los niños.

¹³⁶ Cfr. Juan Pablo Méndez Pozos Tesis *Análisis del Programa Televisivo Los Caballeros del Zodiaco para su aprovechamiento escolar en el nivel básico de la educación* pp. 20

En los Rangers los personajes principales se pasan casi todo el tiempo en la escuela y son alumnos sobresalientes; en cambio en el grupo oponente la relación familiar se pone de manifiesto, primero al contraer nupcias Lord Zedd y Rita Repulsa, segundo al arribar a su morada el padre y el hermano de ésta.

Cabe mencionar que puede ser que este elemento considerado la base de la sociedad, en norteamérica ha pasado de moda y se promueve la independencia de ésta sobre todo en los jóvenes, por ello se le quitó a los Rangers y se les adjudicó a los mutantes, como manifestación de lo que los buenos ya no quisieron y por eso se les regaló a los malos, como una especie de desecho.

Los tontos del programa, rol encasillado en los personajes de Bulk y Skull, al mostrar sus respectivas familias idénticas a cada uno de ellos, parecieran manifestar que cada individuo es el reflejo de su familia, incluso en los miembros Rangers.

Esto lo vemos representado en la mayoría de las producciones televisivas, sobre todo estadounidenses, en donde se tratan las series de situaciones familiares, los personajes son hijos de matrimonios disueltos, con padres adoptivos, o bien, tienen una familia pero los hijos buscan independizarse, se van a la universidad a otro estado, ponen su departamento de soltero, o viven en unión libre con su pareja.

Lo anterior muestra la independencia que tienen las primeras potencias en casi todos los ámbitos en comparación con muchos países del mundo; de igual forma se pone de manifiesto el constante movimiento en el que se encuentran sus habitantes y dirigentes, no permanecen estáticos, a los ciudadanos se les inculca que deben ser competitivos e independientes, además que la mayoría de los jóvenes deben ir a la universidad para ser profesionistas y continúen enriqueciendo a su país.

3.4- INTRODUCCIÓN DEL NIÑO AL MUNDO ADULTO, REPRESENTACIÓN EN LOS POWER RANGERS.

La televisión es semejante a otros medios de comunicación colectiva su razón social es la industria. Dicho medio es utilizado para transmitir mensajes tanto implícitos como explícitos, insertan en ellos la ideología del país creador de los programas que transmite, con ello se hace que los receptores se habitúen e introduzcan a ese país regido por esa ideología. Ejemplo evidente es la ideología que propaga Estados Unidos e inserta en los mensajes de sus series televisivas; las cuales tienen un mercado asegurado -México-, receptor por "excelencia" de todo lo producido por dicho país. 137

137 Cfr. Alonso Franco Andrade Tesis *Socialización del Niño a través de los Medios de Comunicación* UNAM, 1976

Pero no sólo se pueden insertar mensajes del tipo implícito, sino que además la televisión, en cuanto que es un arte televisual, dirige a la sociedad hacia aquello que valoriza y destierra; proporciona estereotipos y esquemas a seguir, como en la serie Power Rangers, los héroes cuentan con diferentes personalidades para que el niño pueda elegir e identificarse con alguno de estos personajes, los héroes se desenvuelven en contextos un tanto similares pero a la vez irreales a los que el niño contempla en su entorno.

Así, los medios colaboran con un sistema para introducir al niño a ese mundo adulto, quienes, por no conformar aún sus criterios psicológicos de personalidad, en algunos casos, los aprenden y hacen suyos. Esto provoca que el niño, en este caso el mexicano, aprenda a sobrevalorar lo imaginario, con clichés previos y siempre versados en lo mercantil. En el caso particular de los Rangers, éstos poseen monedas de poder, mismas que les proporcionan su habilidad de metamorfosis, paso seguido se transforman en los héroes colorines.

La moneda es símbolo de la perversión y la exaltación de los deseos, es representada como la vía para el proceso de la producción capitalista, Zordon "obsequia" con una moneda de poder a los Power, para que a su vez ellos se dediquen a hacer la tarea del mago astral, defender la Tierra, son sometidos a los ideales de su creador, la relación dominante - dominado hace acto de presencia; es muy perceptible para el niño una situación como la antes descrita ya que le resulta más emocionante verla en la televisión porque tiene la sensación de haber participado en ella.

Se hace una representación del "mundo real adulto", pero con los simbolismo de la televisión, con lo cual se logra reafirmar e introducir a la población a la estructura del sistema capitalista imperante en el país del norte. Dentro de la serie, al existir una relación jerárquica de dominación, se le comienzan a proporcionar al niño elementos que forman parte de un mundo adulto dirigido por el capitalismo en donde hay un superior y un inferior.

Por ello, la situación de un dominante y los dominados mostrada a través de imágenes que el niño capta en su consciente aseguran al sistema un reemplazo de los adultos, en un momento dado; para que los nuevos miembros no deseen cambiar nada, pero defiendan y justifiquen, de algún modo, la existencia del mismo.

Esta situación es ejemplificada en la serie, ya que los Power Rangers son subordinados a las órdenes e ideales de Zordon, a su vez en el caso de los antihéroes, son subordinados a Lord Zedd, quien los dirige y manipula con el fin de que conquisten la Tierra para él, sin que éste intervenga directamente para lograrlo; de igual forma sucede con los héroes, el mago astral no interviene de forma directa para cumplir con su función de proteger la esfera azul de los mutantes.

De igual forma el reemplazo es justificado en la serie, cuando tres miembros de los Power tienen que ausentarse por viajar a Suiza a una convención estudiantil por la paz, y son sustituidos por otros tres chicos, quienes cuentan con características semejantes a las de Jason, Trini y Zack; los chicos que se van: los que llegan son Adam, Aisha y Rocky, son estudiantes sobresalientes, y manejan las artes marciales, sus poderes son dados por Zordon, al igual que a los primeros, los dota con una moneda de poder y sus respectivos vehículos, los mismo que tripulaban los Power ausentes.

Así, de manera implícita se hace que el niño entienda y asimile su papel de sustitución en el sistema y la aceptación de éste, lo cual le dará elementos para formar parte de un mundo dirigido por adultos, dominados y dominadores, dependientes de un gobierno, autoridades o un Dios; de la misma forma en que los Power son dependientes entre ellos mismos, con el mago astral con sus vehículos y armas de combate. Se le enseña al infante que ser dependiente de un "algo o alguien" es bueno, con lo cual se le niega al niño su capacidad de pensar y resolver sus problemas por sí mismo, de la misma forma, se le muestra que cuando él crezca otros niños lo sustituirán y se hará la perpetuidad del sistema.

Este sistema tiene un soporte que le sirve para legitimar la estructura de poder, es el respeto y la obediencia a la autoridad: de los hombres ante las leyes de Dios, los fieles a las autoridades cívicas y gubernamentales; a la autoridad se le ve como un valor positivo, los hijos obedecen a los padres, la mujer al marido, la mujer al hombre; casos, algunos, representados en el mundo simbólico de la televisión. 138

138 Cfr. Renée De la Torre y Patricia Fortuny *La Mujer en la luz del Mundo* Estudios sobre las Culturas Contemporáneas. Programa Cultura. Revista de Investigación y Análisis. Vol.IV, Núm.10, Universidad de Colima, México Noviembre 1990. pp 132

Otro elemento que sirve de introducción, es la forma en la cual los héroes adquieren sus poderes, lo muestran - en los Power -, de una forma sencilla: El mago astral les proporciona unas "monedas de poder" las cuales los dotan de poder, les sirven para invocar el espíritu de su dinosord; así la dependencia y el dinero están presentes como símbolos de poder, en su uso más común y fácil de percibir por el niño, - DINERO -, una característica del sistema capitalista resaltado en el contenido de la serie.

Algunos de los elementos antes descritos, que sirven de introducción al niño al mundo adulto le son proporcionados por la gente mayor, es decir, desde su núcleo familiar, ya que es ahí donde el niño y la niña adquieren sus valores, y son los adultos quienes disponen las reglas del juego a las que deberán someterse los niños, quienes se encuentran en un proceso de internacionalización del mundo que se le presenta como el único existente.

Dentro de ese mundo, los patrones de conducta creados y aplicados por los adultos se encuentran en una red de instituciones las cuales refuerzan y reproducen estos mismos, los medios masivos de comunicación retoman, recrean y difunden determinados estereotipos tanto de hombre como de mujer que, de alguna manera, refuerzan los modelos -adquiridos previamente en la familia y la escuela- y demuestran su funcionalidad para el sistema social en conjunto.

Por ello, para algunos autores, el niño es un sujeto el cual sigue los modelos sociales de quienes lo rodean y que de una u otra forma le proponen, por ello se dice que los niños aprenden por imitación y que su interacción social es básicamente un sin fin de seguimientos; es un aprendiz activo, pero su aprendizaje está controlado por su cultura y por su grupo social, lo que vuelve lo aprendido en algo selectivo. 139

Este niño aprendiz, se encuentra rodeado de instituciones socializadoras, como la familia, escuela, religión, medios de comunicación, y demás, estos últimos fungen como elemento socializador y hacen que sus mensajes aparezcan como verdaderos, como en el caso de introducir al niño a un mundo con reglas preestablecidas por una sociedad, para ejemplo: las funciones de rol de cada individuo, éste nace con sus funciones ya establecidas, un individuo masculino no hace las funciones de una mujer porque es "mal visto" por el resto de su grupo social.

Se muestran delimitadas las funciones del individuo por su sexo y por su edad, la mujer es concebida como dependiente del rol masculino, y a éste como independiente, para dicha representación basta con mencionar programas como las telenovelas, y otros, como en algunas series de situaciones familiares, mismas que gozan de gran popularidad en el público adolescente e infantil, aunque no exclusivamente; en el caso Power Rangers, la mujer es representada en un rol secundario, es propositiva más no ejecutiva de las acciones a seguir en la serie.

139 Cfr. Guillermo Orozco Gómez *No hay una sola manera de hacer televidentes* Estudios sobre las Culturas Contemporáneas. Revista de Investigación y Análisis. Universidad de Colima. pp.39-41

En estas producciones, o por lo menos en la gran mayoría de ellas, la relación jerárquica está presente: el papel secundario de la mujer, el dominante y el dominado, la relación de dependencia de alguien o algo "superior", todo ello se representa de manera graciosa e implícita para aclimatar al niño a ese mundo al cual pronto se integrará.

Pero como ya mencioné, la televisión no es el único medio de comunicación que interviene como elemento socializador, cada uno de los otros medios buscan imponer su intencionalidad y hacer valer su socialización a un sujeto, que va con sus experiencias de aprendizaje a cumplir su papel de receptor.

En la infancia el niño es lo que los mayores dicen que es, lo que sus compañeros de juegos o estudio dicen que es; ese niño entonces, crece y se hace adulto, y siempre existirá "alguien o algunos" que le indiquen qué hacer y recordarle quien es, introducen esa situación en los programas no sólo de niños, sino en general para que a nadie se le olvide el lugar que ocupa y la función que cumple en su grupo social.

Esa situación es ejemplificada en los Rangers, los roles ya están establecidos, Jason siempre será el líder del grupo, hasta el momento de su salida, Billy, es el encargado de fabricar inventos que ayuden a estos héroes en su tarea de defensa, pero no se intercambiarán las funciones; y así sucesivamente.

Ese bombardeo de información entremezclada en los diversos mensajes que emiten los medios de comunicación, hacen que al receptor no le dé tiempo de pensar y elaborar su opinión, mucho menos de fundamentarla; ya que los mismos medios lo distraen con otra nueva información o suceso, además de que en el caso de la programación su contenido es reiterativo, por ello la información emitida por ese medio es asimilada con mayor facilidad.

"Los programas infantiles de televisión que se caracterizan por su autoritarismo, su maniqueísmo y su ideología capitalista, preparan a los pequeños espectadores para ser ciudadanos disciplinados y adoctrinados".¹⁴⁰

Así, ese mensaje reiterativo lleva consigo la ideología de su país de origen repercutiendo en los receptores tanto de su mismo país como de otros, quienes reciben esos programas, y que en muchos de los casos tratan de hacer suya esa misma ideología.

¹⁴⁰ Cfr. Ma. Teresa Escudero *Los niños y los programas infantiles de televisión* Revista Mexicana de Ciencias Políticas, 1973. pp.128

Pero no sólo los programas introducen al niño al mundo adulto, sino también la publicidad, que los persuade con imágenes atractivas relacionándolas con actitudes y comportamientos sociales, las hacen que se resguarden en el inconsciente, al repetir las un sin fin de veces al día, para que estas imágenes resulten atractivas se busca que los personajes sean niños y adultos, quienes les sugieren - al público infantil- lo que hay que "comprar", palabra destinada al consumo, durante el comercial repiten sin cesar la marca o nombre del producto; esos mensajes dan la sensación de diversión, sentimiento de poder o sensación de control sobre el objeto, y la sensación de ser grande. 141

Por ello, este proceso de introducción sucede bajo la etiqueta de la imitación, misma que el niño sigue, ya sea de sus mayores o bien, de los héroes que observa en televisión, aunque no es comprobable que estos personajes cumplan con esa función de forma directa y tan influyente, pero es cierto que los héroes de la ficción son modelos, de ellos el niño puede obtener modos de conducirse y de juzgar los comportamientos.

Esos parámetros que al niño se le marcan son hechos con el fin de que este pequeño aprendiz vaya creciendo y cumpla una determinada función, ayudado por la misma ideología impuesta en sus padres quienes forman la "familia", con lo cual se asegura el refuerzo pedagógico que la clase dominante quiere imponer en el niño, ello es insertado en las producciones de las sociedades capitalistas: libros, revistas, juguetes, programas de televisión, vestimenta, alimentos, etc., 142

141 Cfr. Felipe Korzeny *De cómo la televisión vende a los niños* en el libro: La ventana electrónica de Eliceo Verón. Ediciones EUFESA, México, 1983. pp.22-28

142 Cfr. Ariel Dorfman *Reader's nuestro que estás en la tierra* Ensayos sobre el imperialismo cultural. Editorial. Nueva Imagen, México 1980, pp.50-74

Se le muestra al niño, con personajes como los Power Rangers y otros, que existen países desarrollados y otros en vías de desarrollo, en donde los héroes son los dominantes y el resto de los personajes resultan ser los dominados quienes son colocados en calidad de material moldeable, política que al niño se le expondrá cuando ingrese al mundo adulto.

Todo ello, disfrazado en forma de personajes caricaturescos, pero con una realidad interna, el héroe por lo general es de raza blanca, se explota la teoría racista que justifica al capitalismo, es el predominio del hombre blanco; su entorno es la gran ciudad, la cual representa a los otros países en donde la primera potencia siempre está presente para "ayudarlos", los personajes a "salvar" son por lo general, negros, latinos, o bien, de origen asiático. Como vemos, todos estos elementos que se mezclan en la serie y que sirven de introducción del niño al mundo adulto pueden resultar un tanto benéficos, pues facilitan al infante su interacción en un contexto el cual se le presente similar a lo visto por televisión, no le causara sorpresa lo bueno o lo malo que pueda encontrar en su "próximo mundo".

3.5- TRANSCULTURIZACIÓN DE NORMAS Y VALORES SOCIALES.

La televisión es un medio de comunicación que al contar con la integración de audio e imagen en movimiento produce muchas más respuestas emocionales que otros medios. La imagen proporciona una información inmediata que puede ser asimilada con mayor rapidez, tal preponderancia de los sentidos aunada a la situación de confort e intimidad, hace que los sujetos puedan identificarse con los personajes y las situaciones que se presentan por la televisión (incluidas las actitudes y los valores que estos personajes transmiten), a la vez que contribuyen a una mayor retención de la información. 143

Muchos de estos elementos pueden resultar de gran eficacia dependiendo de las "manos" en que se encuentren; por ahora, algunos de los programas que transmiten las televisoras - en su mayoría- distorsionan la realidad y la fragmentan. Dichos elementos son explotados al máximo en programas dedicados al público infantil, desde los dibujos animados, series de situaciones familiares, largometrajes, sólo por mencionar algunos.

143 Cfr. Marcia De las Fuentes Lara y Ma. Guadalupe Valdés Blasques Tesis *La TV como medio de educación infantil* pp. 25-28 UNAM.

Aunado a lo anterior, en algunos medios como la radio y la televisión contienen muchos elementos importados del extranjero, en el caso norteamericano las comedias de situación o los seriales concebidos inicialmente para un público nacional, se doblan o llevan subtítulos en diversas lenguas, para su transmisión en un gran número de países, la importación de dicho material provoca una dependencia cultural, ya que los medios dedican más tiempo a transmitir programas extranjeros que nacionales.

Para esta dependencia no importa género televisivo, lo mismo hace acto de presencia en programas de entretenimiento como de información; las industrias nacionales encargadas de producir las noticias no cuentan con los recursos tanto monetarios como de personal para ello, por lo que recurren a industrias transnacionales, con lo cual éstas se vuelven sistemas de producción de las industrias nacionales de información.

Pero no sólo los medios de comunicación son acusados de la dependencia en cuanto a producciones extranjeras, sino también la publicidad, proveniente de las agencias estadounidenses y japonesas es acusada de amenazar la identidad cultural y la capacidad de progreso interno de muchos países en desarrollo, por embellecer un producto en el exterior y hacer que éste se asimile en el interior de un país que no es el suyo, ésta es una de las formas en que la ideología puede viajar sin barreras; aportar valores a los individuos que reflejan la ética extranjera, y a veces afecta y deforma las modalidades y estilos de vida.

Con ello aparece el llamado sentido único, consiste en el conjunto de noticias, datos, mensajes, programas y productos culturales que va casi exclusivamente de los países grandes a los pequeños, de los países desarrollados a los que están en proceso de serlo, esta corriente de noticias de sentido único es la expresión de características históricas, culturales y lingüísticas. El sentido único provoca que la información más relevante sea la proveniente de países desarrollados y sobre todo del país más próximo a los que no lo están; en América Latina el caso más notable es la posición dominante en la mayoría de los aspectos de la primera potencia Estados Unidos.

Este sentido único de la información se pone de manifiesto en el contenido de los mensajes, en la elección de los temas, en los juicios de valor esenciales que determinan la presentación y la selección de las noticias, hay temas implícitos más que explícitos; la introducción de los medios de comunicación - sobre todo la televisión - , ha provocado que los mensajes se mezclen con las costumbres, ideas y cultura de pueblos que carecían de información, introduciéndolos a la sociedad individualista y consumidora irracional que impera en la actualidad, provocan con el contenido de los mensajes una influencia común entre la diversidad de la población.

Los estilos de vida, las opiniones, costumbres, pensamientos e incluso creencias llegan a uniformarse por la gran exposición a las producciones extranjeras, no es deliberado pero ocurre y se observa en todo el mundo. El uso de los sistemas modernos de comunicación y el modo de emplearlos es lo que amenaza la identidad cultural de la mayoría de los países. Ya que los creadores de conceptos, escritores, músicos, cineastas, etc. son relegados a un segundo plano por los productos importados, éstos tienden a imitar los valores inmersos en las producciones extranjeras. 144

Estas imitaciones pueden llegar a ser, por su alta difusión, las normas de comportamiento humano en los países que están expuestos a ellos. La copia fiel de la televisión de otros países provoca en México una visión irreal "cuyo internacionalismo deriva de su fascinada adopción de las series norteamericanas y cuyo nacionalismo se nutre de los peores excesos del cine mexicano los años cuarentas" 145

La falta de programas infantiles creativos y atractivos en nuestra producción nacional también provoca una dependencia de los programas extranjeros (principalmente norteamericanos y japoneses), los niños son expuestos a una programación de un proyecto transnacional, transmiten una visión del hombre, del mundo "real" y la sociedad, pero de un país ajeno al nuestro en cuanto a hábitos, costumbres e incluso a nivel cultural y económico.

144 Cfr. Mac Bride Sean y otros Ob.cit., pp. 106-114

145 Cfr. Raúl Trejo Delarbre Ob.cit., pp. 42

Como ejemplo de lo anterior están todas las casas productoras de dibujos animados, de series y largometrajes; programas como "Plaza Sésamo, Barney y sus amigos y Hullabaloo ", por mencionar algunos, tienen como núcleo la introducción al mundo del consumo, se trata de mostrar al niño lo que le espera de forma suave y sutil y algunas veces atractiva.

Se le envían mensajes con ciertos ingredientes capitalistas, ideología imperante en Norteamérica, lugar de donde provienen la mayoría de estos programas, con lo cual se refuerzan los modelos y patrones de conducta impuestos por la burguesía del capitalismo, promueven el consumo de sus bienes y servicios creados por ellos mismos en donde disfrazan los mensajes autoritarios e impositivos sobre todo en aquellos países en vías de desarrollo, carentes - según los creadores de estos conceptos - de opiniones e interés.

Sobre todo notamos lo anterior en las teleseries destinadas a entretener, en ellas se mezclan y difunden valores, pautas de conducta, patrones culturales, modelos, prototipos, hábitos de consumo y hasta giros de lenguaje, con lo cual se promueve un estilo de vida transnacional; en 1967 ya mucha gente notaba que la pantalla de televisión se convertía en el principal "ejemplo" del modelo norteamericano para millones de personas en el extranjero, México, copiaba -y aún lo hace- los programas, y no sólo nuestro país sino muchos otros, dependientes en mayor o menor medida de las importaciones en cuanto a programas para este medio y también para la radio. 146

146 Cfr. Fernando Barreza *Teleseries desvalores con piel de oveja* Revista Mensaje Núm. 311 Agosto 1982. pp. 434-435

En México las producciones "gringas" predominan en las horas de mayor público, es decir durante la tarde y la noche, se pagan grandes sumas de dinero para poder transmitir programas y películas procedentes del extranjero, con lo cual se pone en peligro la integración cultural no sólo de nuestro país sino también la de otras naciones pobres; porque la televisión proviene de los centros de poder del mundo industrializado.

Por otra parte cabe mencionar un informe promovido por la UNESCO, en cuanto a la transculturización en el cual se llegó a la conclusión que ésta se lleva a cabo en el ámbito político, psicológico, lingüístico y cultural. Investigación realizada por un equipo del Institute for Communication Research of the Stanford University. 147 En él se pone de manifiesto que los países en desarrollo muchas de las veces no pueden -en cuanto a capital se refiere- producir ellos mismos materiales para una programación continua, de ahí surge la necesidad de efectuar importaciones, por el bajo costo que representa la compra de programas extranjeros, sobre todo de origen norteamericanos.

Estados Unidos ocupa el primer lugar en la exportación de programas, lo hace casi al exportar más del doble que todos los países juntos; el precio varía dependiendo del éxito que el programa haya tenido en su país de origen; éstos son los que ocupan los horarios de mayor auditorio, por lo general son programas seriales, películas largas y espectáculos de variedades, sea de manera consciente o inconsciente, este país está promoviendo y grabando su marca cultural prácticamente en todo en el mundo.

147 Cfr. Eduardo Contreras, James Larson y otros *La transmisión transcultural*. Institute for Communication Research of the Stanford University 1977. UNESCO Núm.77. pp.11-13, 19-20

Pero no sólo la transmisión cultural se ve afectada por la importación de programas, que fueron creados pensando en un público norteamericano con la idea fija del capitalismo y de su modo de vida, sino que también se afecta el campo lingüístico. En el caso concreto México, nuestro lenguaje ha sido influenciado y modificado por modismos extranjeros; para muestra el "pochismo", se hace uso y mezcla de palabras en inglés con el español en la canción o porra "creada" por los medios sobre todo la televisión, y promovida por ella misma, se pretende alentar a la selección mexicana de fútbol, con una oración que dice ¡¡ México, Let`s go¡¡.

Otra palabra muy socorrida de la misma procedencia, es ¡¡O.K¡¡ utilizada en un sin fin de producciones extranjeras y arraigada en el lenguaje del mexicano que se siente de clase media, y la emplea para subir de estatus social, ya que en muchos casos el tener acceso a los programas en inglés es motivo de ello. Incluso los países en donde domina la exportación de programas, se han dado a la tarea de promover su lengua, enseñándola tanto en radio como en televisión, son grabaciones vendidas o prestadas o canjeadas con el fin de llegar a un mayor número de auditorio.

Partiendo entonces de la identificación, la ideología sin barreras, sentido único, etc., los creadores, fabrican planetas, ciudades, personajes fantásticos; esos personajes y contextos atraen la atención del niño y del resto del público, cumplen con una función de la televisión: Entretener, proporcionar "diversión" a la exigencia de un tiempo libre, que de inmediato llena; se desvía a la gente de su realidad para que no se dé cuenta de los problemas reales de su entorno, lo sumergen en el mundo de la fantasía.

Para el público infantil en particular, llegó la serie proveniente del vecino país del norte, Estados Unidos, "Power Rangers", que como ya se explicó y describió, narra la lucha eterna entre el bien y el mal. Dicha serie se caracteriza por tratar diferentes temas en ellos se presentan situaciones simples, mismas que no fuerzan al espectador a pensar o razonar lo que observa y escucha; por el contrario, le ayudan a evadir su realidad.

En los Power o colorines se hace uso de las llamadas normas y valores sociales, éstas giran en torno de diversos temas, para comenzar debemos entender lo que es una norma social, "son expectativas compartidas o estándares de conducta dentro de determinado grupo social o sociedad específica, estas normas surgen de la interacción entre los individuos y se transmiten, al igual que los valores, por medio de la socialización. En cuanto a los valores sociales son las creencias, ideas, formas de conducta, formas de relacionarse en y con el mundo que cada individuo o grupo social tiene y sobre las cuales les coloca un valor; los valores también indican a los miembros de una sociedad lo que deben o no hacer y lo que se espera de ellos". 148

148 Cfr. Margarita Yépez *Realidad simbólica y medios de comunicación* Psicología de la comunicación colectiva, UNAM/FCPYS/SUA, 1995 pp.40-41

Así, en la serie dichas normas y valores van entre mezclados con temas que exhortan a la lealtad, amistad, poder, amor, unión, fidelidad, pero también, conquista, destrucción, mismos que conllevan mensajes implícitos sobre relaciones jerárquicas, de codependencia, es decir de líder a seguidores, se pone de manifiesto el dominio y la sumisión, todo lo anterior en ambos bandos, buenos y malos.

La ideología capitalista es presentada como una norma a seguir, al cumplir con sus fases y elementos el individuo es un buen ciudadano. A lo largo de la historia, los Power Rangers, hacen uso de dichas ideas, cumplen con su función de dominación y sumisión, los héroes son sometidos a los ideales de Zordon, sin saber si son esos mismos los que cada miembro Power cree.

Los también efectos de ganancia, son representados de diversas formas, primero con la moneda de poder que cada héroe posee, sus respectivos vehículos de combates, la "conquista" de la lealtad y aprecio de los habitantes de "Angel Grove", por defender la Tierra, la relación de producto - ganancia está a la vista, no se les da nada sin haber hecho algo a cambio.

El valor moral de la lealtad, fidelidad, amor y unión, principalmente, hacen acto de presencia, en cada capítulo, ya que por medio de la unión y el amor estos colorines pueden vencer el odio y la destrucción que Lord Zedd desea crear en la esfera azul, pues al unir sus poderes crean la máquina más poderosa, el Thunder Megazord Power; su lealtad para con Zordon refleja fidelidad para con el sistema capitalista, por supuesto.

Esta transculturización se lleva a cabo en los patrones de conducta mostrados en la serie, son estudiantes y practicantes de algún deporte o arte, con cierto estatus social, y admiración por sus compañeros de clase, esquemas factibles en un país de primer nivel, pero un poco difícil de insertar en los países en desarrollo.

La serie emplea en los personajes principales diferentes personalidades, las cuales ofrecen a los niños; hay para todos los gustos de ahí que ese receptor asimile y aplique algo de lo aprendido o "sugerido" por su héroe favorito, fomentan el deporte, el trabajo en equipo y algunas otras actividades, pero resaltando que la fuerza manifestada en las artes marciales es la que dirige y lleva al éxito al grupo de los Rangers, ya que las ciencias y artes son expuestas como algo secundario.

Una norma y valor social muy subrayados, son el poder y dominio, que se aprecian en relaciones jerárquicas tanto en buenos como en malos, y que al caracterizar a los héroes en seres humanos y a los antihéroes en animales se expone de manera implícita que los primeros poseen más inteligencia y por lo tanto dominio sobre los segundos, y de igual forma lo va a tener el niño.

Además el mensaje que emite la serie va destinado a un grupo social con cierta cultura, lo cual provoca que no todo lo emitido por la serie sea aplicable en la nuestra, porque varían conceptos, códigos e ideología, se muestra una total -o casi- independencia familiar de los miembros Power, por el contrario, en nuestro país la familia es considerada un elemento de suma importancia dentro de la sociedad.

Es importante mencionar que no todo lo que emite dicho programa resulta incompatible con nuestra cultura, la ideología que impera en nuestra estructura social es similar a la expuesta en la serie Power Rangers, en cuanto a la relación de dominante dominado; se denota en las producciones nacionales como las telenovelas, los personajes son, por lo general, chicas de clase pobre que llegan a convertirse en chicas de alta sociedad, existe el oprimido y el opresor, el que es sirviente y el patrón que lo trata mal, etc.,

Pero no sólo existe esta relación, también está la norma de la competencia, muy inculcada en la ideología norteamericana, va de la gente adulta a la joven con el fin de asegurar la perpetuidad del sistema e ideas que los acompañan; lo anterior es expuesto en el material televisivo, ya que el individuo aprende y conforma sus estructuras psíquicas y cognitivas de la observación de costumbres en otros miembros de su grupo, de igual forma aprende pautas de conductas a través de la televisión y es más apreciable en quienes aún no conforman sus criterios psicológicos de personalidad: los niños.

Para ellos se fabrican personajes con dicha característica: la competencia, ser o tratar de ser el mejor; compiten por la Tierra con los alienígenas- en el caso de los Power -, y en muchos otros programas como los "Cuatro Fantásticos", "El Hombre de Hierro", y demás, se les exhorta para que deseen ser profesionistas, así se les muestra en un sin fin de seriales norteamericanos, algo muy contradictorio en nuestro país, por la falta de recursos económicos.

3.6- TIPOS DE MENSAJES QUE EMITE LA SERIE.

Autores como Eco manifiestan que para darse un verdadero proceso comunicativo deben existir elementos tales como que el destinatario sea un ser humano, con el fin de que la señal emitida provoque un estímulo y solicite una respuesta interpretativa del destinatario. El proceso de comunicación se verifica cuando existe un código, es decir, ambas partes del acto comunicativo saben de lo que están hablando, este código es un sistema de significación, el cual establece una correspondencia entre lo que representa y lo representado. 149

Por ello, la televisión y todos sus programas son considerados como mensajes, ya que motivan al destinatario para que elabore una respuesta al mensaje enviado por el destinador, estos mensajes son portadores de múltiples niveles de significación, porque para una persona puede significar algo y para otra una cosa muy distinta; siendo la televisión el mismo destinador pero con una variedad de destinatarios. 150

149 Cfr. Umberto Eco Ob.cit., pp. 23

150 Cfr. Jon. P. Baggaley, Steve N. Duck *Análisis del mensaje televisivo*. Editorial Gustavo Gili, México, 1985. 3a.edición, pp. 35-70

Así, el estudio de la programación como discurso hará que se amplíe el campo de investigación de la semiótica de la comunicación, la cual estudia todos los fenómenos comunicativos, en donde se produce un indicio o señal, pero no sólo su existencia, sino la forma en cómo funciona esa señal, de los códigos y los signos ya establecidos, por medio de los cuales nos comunicamos, tiene mucho que ver con la producción de signos y códigos elaborados por el hombre; por ello va a depender de una semiótica de la significación, los indicios, señales o mensajes, toman su significado de los lazos institucionales que la misma sociedad les ha dado, significarán lo que la sociedad les permita significar.

Esa significación no es una propiedad de la cosa, sino de la construcción de ésta como signo, por tal motivo se le considera - a la significación- como un acto comunicativo además de ser un fenómeno cultural, el cual va a afectar a los individuos que participan de la cultura de la que tal hecho forma parte. Su significado lo tomará de esa cultura a la cual el signo representa.

Dentro de esos códigos, signos y significados que forman el mundo simbólico la televisión se toma la libertad de hacer uso de ellos para poderse comunicar con el auditorio, cumpliendo así con la función más clara de los programas sean educativos, de noticias y de asuntos de interés público, la de informar; la función más básica de todos los medios.

Pero no sólo este medio cumple con la función antes mencionada, también lo hace con otra función básica: el entretenimiento. Los programas pertenecientes a este género crean el binomio -entretenimiento como información-, son los de aventura, misterio, delito, horror; en el primero de los casos se podría encontrar la serie Power Ranger, dedicada a un público infantil, aunque los programas destinados a este sector del teleauditorio no sea el único que los vea.

Dicho binomio de entretenimiento como información se lleva a cabo en los Power, al enviar mensajes con información (de forma implícita), los cuales versan sobre los elementos de una ideología capitalista imperante en el país de origen del producto en cuestión, E.U., disfrazados con personajes antagónicos y atractivas batallas espaciales, haciendo de esto un espectáculo.

En cuanto a las noticias, anuncios comerciales, y deportes entran en el binomio del entretenimiento como información, y su contraparte es la información como entretenimiento, los programas que forman parte de éste son la novela, de humor, variedades musicales, de concursos y adivinanzas. El mensaje televisivo que todos estos programas emiten, es definido por Umberto Eco como el conjunto de los significantes, elaborados sobre la base de uno o de más códigos para transmitir ciertos significados, y en cuanto pueda ser interpretado e interpretable sobre la base de los mismo códigos o de otros códigos. 151

¹ 151 Cfr. Umberto Eco Ob.cit., pp. 23-40

Así, el mensaje puede tener distintos niveles de significado, dependiendo de los diferentes códigos que posea el receptor o intérprete para descifrarlo; se compone de imágenes, sonidos musicales, ruidos y emisiones verbales, se puede considerar a éste en el empleo de tres códigos básicos:

- El código icónico, subdividido en: a) subcódigo iconológico, b) subcódigo estético, c) subcódigo erótico (al nivel de selección de las imágenes), y d) subcódigo del montaje (en el nivel de la combinación de las imágenes).
- El código lingüístico, el cual comprende: a) jergas especializadas, y b) sintagmas de valor estilístico adquirido.
- El código sonoro: a) subcódigos emotivos, b) sintagmas de valor estilístico adquirido, y c) sintagmas de valor convencional.

CÓDIGO ICÓNICO.

El código icónico es el que se percibe a simple vista, puede ser denotándose a sí misma como una figura circular, triangular o bien, denotando otra forma la cual el receptor reconoce como elemento de la realidad física y cultural como una letra del alfabeto. En cuanto al código iconológico, son ciertas imágenes que significan en sí mismas dos o más ideas diferentes, representan significados diversos dependiendo del contexto, como pueden ser la bandera, símbolo patrio, o bien, la nacionalidad de alguna persona que la porte.

En el subcódigo estético un lugar, un sujeto o un objeto adquieren cierto significado con base en convenciones del gusto estético puede ser bello, dar o representar soledad, da los adjetivos a las circunstancias, por ejemplo el subcódigo estético determina al pirata como romántico, el iconológico la marca como "pirata"; y el erótico lo hace agradable a la vista, es hombre, guapo, apuesto y con una venda negra en un ojo.

El subcódigo del montaje hace la relación de continuidad en una emisión, da coherencia al hacer aparecer a ese personaje en dos o tres escenarios diferentes, justificando la presencia de éste ahí.

EN LOS POWER RANGERS.

En la serie de los Power Rangers se emplea el código iconológico, es decir, algunas imágenes proyectadas en este programa tienen varios significados, pueden ser vistas como elementos que conforman un programa de entretenimiento, y por otro lado como un gran número de imágenes que proporcionan información de manera implícita, manejan ideas sobre ideología, relaciones jerárquicas, simbologías extranjeras, sobre todo del Oriente, costumbres, valores y normas sociales, etc., el significado que se le adjudique a éstas dependerá del contexto cultural del receptor, porque no significan lo mismo o no tienen tanta identificación con una persona proveniente del mismo país de origen del producto que para nosotros, ya que algunos de los mensajes emitidos por los Power no embonan del todo en la mentalidad mexicana; por ejemplo, el que estos héroes sean sólo eso y estudiantes brillantes, esquemas poco factibles en un país en vías de desarrollo y muy adecuado o no tan difícil de ser en una primera potencia, la

cual cuenta con grandes recursos económicos destinados a la educación de sus nuevos miembros.

En el subcódigo estético los espacios de acción de los héroes colorines, es presentado de manera muy bonita, acogedor, ecologista y deseable para vivir, es la Tierra; determina que en el caso de los miembros Rangers, los chicos, Jason y Tommy, sean caracterizados como jóvenes deportistas y modelos de líderes; el iconológico, en este caso marca a los seis jóvenes encargados de defender "Angel Grove" como héroes; y el subcódigo erótico, hace agradable a estos personajes, todos son chicos y chicas dedicados al estudio, practican algún deporte o artes, son además de aspecto físico simpático.

El cambio de escenarios es comprendido en el subcódigo de montaje; en los Rangers, los cambios o desplazamientos de escenarios son explicados al receptor para que comprenda por qué de un momento a otro estos héroes, que inicialmente estaban en la cafetería-gimnasio de "Angel Grove", ya no lo están más, y ahora se encuentran en el Centro de Mando, por mencionar algún ejemplo. Esta justificación la hace por lo general, Alpha 5 el ayudante de Zordon, quien llama a los Power a su centro de reunión para explicarles la nueva misión y el mago astral les indique qué deben hacer para vencer al nuevo monstruo creado por Lord Zedd.

CODIGO LINGÜÍSTICO.

El código lingüístico es la lengua en la cual se habla, son las formulaciones verbales de una transmisión y se subdivide en jergas especializadas, y se refieren al campo o ámbito del cual se habla: científico, político, social, etc., los sintagmas estilísticos denotan clase social, actitud artística, representa la ironía, sospecha, alegría, etc.

EN LOS POWER RANGERS.

Los miembros de los Power y los mismos antihéroes encabezados por Lord Zedd, emplean un lenguaje muy coloquial, juvenil, o por lo menos así son doblados al español los diálogos, porque los héroes son comprendidos en una edad cronológica de entre los 18 y 20 años, aún cuando aparentan más, como de 22 o 26 años. Por esta razón no hacen uso de un lenguaje más rebuscado incluso los jefes de ambos bandos. En el caso de Zordon muy paternalista, como un padre habla con su hijo en una conversación seria; y en Lord Zedd, les habla a sus mutantes de forma "normal", sin dejar de ejercer presión sobre los primeros, algunas veces emplea palabras como, tontos, estorbos, cabeza de chorlito, etc., lenguaje fácil de comprender y hacer reír en su momento a todo espectador, sea infantil o no.

En cuanto al ámbito o campo del cual se habla en la serie, es la eterna lucha entre el bien y el mal, se enfrentan las fuerzas del bien comandadas por Zordon y sus Power Rangers, y las del mal comandadas por Lord Zedd y sus secuaces alienígenas.

El estatus social que se les adjudican a los colorines es de clase media, son chicos que cuentan con una posición económica desahogada, pues en algunos capítulos se les ve llegar a la escuela con automóvil propio de modelos recientes, es decir, no son viejos; su ropa es casual pero en algunos de estos héroes es la de moda.

Sus actividades deportivas, artísticas o científicas, no les dejan tiempo para trabajar, con lo cual se justificaría su posición económica, traen dinero sin decir nunca de dónde lo obtuvieron o si alguien se los dio. Característico en ellos es que en la mayoría de los episodios se muestran alegres y dedicados a su tarea de héroes.

CÓDIGO SONORO.

El código sonoro comprende los diferentes sonidos incluyendo al ruido, música, palabras, son ruidos y sonidos sacados de la realidad, de él parten los subcódigos emotivos clasifican la música, en camprestre, clásica, son relacionadas al valor emotivo e ideológico, los sintagmas de valor convencional dan valores connotativos, es decir, representan dos ideas a la vez.

EN LOS POWER RANGERS.

En los códigos sonoros se llega a clasificar la música empleada en los diferentes medios audiovisuales, en el caso concreto de los Power, es de tipo alentador, con algo de emoción y una sensación de poder, pues versa: "¡¡Go, Go, Power Rangers!!" y se emplea cuando los seis jóvenes estudiantes se transforman en los héroes colorines, o bien, cuando hacen un llamado a sus respectivos Dinozords - Zords de Trueno y forman el Thunder Megazord Power, exaltan la figura de esta singular máquina de combate haciéndola parecer como algo poderoso e invencible.

Cabe mencionar en este apartado que el uso de frases acompañadas de música alegre, pero en el idioma original de la serie, inglés, es algo contradictorio y podría afectar la comunicación por la falta de un común denominador, es decir, que tanto el emisor como el receptor manejen el mismo código, no es entendible para aquellas personas que no saben inglés y por lo tanto les resultaría un tanto difícil entender y explicarse el sentido que adquiere la frase y la música empleadas sólo en los casos antes descritos.

El mensaje además de contar con toda esta gama de códigos y subcódigos para su análisis, cuenta con un marco referencial cultural, el cual define la posición del receptor, en cuanto a conocimientos, ideología, ética, religión con el fin de que pueda descifrar el mensaje emitido. Así, el mismo cumple con 6 funciones: referencial, emotiva, connotativa o imperativa, fática o de contacto, metalingüística y estética. Estas funciones ya han sido explicadas en el capítulo uno.

3.7- ANÁLISIS SEMIOLÓGICO EN LOS POWER RANGERS.

En una serie llena de simbología, signos y todo un conjunto de mensajes implícitos en cada detalle, un análisis amplio se vuelve necesario para tener un mayor entendimiento y así comprender el por qué del juego hecho con los colores , de las armas, de los vehículos, del lenguaje y sobre todo de la intención real de todos los mensajes transmitidos por este programa.

- Jason en su identidad secreta es el Power Rojo, este color va muy de acuerdo tanto con la personalidad como con su rol jerárquico dentro del grupo. Siendo el líder de los Power Rangers le corresponde tener el primer color del arco iris; además por ser un chico deportista, practica y enseña artes marciales; fuerte, decidido, comisionado para ser quien tome las decisiones importantes, por eso en su caso el color rojo toma características positivas.

Posee el mejor de los Zords ya que su vehículo de combate es el Tiranosaurio el cual se transforma en un Dragón que vuela y escupe fuego, este elemento simboliza destrucción y purificación al momento de enfrentar a los monstruos de Lord Zedd y destruirlos. De igual forma cuenta con la mejor de las armas, la espada de poder, misma que simboliza poderío y que al momento de proteger la tierra se torna en instrumento de paz y justicia. Su arma será también destructora y de signo positivo, al momento de justificar la destrucción de la injusticia y del mal.

En cuanto a su geosímbolo le corresponde el Sur que simboliza luz, misma que se pone de manifiesto al momento que Jason guía a sus compañeros Power hacia la victoria. Los elementos antes mencionados reafirman el papel de líder que le fue asignado a Jason.

-Tommy fue el último en unirse al grupo, ejemplifica muy bien los atributos de vida, resurrección e inmortalidad asociados a su primer color, ya que sobrevive a la pérdida de sus poderes como Power Verde, robados por Lord Zedd, su personalidad de héroe no muere sino que se toma algún tiempo para resurgir. Esta fuerza de voluntad constante y el sentimiento de victoria - característicos en el color verde- se encuentran al simbolizar la perpetuidad de impedir, los Power Rangers, a Lord Zedd conquistar la tierra. El color Verde también representa el amor que perdura, ya que Tommy está enamorado de Kimberly quien deja el grupo por seguir sus propias aspiraciones.

Este héroe lo adopta el color blanco al momento de perder sus poderes de Ranger Verde, resurge de las cenizas y se convierte en el Power Blanco este tono significa pureza, castidad, inocencia atributos que van de acuerdo con su personalidad pero en su faceta de estudiante y maestro de artes marciales; la pureza y la castidad se ve reflejada en el hecho de que nunca el Ranger Blanco aparece con chicas, sólo con Kimberly; no es un muchacho problemático, por el contrario, es inocente al punto de carecer de maldad en cualquier terreno.

La paz hace acto de presencia tanto como uno de los temas explotados en la serie como en el significado del color blanco, dicho elemento es la causa de la existencia de todos los miembros Power; al conservar la paz evitan que los mutantes se apoderen del mundo. Es importante mencionar que Tommy sufre varias transformaciones: primero al dejar de ser el Ranger Verde y pasar a ser el Ranger Blanco; segundo por una convención estudiantil Jason viaja a Suiza y deja su lugar de líder a Tommy quien pasa de ser el segundo a bordo para convertirse en el guía de los Power Rangers.

Por la situación antes mencionada, el color blanco toma un sentido positivo al tener Tommy la obligación de conducir a sus compañeros por buenos caminos para lograr esa paz; además al proteger la tierra y a sus compañeros, cumple con el significado que adopta el blanco al simbolizar riqueza, obtenida mediante la integración de todos los colores, reúne al resto de los Rangers, procura como buen líder, mantenerlos unidos y luchar por un fin en común: evitar la conquista de la esfera azul en manos de Lord Zedd. La integración de los colores en el blanco le dan un rasgo distintivo y reafirman su calidad de supremacía dentro del grupo.

El Power Blanco tiene como arma espacial la espada Dragonzord la cual comparte los mismos atributos que la de Jason, con la variante de ser utilizada como flauta para llamar al espíritu de su dinozord el Iguanodonte que se transforma en un dragón llamado Dragonzord. Siendo la espada símbolo de fuerza al conjuntarse con la modalidad de la flauta se convierte en un instrumento más poderoso, ya que por medio de la música "celestial" se logra controlar a la bestia para poder manipularla a su antojo.

Tommy controla a su Zord desde afuera, es decir, no lo tripula lo maneja por medio de su espada-flauta. Su vehículo surge de las profundidades del mar, y al transformarse en un Dragón terrestre adopta un simbolismo de protector de un gran tesoro que en este caso es la Tierra y sus habitantes.

Por consiguiente a Tommy le corresponde como geosímbolo el Oeste el cual tiene como característica principal la ausencia de vida por tener el color blanco el significado de la pureza de los inocentes que no han vivido, es decir, no han nacido; la inocencia es una de las cualidades de este Ranger Blanco. Así, tanto su arma como su Zord hacen que Tommy tenga un rol jerárquico secundario, es el segundo de abordo, hasta el momento en que se convierte en el líder del grupo.

-Billy encarna al Power Azul, apasionado de las ciencias exactas genera una esperanza de lograr vencer al enemigo auxiliado por algún invento creado por él mismo, el significado de constancia que se le atribuye al color azul es ejemplificado por la eterna búsqueda en cuanto a actualización, desempeño y demás actividades que ayuden para que llegue a ser un gran científico. La fidelidad está presente en su relación con los demás Power, ya que Billy confía en ellos así como ellos en él; la serenidad también forma parte de su personalidad ya que tiene paciencia para poder fabricar un invento que los saque del problema o amenaza encarnada en los alienígenas.

El significado de melancolía, ternura y sensibilidad presente en el azul forman rasgos distintivos de este héroe; no muy sociable por su constante permanencia en los laboratorios, excepto con los otros miembros Power. La inteligencia es su principal característica, ya que posee un nivel intelectual algo superior al de sus compañeros; en otros casos su tono cumple la función moderadora, del equilibrio y del control, pues el Power Azul funge como mediador entre las diferentes disciplinas que cada miembro Power posee como característica personal. Se puede decir que las Artes Marciales se encuentran en un lugar privilegiado, son practicadas por tres de los miembros incluyendo a una mujer, las Artes sólo por dos y las Ciencias por uno. Entonces Billy resulta ser el equilibrio entre la fuerza y la inteligencia, entre la acción de proponer, rol destinado a mujer, y la acción de ejecución, rol destinado a los hombres.

Al Power Azul Zordon le ha conferido la lanza de poder como arma espacial, dentro del contexto de la serie simboliza fuerza para poder acabar con el mal, se le adjudicó esta arma porque no se le confiere ninguna autoridad, de esta forma no puede competir en cuanto a poderío con la espada, como símbolo de penetración se le relaciona con el sexo de este personaje. Por simbolizar sagacidad va de acuerdo con la personalidad de Billy, ya que posee una gran inteligencia y rapidez mental. Este héroe tiene como Dinozord al Triceratopus que al transformarse en un Zord de Trueno toma la forma de un Unicornio.

Por otro lado, el color que utiliza Billy en su identidad de héroe está relacionado con el geosímbolo del Este que simboliza al Sol, espiritualidad, vida, primavera y sabiduría; dentro de las cuales la última es la que va de acuerdo con la personalidad del Ranger Azul, pues como ya se mencionó es muy inteligente.

Por lo anterior se concluye que Billy funge como mediador entre todos los miembros Power, pero no por ello ocupa un lugar preponderante, sino que tiene un rol secundario aunque no tanto como el resto de sus tres compañeros.

-Zack, el Power Negro, cuenta con algunos de los significados relacionados a dicho color. Por ser un color extremista, es decir, que puede ser la unión o la ausencia de todos los colores, su simbolismo varía, puede ser negativo - en la mayoría de los casos- y positivo en casos muy particulares. Se le asocia con la muerte, la maldad, las tinieblas, pero también es prudencia, resolución y virginidad.

La prudencia es uno de los elementos de las llamadas cuatro virtudes cardinales (justicia, fortaleza y templanza), consiste en discernir lo bueno de lo malo para seguir uno y huir del otro. Por ser miembros de este grupo de héroes, Zack ya se considera dentro del lado de los buenos, obra con cautela y generalmente es presentado como un apoyo para los otros Rangers sobre todo con los varones.

Al ser un héroe secundario se le asocia al significado de aguas inferiores que adopta este color, sinónimo de relegación; también cuenta con las características de humildad al estar conforme con el rol que se le asignó, de igual forma sucede con algunos de sus compañeros, de resolución al estar decidido a ser un protector de la tierra.

El arma con la que hace frente a la amenaza de los alienígenas es el Hacha de Poder que lo mismo simboliza fuerza y destrucción que paz y sagacidad; en el primero de los casos al emplear su hacha para repeler las fuerzas del mal; y en el segundo al utilizarla sólo cuando es necesario. Además por considerarse un símbolo de penetración se le relaciona con el sexo de este personaje, cabe resaltar que las armas de los varones cuenta con dicha característica; en cuanto al significado de liberación presente en esta arma se ve ejemplificado al contribuir Zack a defender la tierra ayudando a su habitantes a librarse de Lord Zedd y sus secuaces. Así, al igual que el resto de sus compañeros Zack cuenta con un Dinozord Mastodonte, el cual se convierte en un León.

Zack es un personaje con menor grado de importancia como se puede observar en su vehículo y arma; siendo el primero un dinosaurio de menor relevancia y el segundo un arma un tanto arcaica que no corta sólo quebranta.

-El rosa fue seleccionado por los creadores de la serie para ser usado por Kimberly, Power Rosa, color representativo de lo sutil, agradable, dulce e inocente. De apariencia tierna, la Ranger Rosa tiene como personalidad ser soñadora, enamorada de Tommy, el Ranger Verde-Blanco, realiza actividades muy femeninas como practicar la guitarra, estudiar música, gimnasia y ser "girl scout".

La inocencia, además de ser algo sin malicia, se aplica a las cosas que no son nocivas, tal y como lo es esta heroína, pelea y busca conservar la paz en la tierra y librarla de la destrucción en manos de Zedd, perturba los planes de conquista sin llegar a extremos de suma violencia, no pierde los límites marcados por su condición femenina; incluso su arma -Arco de Poder- es signo de exorcismo, es decir, purifica el mal para convertirlo en bien; además refleja al arco iris que simboliza el puente de perdón que fabricó Dios para establecer comunicación con los hombres.

Así, el arco por tener características sutiles y de delicadeza encaja muy bien con la personalidad de la Power Rosa quien es agradable y se le adjudica esta arma en relación con su feminidad. En cuanto a su Dinozord, Kimberly controla al Pterodáctilo ave prehistórica que al transformarse en un Zord de Trueno toma la figura de un Pájaro de Fuego. Cabe mencionar que el color de esta heroína no tiene relación con ningún geosímbolo.

-Trini de origen oriental lleva el color amarillo desde su piel hasta su atuendo, por lo tanto personifica a la Power Amarilla, el carácter positivo de dicho tono va de la mano con el positivismo en la vida de este personaje; la condición de alegría que transmite se ve reflejado en el color y en su persona. Al poseer fuerza el amarillo puede ser símbolo de la dominación, aunque no de actos brutales, es decir, Trini puede dominar y combatir al mal pero sin llegar a un extremo violento restringido por su condición de mujer.

Por otro lado cabe mencionar que este color, dentro de las religiones orientales, se utiliza para representar a sus Dioses, de ahí que se asocie con la riqueza espiritual; además es importante destacar la asociación del color con la raza, en el caso de Zack quien es de raza oscura se le adjudicó el negro para su atuendo de héroe, de la misma forma hicieron con Trini, quien recibió mayor preferencia que su compañero.

Otro simbolismo del amarillo es la fecundidad por obvias razones este color le fue asignado a una mujer, esa fuerza fecundadora se explica por su similitud con la luminosidad solar, encargada de la fotosíntesis, además de tener este color como elemento a la Tierra.

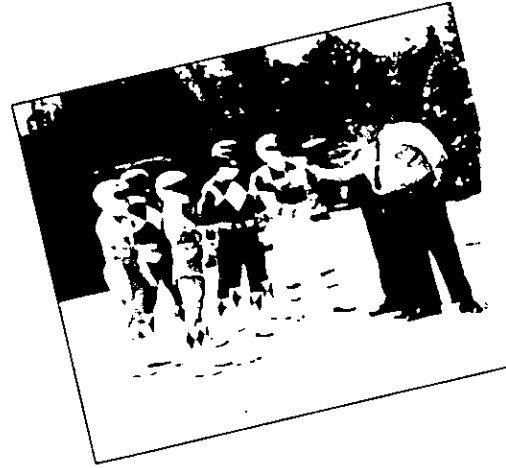
Ahora bien, la Power Amarilla guarda relación en cuanto a características personales con Tommy y Jason, ya que ella, al igual que ellos, practica Artes Marciales; el hecho de ser mujer la limita en lo que a agresividad se refiere, por ello se le asigna un arma que aunque mortal no es comparada a la espada o a la misma lanza, también por su menor grado de dificultad al manejarla, me refiero a las Dagas de Poder.

Estas Dagas se asemejan a los dos grandes colmillos que posee su Dinozord el Tigre Colmillos de Sable el cual, al convertirse en un Zord de Trueno, toma la figura de un Grifo (combinación de león con águila). Así, a esta chica alegre, positiva, amante de las artes marciales y de apariencia oriental, como miembro de los Power Rangers, le va a corresponder como geosímbolo el Norte, punto cardinal que comparte con Zack Power Negro; éste siempre ha sido considerado la región del frío y de la noche por lo cual es contradictoria su relación con estos héroes, pues ellos personifican el lado bueno lleno de luz y calor.

Por todo lo anterior a Trini le corresponde una personalidad femenina pero sin un toque de fragilidad, en ella el rol de la mujer va con un rasgo de agresividad, pues practica artes marciales, en la serie se proporcionan dos roles diferentes para la mujer, por un lado el femenino con rasgos de fragilidad y ternura (Kimberly), y por otro, la mujer que sin dejar de ser femenina puede ser fuerte y agresiva para defender sus ideales (Trini).

-Zordon el mago astral es quien escogió a seis jóvenes para defender a la Tierra de la amenaza encarnada en los alienígenas comandados por Lord Zedd. Con sólo una imagen en una pantalla cilíndrica, este mago -de rostro regordete- guía a los Power Rangers con el propósito de ayudarles a vencer a los monstruos fabricados por Zedd, siempre les indica qué hacer y cómo .

Como buen mago, guía a estos héroes; su "generosidad" es tal que delegó su labor en seis jóvenes, a quienes dotó de poderes de transformación y les obsequió la admiración de los habitantes de Angel Grove, y la envidia de otros como Bulk y Skull, además de los mutantes.





ALPHA 5

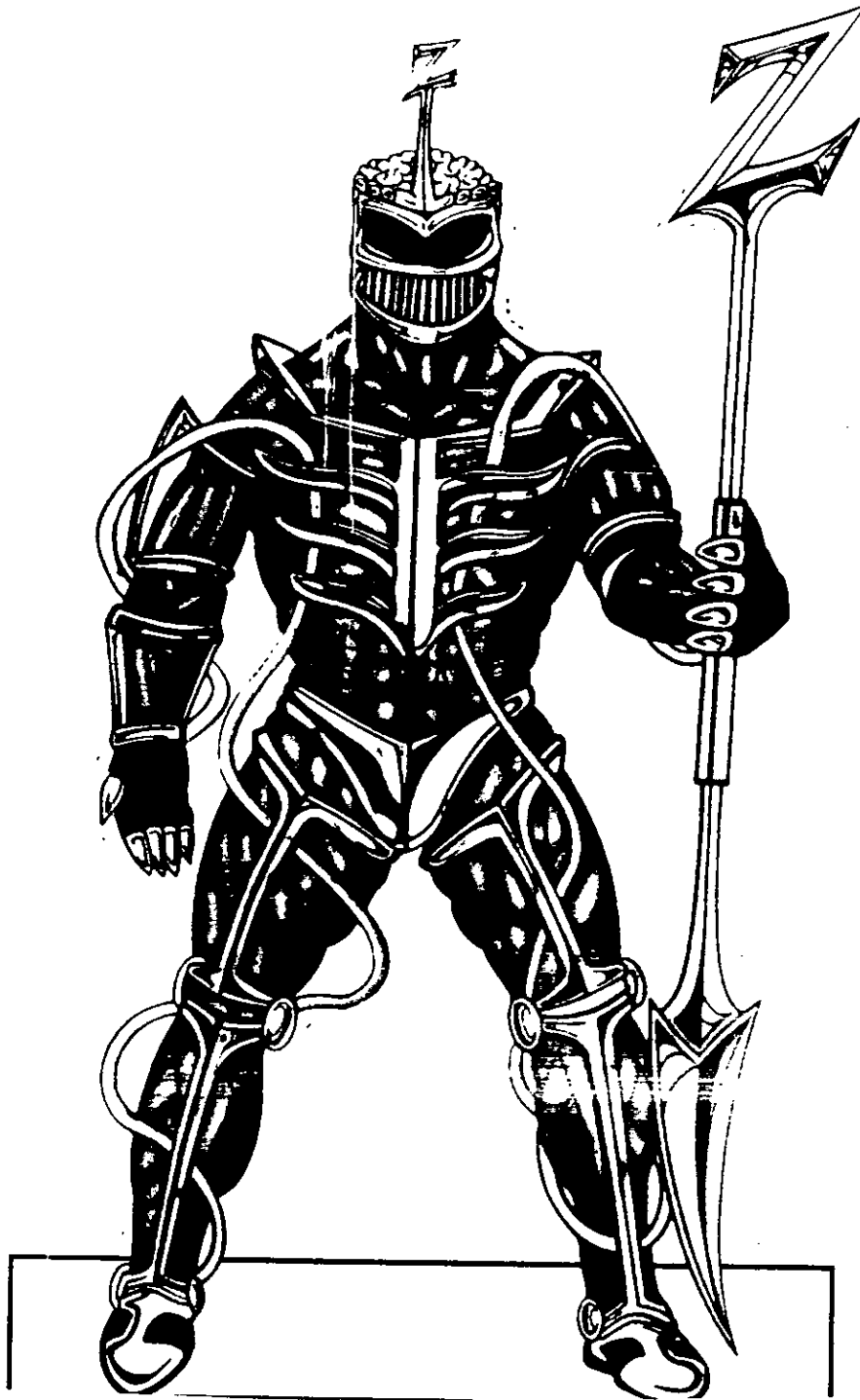
POWER RANGERS

También funge como espíritu mediador entre las guerras y el materialismo, lugar que ocupa dentro de la historia de la serie, nunca interviene directamente en la acción, es observador y guía, pero nada más. Por ello, es la cabeza del grupo de los Rangers además de ser su creador y digno rival de Lord Zedd.

-Alpha 5 es el ayudante robot de Zordon, esta singular máquina representa el reemplazo del hombre, ya que ni siquiera el mago mete las manos en la acción, pues no se ve que tenga cuerpo, el robot devora sin misericordia a los hombres; Alpha realiza todos los ajustes necesarios en el Centro de Mando, maneja las computadoras, globo visor y demás artefactos que sirven de ayuda a los Power; sólo en contadas ocasiones Billy interviene en el proceso.

Por lo tanto, el robot Alpha cumple con un rol secundario, de asistente y nada más, nunca sale del Centro de Mando, parece prisionero en ese lugar y sólo destinado a obedecer las órdenes de Zordon.

-Lord Zedd es el líder, maestro, guía, "patroncito", etc., de los mutantes, combinado su categoría de líder con su cuerpo de forma humanoide, sus secuaces son animales o máquinas, sin piel de color rojo y plata, simboliza, ira y belicidad, acorde con el carácter de Zedd; la primera por su afán de apoderarse de la esfera azul; la segunda por provocar los conflictos "armados" y participar en ellos, su armamento consiste en los alienígenas manejados por este líder y los monstruos que él mismo crea.



LORD ZEDD

Es pasional, agresivo se relaciona con el demonio por su color rojo, tiene poder y masculinidad manifestadas en diversas formas: para comenzar por su cetro, símbolo de poderío, autoridad o castigo, el cetro le otorga el máximo poder: el de la creación y control sobre su creación, así como su trono y corona; por su forma de persuadir a sus secuaces a hacer lo que él quiere y sacar de quicio a los Rangers.

Expresa crueldad cuando logra atrapar, aunque sea por algunos minutos, a algún miembro de los Power, lo hace sufrir. También busca el éxito el cual se simboliza en la conquista de su objetivo, su voluntad nunca se quebranta a pesar de perder en cada capítulo, es competitivo, al disputar Angel Grove con los colorines, su autoridad no es puesta en cuestión por sus mutantes ni por los Power Rangers.

Se mencionó el color Plata, por estar su cuerpo rojo combinado con este último, en forma de sondas, simulando sus costillas, vertebras, a semejanza de los egipcios, además de su cetro, corona y máscara. Su relación se basa en que este color está relacionado con la Luna, ésta es el lugar de residencia de Lord Zedd, llamada en la serie La Otra Dimensión, ahí tiene su fortaleza desde donde observa lo que sucede en la Tierra, a través de sus rayos rojos simbolizando destrucción, sin hacer directamente el trabajo sucio, el cual delega en las manos de Goldar.

Se le asocia con el diablo por su color rojo y por su personalidad incluso trae en su cabeza un cuerno el cual sale de su diádemata o corona y su punta termina con una Z, la relación con la serpiente la guarda con su vehículo llamado Serpentera, en forma de dragón chino (reptil con cola de serpiente, garras de león, semejante al que tripula Jason, el líder de los Rangers y Power Rojo). Al carecer de piel se le niega la capacidad de engendrar, criar, formar un ser, situación que él mismo modifica pues da vida a sus creaciones monstruosas con lo cual se anota un elemento extra a sus ya mencionadas características que simbolizan poder y dominio.

Entonces, Zedd tiene como habilidades la tenacidad para conquistar el mundo, creatividad para idear nuevos monstruos, agiganta sus creaciones y dirige a los mutantes a su antojo.

Este personaje, por su color rojo, cuenta con un geosímbolo, el Sur que simboliza luz y calor; luz porque Zedd guía a sus alienígenas para que se apoderen de la tierra, les indica lo que deben hacer; y de calor porque su color simboliza fuego sinónimo de ardor.

-Goldar el Mono Alado Dorado, de forma humanoide cuenta con un arma para su defensa además de su armadura y casco, símbolos de opresión, poderes inferiores y protección; una espada del mismo tono que el resto de su atuendo dorado, simboliza su estatus jerárquico dentro de los mutantes, refleja su poderío pero lo ejerce sólo entre los patrulleros y en algunos casos con las creaciones monstruosas de Lord Zedd, y con los Power Rangers, a quienes únicamente perturba un momento.



POWER RANGERS



GOLDAR

No puede tener otra arma -espada- porque es el segundo de abordo en la sociedad alienígena, Zedd ostenta el cetro símbolo de Poder, autoridad, supremacía, no es comparable con este artefacto la espada, aunque significa poder. El aspecto destructivo de su arma se confiere al objetivo que Goldar comparte con su líder: destruir a los Rangers y apoderarse de la Tierra.

Ahora bien, su color simboliza poder y dominación mismo que ejerce sobre los patrulleros. Al combinar en su persona el dorado y el negro éste va a significar maldad, negación, tinieblas cualidades asociadas a su situación de antihéroe; por formar parte de este bando se le relaciona con todo lo malo; y ya que su color se asocia al amarillo lo mismo sucede con su geosímbolo el Norte en cuyo caso simboliza la región del frío y de la noche, o sea, de todo lo maligno.

Es importante mencionar que Goldar tiende a imitar la personalidad de su amo y maestro, tal y como lo hace su progenitor animal el mono, es necio pues siempre busca llevar al éxito los planes de conquista del Señor de los Demonios, encarna los vicios; su ambición se ve plasmada en sus alas que reflejan la rapidez con que éstas pretenden elevarse y propagar su deseo de poder. Así, este personaje tiene como habilidades hechizar a los monstruo, manipula el tiempo y el espacio por medio de la teletransportación y dirige a los patrulleros.

-Patrulleros son seguidores tipo zombie de Lord Zedd, no tienen voluntad propia, no hablan sólo balbucean un ruido raro, se encargan de distraer a los Rangers para que Goldar lleve a cabo los planes del líder. Su color gris denota tristeza, melancolía, aburrimiento, hacen todo como máquinas no piensan; lo característico de estos personajes es que son seres humanos con máscara y guantes negros.

La máscara y un escudo en su pecho con la letra Z, son símbolo de protección, los patrulleros se protegen del mundo, de su líder y de los Rangers. Estos seres son destruidos al ser golpeados en su escudo, se quiebran en pedazos. Estos zombies tienen como habilidad el pelear y serle fiel a su maestro, emplean las artes marciales para enfrentar a los Power, su función es la de distraer a los héroes de la serie y servir a Zedd.

Por ello, son seres sin voluntad, secundarios y se puede decir que casi sin importancia, pues son manejados por otra persona, como muñecos con hilos.

-Los diversos Monstruos que aparecen en la serie son creados por Lord Zedd a partir de objetos pertenecientes a los Power o bien que se encuentran en Angel Grove, toman muchas formas y sus poderes van de acuerdo a su personalidad, normalmente Zedd los agiganta por medio de su cetro para poder así enfrentar a los guardianes del mundo.



LA VELA VERDE ES DE CERA MÁGICA. AL ENCENDERSE, LE ROBARÁ EL PODER A GREEN RANGER.

¡LO RAPTA-REMOS!



PATRULLERO

Pero los monstruos al simbolizar al guardián de la entrada y de los tesoros, bien puede aplicarse a los héroes y antihéroes, en el primer caso los mutantes son los guardianes de la galaxia; y representan los obstáculos a vencer por parte de los colorines, con el fin de poder ser héroes y llevar a cabo su tarea de defensa, ya que de no existir los alienígenas no tendrían razón de existir los Rangers.

En el segundo caso, para los mutantes, los Power representan al guardián de la Tierra, tesoro anhelado por el líder de éstos, el Señor de los Demonios. Estos defensores de la gran esfera azul provocan el esfuerzo en los antihéroes para lograr la victoria, misma que nunca consiguen pero que no cesan en su intento. Tienen como habilidades y cualidades la fidelidad y obediencia para con su jefe, así como algunas propias según su personalidad; y en una relación jerárquica ocupan un tercer lugar, pues a pesar de ser quienes enfrentan de forma directa a los Rangers sólo los llaman cuando los necesitan y cuando pierden la batalla desaparecen.

Cabe destacar la relación de codependencia entre todos los miembros Power, primero con el mago astral, segundo entre ellos mismos, tercero con su Dinozords y luego con sus Zords de Trueno, cuarto con sus armas y por último con el Thunder Megazord Power, no trabajan individualmente y siempre hay quien, su creador Zordon, les indica qué hacer para lograr el éxito deseado: salvar a la Tierra; similar situación viven los mutantes, para ellos Lord Zedd es la cabeza pensante de su organización, idea los malévolos planes, mismos que sus secuaces se encargarán de realizar y seguir al pie de la letra, sin protestar ni cuestionar nada, porque nunca lo hacen, son dependientes de los deseos y órdenes del Señor de los Demonios.

Ahora bien, el significado que adopta cada animal al transformarse en vehículo es la siguiente:

- La clasificación simbólica de los animales corresponde con frecuencia a la de los cuatro Elementos, aquí se adiciona el aire porque durante el Renacimiento tomó parte de este grupo. Así, la presencia de los animales se debe a que representan el dominio del hombre sobre la bestia; la victoria puede ser la muerte o la domesticación y sumisión del animal; lo cual sucede con los animales prehistóricos que sirven de vehículos a los Power Rangers, la primitividad del animal indica la profundidad del estrato.

Dentro de los mamíferos están el Tiranosaurio este Rey de los dinosaurios es el vehículo de combate de Jason Power Rojo quien a su vez es también líder de los Power Rangers. Este animal al transformarse en un Zord de Trueno tiene la figura de un Dragón con cuerpo de serpiente y uñas de león, Por escupir Fuego y volar se le asocia a la Tierra y al Agua. En este mismo caso se encuentra el animal que sirve de transporte a Lord Zedd líder de los mutantes, el cual tiene la misma forma que el animal de Jason pero se llama Serpentera, por lo tanto cuenta con los mismos Elementos: Tierra y Agua, y en algunos casos Fuego.

Pero igual están el Mastodonte, el Triceratopus y el Tigre Comillos de Sable quienes por ser animales mamíferos representan el elemento Fuego; el primero de ellos es vehículo de Zack Power Negro, animal pesado y enorme pero que no goza de un rol jerárquico preponderante; este dinosaurio se torna en un León cuando cambia su figura a un Zord de Trueno, su nueva forma representa a la Tierra, al oro, poseedor de la fuerza y del principio masculino; el segundo es el Triceratopus animal con tres agudos cuernos semejantes a lanzas y con una especie de casco, es invocado por Billy Power Azul, éste modifica su apariencia y la cambia por la de un Unicornio: según los Chinos, su piel es de cinco colores: rojo, amarillo, azul, blanco y negro, los mismo tonos que cada uno de sus compañeros adopta en su personalidad de héroe.

El tercero de los mamíferos es el Tigre Colmillos de Sable animal de grandes colmillos que asemejan dos dagas, armas espaciales de Trini Power Amarilla; este Tigre, al modificar su aspecto y convertirse en un Zord de Trueno, aparece como un Grifo que es el animal guardián de los templos y tesoros; tiene la parte delantera de un águila y la de atrás se asemeja a un león, con la larga cola parecida a una serpiente. Por tener rasgos de león y tener como color el amarillo representan al elemento Tierra, además su vehículo de combate toma un carácter benéfico al ser esta heroína una de los encargados de defender al mundo.

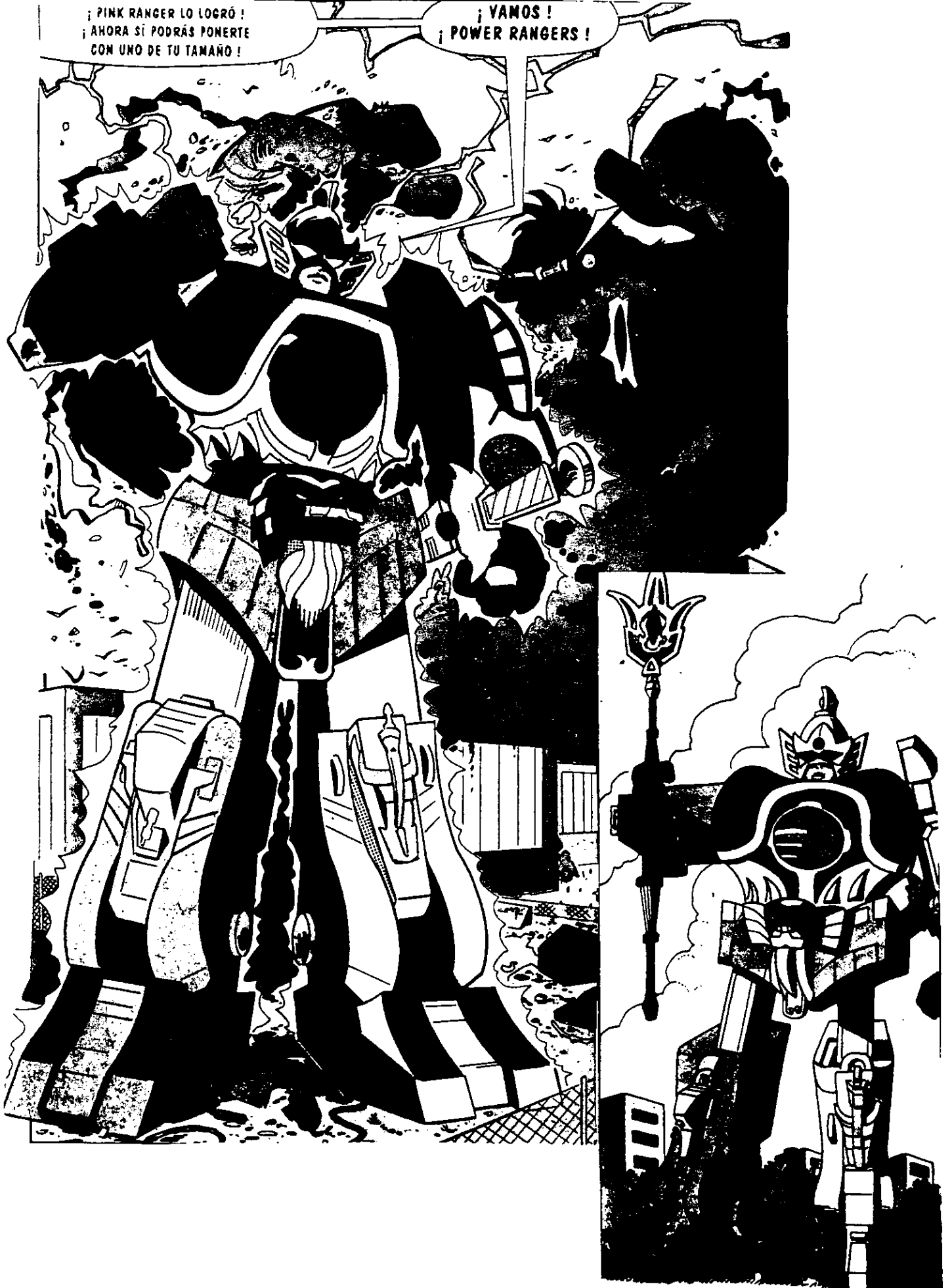
Así, el elemento del Aire puede estar personificado en el Pterodáctilo ave prehistórica invocada por Kimberly Power Rosa, que al momento de extender sus alas asemeja un arco el cual es símbolo de guerra y que al atacar a su presa se lanza como flecha; esta ave al cambiar de Dinozord a Zord de Trueno será invocado como FireBird o Pájaro de Fuego.

Es importante mencionar que la modificación de Dinozord a Zords ocurre también en los Power Rangers que pasan a ser Guerreros de Trueno; la unión de todos los vehículos Zords forman la máquina más poderosa: el "Thunder Megazord Power o Ultra Zord de Trueno", adopta la apariencia del legendario Samurai, personaje de la cultura japonesa, guerrero por excelencia.

MEGAZORD POWER

¡ PINK RANGER LO LOGRÓ !
¡ AHORA SÍ PODRÁS PONERTE
CON UNO DE TU TAMAÑO !

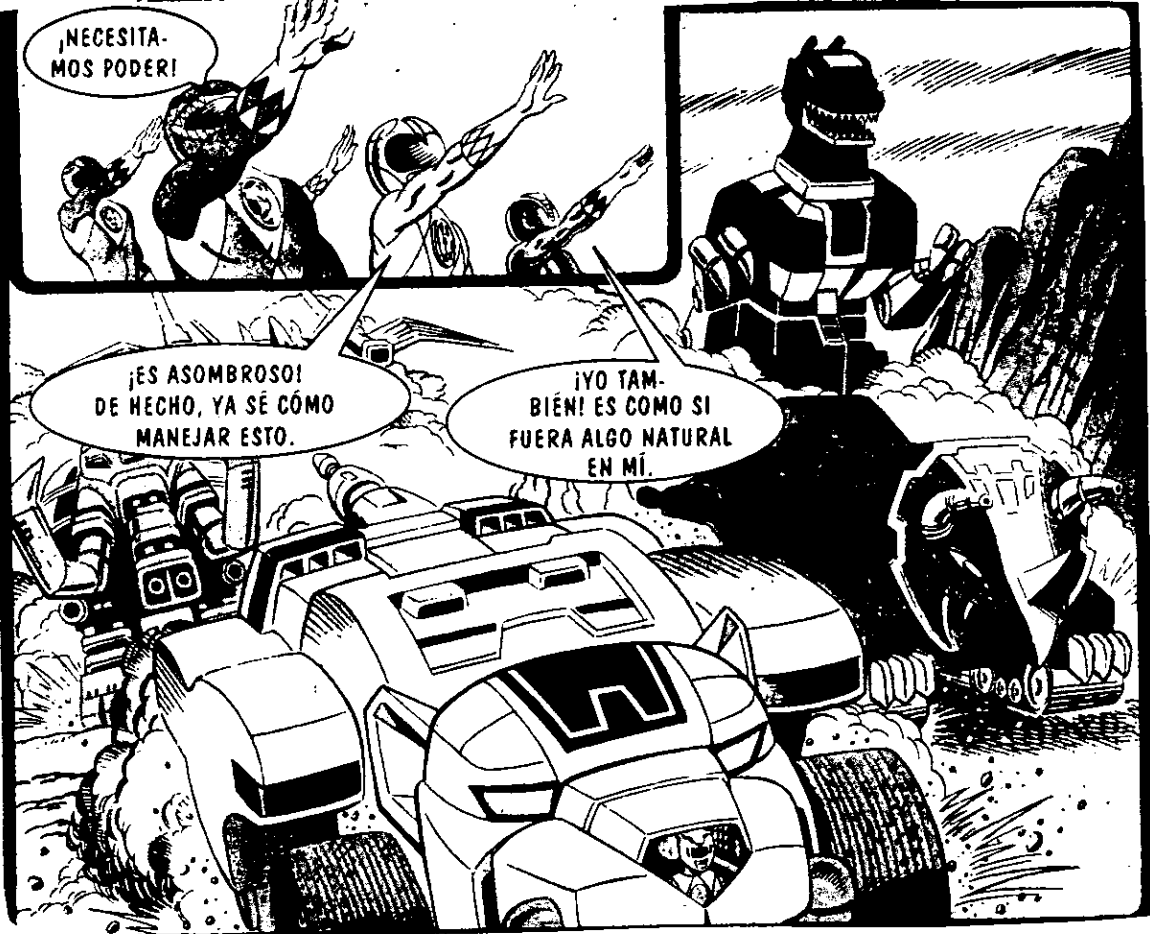
¡ VAMOS !
¡ POWER RANGERS !



Este personaje bien puede simbolizar la aceptación de la cultura oriental por parte de la ideología capitalista y no sólo eso, sino que además la difunde a otros países, lo anterior por emplear en esta serie elementos que forman parte de una cultura que no es la estadounidense, en este caso por ser el país de origen de la serie; es característico que en las producciones norteamericanas inserten como personajes, secundarios y a veces tontos, a los de países con los cuales han sostenido algún conflicto. Pero en este programa se muestra todo lo contrario, Japón es un país con quien Estados Unidos sostuvo un enfrentamiento bélico y lejos de ridiculizarlo, lo muestra como un aliado al personificarlo con uno de los personajes más importantes de la sociedad y cultura japonesa, lo muestra como un "amigo" que se une a este país para luchar contra un enemigo común, el cual bien podrían ser todos los países restantes.

Así, al formar este Samurai los personajes Power, que representan a las diversas etnias arraigadas en territorio norteamericano dan un mensaje de unión pues combaten a un sólo mal encarnado en los monstruos creados por Zedd.

El poder de este robot proviene de la unión de los Zords, el Thunder Megazord Power, al igual que el resto de los vehículos y sus pilotos, tiene la función de proteger a la Tierra de las fuerzas alienígenas comandadas por Lord Zedd, y destruir a los diversos monstruos creados por este personaje maligno. Para lograrlo va a contar con una arma espacial, el Thunder Sable, que al desenfundarlo se convierte en un sable con fuego.



El sable tiene como simbolismo la conjunción y la ilusión, en el primer caso se manifiesta cuando los robots se unifican para formar uno solo; y la segunda característica ilusoria, se proyecta claramente cuando los monstruos que destruyen resurgen, o Lord Zedd da vida a uno nuevo para que enfrente a los Rangers y sus máquinas de poder en cada capítulo.

Por todo lo anterior el Ultra Zord de Trueno representa el "TODO", conformado por la unión de las partes pues se conforma de la unión de los vehículos de los Power y reúne por ello todos los significados ya mencionados. En su persona se encuentran todos los elementos, habilidades y colores.

-Descripción física de las máquinas:

Tiranosaurio = Dragón.- Comandado por Jason al momento de invocar su espíritu este dinosaurio guarda, en lo posible, su apariencia original aunque robotizada su cola, garras, cuernos y el resto de su cuerpo son plateados, su cabeza, ojos y cola rojos, y al llegar al Power Rojo se transforma en un Zord de Trueno y luce como un Dragón, igual a los que se encuentran en las culturas orientales, escupe fuego y es del mismo color de su conductor, se mueve en el aire.

Dragonzord = Dragón.- Robot semejante a Godzilla, manejado por Tommy Power Verde-Blanco, en su mayoría es de color plateado, con algo de verde en su pecho, los cuernos triangulares de la espalda son amarillos, tiene cara de Dragón es grande, en el centro de su cuerpo trae un círculo dorado con focos rojos alrededor de los cuales salen rayos poderosos que utiliza como arma, la cola es terminada en forma de punta a manera de cono, y emite un sonido fuerte, sus brazos son de apariencia humana. Tommy lo dirige desde fuera a través de su espada-flauta.

Triceratopus = Unicornio.- De color azul, al despertar lo hace en su forma primitiva, sus cuernos como lanzas son de color plateado así como el filo de su cornamenta y sus ojos son rojos, se convierte en un Unicornio con aspecto de vehículo montable, semeja un caballo robotizado, con el cuerpo de color azul combinado con negro; en la cabeza tiene una como cresta dorada.

Mastodonte = León.- Es comandado por Zak Power Negro, en su forma original es de color negro combinado con dorado, con una M en su costado izquierdo, y sus cuernos de Mamut son plateados, se transforma en un león con el cuerpo color negro, garras y melena doradas con toques de verde y ojos rojos.

Pterodáctilo = Pájaro de Fuego.- Este dinosaurio es de color rojo y plateado al principio, pero su apariencia cambia al momento de transformarse en el pájaro de fuego, con una especie de cresta color plateado en la nuca, semejante al cráneo terminado en punta de su forma original, y de tono rosado, Kimberly le llama Firebird.

Tigre Comillos de Sable = Grifo.- De color amarillo, con las patas, cola y dientes de color plateado, este Tigre se convierte en un vehículo montable color amarillo, negro y rojo, con una especie de cuerno en la cabeza semejante a un unicornio es muy parecido al vehículo ya transformado de Billy Power Azul. Esta heroína lo llama Griffin que significa Grifo animal cuya parte delantera es de águila y la de atrás de león.

Thunder Megazord = Samurai.- Es el robot Samurai formado al unirse el resto de los Zords, cabe mencionar que esta máquina sólo la forman cinco de los Power, pues Tommy dirige a su vehículo en forma particular, dos componen las piernas, dos los brazos y el resto del cuerpo y cabeza lo compone el Tiranosaurio-Dragón comandado por Jason, su armadura es roja y el resto de su cuerpo del color de cada miembro de los Rangers, tiene un casco y un Sable enfundado de color plateado. En el pecho lleva una como búrbuja verde, es donde se encuentran los Power para dirigirlo. Además de ella salen rayos destructivos como armas de defensa.

Monstruos.- Las criaturas formadas por Lord Zedd tienen poderes de acuerdo a su personalidad, es decir, si son en forma de guitarra, su arma será la música. Se agigantan al antojo de su líder y combaten con los Dinozords o Zords de Trueno de los Power Rangers, sus formas son diversas pero tienen como cualidad el ser objetos pertenecientes a algún miembro Power o a su entorno.

Los Objetos también juegan un papel muy importante en cuanto a significado se refiere, los miembros de los Power Rangers cuentan con los siguientes:

Cinturón: Conjuga una serie de significados diversos para comenzar los Rangers lo llaman "Morpher" y éstos les sirven para transformarse y adquirir su identidad secreta, a su vez se valen de los cinturones para llama a sus Dinozords.

La entrega y la fidelidad se ven reflejadas desde el objetivo para el que fueron creados los Power y la importancia que tiene cada personaje al formar parte de este grupo; cada morpher lleva grabada una imagen de los distintos dinosaurios como si fuera un escudo, con lo cual se simboliza el lazo de quien lo lleva con el ser que éste representa, tan es así que sus armas también van acordes con las características distintivas de cada uno de los Zords.

El proteger y mantener la vida, símbolos atribuidos al cinturón, van de la mano con la constante lucha de estos héroes en contra de las fuerzas alienígenas, buscan proteger al mundo de la destrucción lo cual conlleva al mantenimiento de la vida sea animal o humana.

Reloj de Pulsera: Cada miembro de los Rangers posee un reloj de pulsera el cual le sirve de comunicador con el Centro de Mando, donde se encuentran Zordon y Alpha 5, por medio de éste el robot ayudante les da la señal de alarma y les pide se teletransporten a ese lugar.

Esta teletransportación es un reflejo del dominio del tiempo pues incluso viajan a otros planetas en otras dimensiones; ellos tienen la sensación de poseer el tiempo, situación semejante en el caso de los alienígenas quienes carecen de reloj pero no por ello dejan de viajar a través del tiempo.

Moneda: A cada miembro de estos héroes su creador los proveyó con una moneda de poder, para que puedan proteger a la Tierra de las garras de Lord Zedd y sus alienígenas, además de ser los elementos por medio de los cuales despiertan a los espíritus de los extintos dinosaurios con el fin de utilizarlos como vehículos de batalla.

La imagen del dinosaurio es utilizada en la cara de la moneda de poder de cada Ranger, son de color oro lo cual provoca una ambivalencia de significados, en este caso corrompe a los individuos, para ejemplo: los antihéroes buscan a toda costa destruir esas monedas porque al hacerlo le quitan los poderes a los héroes y podrían conquistar la Tierra.

Así, los elementos antes descritos reafirman la supremacía de los Power Rangers al contar con lazos de fidelidad para con Zordon y entre ellos mismos, manipulan el tiempo pero en este aspecto los mutantes rebasan esa victoria, ya que los Power dependen del comunicador y los alienígenas no. La presencia de las monedas es un reflejo del alma y en los héroes representa el poder ya que ellos están cargados de atributos buenos, es decir, de una riqueza espiritual.

De igual forma existen otros elementos que reafirman las cualidades favorables atribuidas a los Power Rangers, así como su rasgo de supremacía son:

El Número SEIS se tomó en cuenta para el análisis por ser seis los miembros que componen al grupo de los POWER RANGERS y por que simboliza poder divino, sabiduría, piedad, amor y justicia, cualidades personificadas en los héroes de la serie. Cada miembro cuenta con una de ellas y por estar unidos las conforman todas: amor para sus semejantes y para ellos mismos; poder por ser héroes ya lo tienen, incluso en su calidad de estudiantes; sabiduría para enfrentar a los monstruos y mutantes, ésta se ve muy marcada en Zordon maestro y guía de los Rangers; piedad porque se enfrentan a Lord Zedd y a sus monstruos y no los matan; justicia porque castigan a las fuerzas del mal que desean apoderarse de algo que no es suyo: la Tierra.

Por lo anterior el número seis expresa cierta totalidad, el mismo significado que tiene la máquina más poderosa de los Power, el Thunder Megazord Power.

Otro rasgo distintivo en los personajes principales es que en su atuendo de héroes Power llevan *rombos blancos* en varias partes de su cuerpo, los más grandes se localizan en el pecho; estas figuras geométricas simbolizan la actividad de las fuerzas naturales y de los elementos (que como ya mencione todos ellos están presentes en los vehículos de combate -Zords-. Pero quizá uno de los atributos más importante sea que en China es símbolo de victoria y los Power son vencedores por su naturaleza de héroes, la victoria la obtienen al vencer a los secuaces de Lord Zedd.

En cuanto al *Número TRES* es porque son precisamente tres los rombos que se aprecian tanto en muñecas, piernas y pecho de los héroes; lo cual simboliza que son tres las cosas que pueden guiar al hombre hacia la fe (pudor, atenta cortesía y el miedo al día del juicio), o que pueden destruirlo y llevarlo al infierno (la mentira, la impudicia y el sarcasmo). En cuyo caso los Rangers nunca hablan de sexo, ya que el pudor prohíbe tratar temas sexuales; en la cortesía muestran patrones de conducta, la forma de conducirse dentro de la sociedad y ser bien visto.

Y pasando a los atributos de la palabra Poder, se encuentra la identificación personal. En la serie se maneja en ambos casos de héroes y antihéroes, en el primero de ellos los roles jerárquicos se encuentran delimitados, es perceptible quién ocupa el primer lugar, o bien, es el líder del grupo, y quiénes ocupan los puestos secundarios, esto va a sociado a los nombres de cada personaje.

En los Rangers el maestro y guía es el mago astral Zordon, quien desde su nombre ya manifiesta su jerarquía superior con respecto de los demás; su nivel superior se ve remarcado con atributos como su constante defensa de la Tierra, aunque de manera indirecta, su fuerza radica en su sabiduría.

El Poder circundante, se manifiesta con el que Zordon ejerce sobre los miembros Power y a través de ellos con la gente y con el que representa para los alienígenas; las espadas que les fueron conferidas a Jason y Tommy van muy de acorde con su rol jerárquico de líderes.

Con respecto al segundo caso, en los antihéroes, el Poder es representado en la persona de Lord Zedd, quien desde su nombre que es sinónimo de aristocracia pone de manifiesto su real poder y rol jerárquico dentro del bando de los malos, es nada menos que el líder. Sostiene una corona, un cetro además de poseer un trono, todos los elementos que simbolizan el Poder y dan brillo e importancia a su personalidad de antihéroe, tiene incluso un poder circundante, primero con sus secuaces quienes sienten y temen el poder de su líder; segundo con los Power, su fuerza es sinónimo de poderío, no cesa en su intento por apoderarse de la esfera azul y destruir a los Rangers. La fuerza radica en su imaginación para idear planes y crear monstruos, los cuales después se enfrentarán a los colorines.

Por el significado que toman los anteriores valores se denota que la llegada de la "providencia extranjera", es mostrada en pleno, también de manera implícita se proyecta la lealtad, valor promovido por cada gobierno de todos los países del mundo a su población, tratan de justificar la existencia y la manera de proceder del sistema.

Ahora bien hay que mencionar el proceso comunicativo que realiza la serie Power Rangers para tratar de descifrar sus elementos, para ello retomaremos el modelo propuesto por Jakobson:

CONTEXTO

(el objeto que rodea al mensaje, de lo que se habla) en este caso: ideología capitalista aparece de manera implícita.

DESTINADOR

Saban Productions, creadores de la serie.

MENSAJE

lo que dicen los Power es casi siempre para niños pero la serie igual: lealtad, amor, también es vista por poder, unión, amistad, adolescentes. ayuda, conquista, destrucción.

DESTINATARIO

especialmente

CONTACTO

(canal físico)

televisión, canal 5 X.H.G.C.

CÓDIGO (lenguaje)

coloquial y fácil de entender, doblada al español.

Así, la serie además de proporcionar diversión, entretenimiento, de manera implícita, maneja varios elementos culturales de Oriente y Occidente con lo cual se logra hacer de héroes con grandes vehículos y personalidades, héroes fantásticos y llenos de simbolismo que toman su significado de acuerdo con la identidad de cada personaje.

CONCLUSIONES

La semiología por ser ciencia que estudia todos los sistemas de signos subyacentes al proceso del lenguaje permite denotar aquellos elementos significativos los cuales aparecen de forma implícita en obras de arte, textos, películas, programas de televisión, etc.,

El empleo de esta ciencia permitió demostrar su uso efectivo al detectar elementos culturales que forman parte de la serie POWER RANGERS, los cuales interactúan en las llamadas estructuras profundas, nombre aportado por el estructuralismo. Dichos mensajes implícitos -estructuras profundas- dieron a conocer que la serie en cuestión mezcla diversos elementos culturales de Oriente y Occidente como son las figuras legendarias de los samurais, dragones, colores, geosímbolos, elementos naturales, ideología capitalista, monedas, roles jerárquicos, relación dominante-dominado, rol de la mujer en el contexto machista, lazos familiares, etc.,

Pero la semiología no sólo facilitó la tarea de denotar los elementos antes mencionados sino también el resaltar que un contexto cultural es de suma importancia para el significado que toman los signos mezclados en un mensaje pues dicho significado depende de la cultura y de los participantes del proceso comunicativo.

Los signos culturales que se muestran en los Rangers corresponden a los signos primarios creados por un emisor con el objeto de que sean descifrados por un receptor, para establecer así una comunicación, en donde el papel del emisor es llevado a cabo por los creadores del programa y el papel del receptor es desempeñado por el público infantil y adolescente que gusta de esta serie, quienes son los encargados de descifrar aquellos mensajes que permanecen en las estructuras profundas y que no se perciben a simple vista.

Con la ayuda de la semiología o semiótica, como también le llaman, se pudo detectar que al existir signos culturales de dos culturas diferentes es posible deducir que dentro de la serie se muestran elementos que corresponden a una cultura ajena, pues en su mayoría son orientales y se mezclan con algunos de la cultura occidental siendo ésta última la que toma las decisiones sobre su uso.

Es importante mencionar que al transmitirse este producto ranger en países como el nuestro la cultura que en primera instancia se mostró pasa de ser una cultura apropiada a una impuesta pues las decisiones de los signos y demás elementos culturales resultan ajenas; nosotros no decidimos sobre su uso por el contrario se nos muestran de manera digerida, por lo tanto el tipo de manejo que se les da ya fue tomado por la cultura que se los apropió en este caso la norteamericana.

Con lo cual se pone de manifiesto una transculturación al mezclar elementos de dos culturas distintas sin provocar ningún choque, los creadores de la serie logran que no sólo los signos y símbolos culturales viajen a otros países sino también la ideología del país de origen del producto ranger.

El viaje de la cultura impuesta ocasiona, en países no tan desarrollados, deformación de modalidades y estilos de vida del país receptor. Esa cultura impuesta es insertada en la mayoría de los casos en los mensajes implícitos los cuales se mezclan con costumbres, ideas y cultura de la sociedad que recibe el producto.

La transculturación ocurre dentro de los Power Rangers en el momento de proponer patrones de conducta como el serle fiel al sistema, o mantener relaciones de poder; o bien al mostrar estereotipos de jóvenes estudiosos, leales a las instituciones oficiales que son bien vistas dentro de la sociedad, además del rol machista que tiene lugar en nuestra sociedad. Algunos de estos patrones y estereotipos encuentran lugar en el contexto mexicano, como es el caso del machismo, pero en cuanto al rol de jóvenes estudiosos y deportistas no resulta del todo aplicable pues en el contexto norteamericano es factible por ser un país desarrollado donde se inculca una ideología de éxito, se promueve que los niños estudien y obtengan un título, en nuestro país por falta de recursos económicos la mayoría de los niños estudia pero también trabaja, o sólo con saber leer y escribir se encuentran del otro lado.

Así, esa cultura exitosa es promovida cuando se lleva a cabo la importación del producto, el país creador logra grabar su marca cultural en todo lugar a donde vaya el programa, película, serie, etc.,

Ahora bien, con respecto al trabajo en materia de dibujos animados se denota un avance en la producción de los mismos en un principio eran en blanco y negro, carecían de diálogo y la trama era reforzada con música de fondo. Los dibujos eran sencillos, poco elaborados y con rasgos no muy definidos por ejemplo Mickey Mouse, Bugs Bunny, Pájaro Loco, por mencionar algunos, en el momento de su aparición mostraban rasgos menos detallados en comparación con los que mostraron en años posteriores.

Después con la invención de la televisión a color las caricaturas se tornaron más atractivas y con cierto realismo porque los dibujos contaban ya con el color que tienen en el mundo real; por otra parte, el ritmo de sus movimientos tomó mayor velocidad aumentando el número de dibujos por secuencia. Además los efectos, la animación y el sonido junto con los anteriores elementos siguieron evolucionando a la par de la tecnología en general, hasta llegar a nuestros días donde la realidad virtual y el uso de las computadoras más modernas es cosa de todos los días en la producción de caricaturas, sin olvidar el auge en difusión por cable que estos programas han tenido.

Pero el desarrollo en materia de dibujos animados no sólo ocurrió en el campo de la tecnología sino también en los personajes, al momento de su aparición fueron animalitos y algunos otros de figura humana, con el paso del tiempo estos personajes cambiaron; los animalitos graciosos dejaron de serlo y se convirtieron en protectores del bien con lo cual pasaron a un rol de héroe lo mismo sucedió con los seres de figura humana, éstos aumentaron en número. Es importante destacar que la diversidad de personajes -héroe- va de la mano con el desarrollo que lleva la humanidad, es decir, si en el mundo adulto los científicos realizan viajes a la luna, Marte o cualquier otro planeta estos contextos serán llevados a la pantalla chica y surgirán series espaciales.

Así, llegamos al campo de los temas y contextos presentados en este tipo de programas; los contextos fueron variados, en un principio eran locales, es decir, el personaje se movía en un sólo escenario sea campo, o ciudad, pero pronto se volvieron mundiales el personaje cambiaba de escenario hoy aparecía en la ciudad, mañana en otro país, pasado viajaba al pasado o al futuro.

En cuanto a los temas éstos versaban sobre luchas interminables, aunque hicieron acto de presencia los programas que desarrollaban temas educativos con los cuales se buscaba despertar la imaginación del niño y hacerle atractiva la labor de adquirir conocimientos y patrones de conducta. Pero los programas sean de corte educativo o puro entretenimiento no sólo ofrecieron patrones de conducta sino también estereotipos.

Los estereotipos que se ofrecen, por lo general, corresponden a los valores y normas sociales, realidad y tradición cultural de las naciones desarrolladas las cuales producen diversos productos televisivos que consumen otros países no tan desarrollados. En el caso mexicano se llegan a imitar programas especialmente norteamericanos aunque en nuestros días se toman elementos de programas españoles y sudamericanos con el pretexto de crear programas de concurso tanto para niños como para adultos, telenovelas, musicales, sin embargo, en materia de dibujos animados se podría decir que todos son importados de Estados Unidos, Japón y hasta de Europa.

Por lo que surgen preguntas como: Por qué no se producen dibujos animados mexicanos o en otro caso coproducciones?

Tal vez sea por lo costoso que resulta su fabricación, o por carecer de buenos dibujantes, animadores y demás personas requeridas para esta tarea; o porque resulta más cómodo y menos costoso comprar paquetes de caricaturas y transmitirlos en nuestro país. Es importante mencionar que la importación no sólo ocurre con este tipo de programas sino también con las series de situaciones familiares.

Pero así como se mostró un clasificación de dibujos animados de la misma forma ocurrió con los canales que componen la televisión mexicana los cuales se identifican con el tipo de programas que transmiten. El canal 2 por excelencia transmite noticias, musicales, películas mexicanas, telenovelas; el canal 4 se ocupa de las series de situaciones familiares, del oeste, programas deportivos; el canal 5 por completo se dedica a los programas infantiles salvo en su horario nocturno donde proyectan series para adultos; el canal 9 se dedica a retransmitir programas que gozaron de popularidad hace algunos años y por lo general son de producción nacional, es decir, tiene programación de mantenimiento; el canal 7 y 13 buscan distribuir en sus espacios todo tipo de programas para adultos, adolescentes y niños. Con esta clasificación es posible percibir que existen pocos canales con programas dedicados a los niños aunque el espacio destinado a su proyección sea muy respetado por las televisoras.

Como vemos son pocos los espacios donde tienen cabida productos televisivos infantiles ello en comparación a canales donde se exhiben programas para adolescentes y adultos, ante este panorama el niño observa caricaturas pero de igual forma cambia de canal para ver películas, programas de denuncia y nota roja, etc., con lo cual su entorno deja de ser tan rosa y se le invita a observar que en el mundo adulto la violencia esta a la orden del día y que pronto se integrará a ella, además de que por mostrarle caricaturas de procedencia extranjera se le invita a tener más afecto por elementos culturales ajenos que por los propios, su identidad nacional no es alimentada.

Así, continuando con los dibujos animados cabe mencionar que Susana Velligia en un estudio realizado en 1979 y 1983 resalta la existencia de rasgos comunes en los programas infantiles mismos que continúan en nuestros días y que se suponen debieron de evolucionar y cambiar, en este caso se encuentran los POWER RANGERS. El programa pone de manifiesto el choque entre el bien y el mal, crea una estructura en bloques donde hay una presentación de la situación y de los personajes para luego dar paso a la introducción del problema inicial.

Esta estructura en bloques demuestra que los creadores de programas infantiles no desean cambiar nada en sus productos sólo agregan elementos atractivos como los efectos visuales, manejo de la realidad virtual, animación por computadora, por mencionar algunos, además de permitir que los personajes adquieran más poderes sobrenaturales así como vehículos de alto poder, se incrementa el número de héroes humanos pero sin dejar de lado los seres no humanos, se continúa con la categorización de buenos y malos donde al final del programa los segundos serán humillados y pero volverán al ataque en el siguiente capítulo.

Estas categorías de buenos y malos son insertadas en los mensajes implícitos que emite la televisión, y no sólo este medio, con los cuales se busca dirigir a la sociedad hacia aquello que se valoriza y se destierra, para tal efecto en los Power Rangers se sugieren elementos que pueden servir de introducción del niño al mundo adulto tales como relaciones de poder: se demuestra la existencia de los dominantes y los dominados, jerárquias, deseos de conquista y destrucción, dinero, etc., en cuyo caso no resulta del todo malo mostrar los elementos antes citados ya que esos forman parte de un mundo real al cual tarde o temprano se enfrentarán.

Aunque el verlos constantemente en dicho programa o en otros, los vuelve costumbre y de ahí pasan a un rol repetitivo; los niños tratarán de imitar las actividades y actitudes que su personaje favorito desempeña y respeta con lo cual se consigue la perpetuidad del sistema. En el caso del programa en cuestión éste cuenta con seis héroes lo que lo convierte en un abanico de modelos a seguir por los infantes, es decir, no es un héroe individual con el cual las niñas y los niños tratan de identificarse por el contrario existen dentro de los rangers diversos ejemplos tanto para niñas como para niños lo cual vuelve al programa un producto de suma influencia para el público infantil.

Es importante mencionar que los elementos los cuales sirven para aclimatar al niño al mundo adulto no sólo se observan en los Power también están presentes en caricaturas, series de situaciones familiares, cómicos, etc., con lo cual se asegura que los infantes asimilen su papel de sustitución en el sistema así como la aceptación del mismo pues lo ven a todas horas del día.

Así, el que se le enseñe al niño que existen buenos pero también malos, poderosos y débiles, dominantes y dominados, autoridades, líderes y seguidores, actividades estereotipadas para varones y mujeres, dependientes e independientes, tontos y listos, ricos y pobres, violencia y paz, etc., es bueno porque el niño crece viendo y conviviendo con estas relaciones que le son presentadas de manera amena y graciosa y sobre todo implícita para que cuando tenga edad suficiente y se desenvuelva en el mundo adulto nada de lo que ahí suceda le cause asombro; lo malo viene cuando al niño no se le permite decidir sobre si desea o no observar y seguir las relaciones antes citadas con lo cual se logra hacer una especie de cadena donde cada niño al dejar de serlo repetirá patrones de conducta vistos desde su niñez, por lo que no los juzgara, por el contrario tratará que perduren para aquellos que vengan detrás.

Esos mensajes repetitivos llevan consigo la ideología del país de origen del programa repercutiendo tanto en los receptores de su mismo país como de otros, que en muchos de los casos tratan de hacer suya, por lo que esa ideología rompe barreras geográficas y hasta culturales busca un lugar en aquellos países receptores del producto y en el peor de los casos lo logra.

Uno de esos mensajes repetitivos aparece dentro de la sociedad mexicana y de su cultura, que a lo largo de la historia siempre ha colocado a la mujer en un papel de total sumisión y dependencia del hombre, donde éste puede realizar grandes cosas y llegar a ser incluso presidente pero la mujer sólo será madre, esposa o amante de ese varón triunfador. Situación ejemplificada en diversos programas televisivos -y no sólo de este medio- donde la mujer tiene actividades específicas las cuales le fueron adjudicadas por la sociedad y la cultura pero que también le fueron sugeridas por los medios de comunicación, en el caso concreto de la televisión., se le muestran a las niñas, prontas a ser mujeres, que el jugar a la comidita, tener muñecas, jugar al papá y a la mamá es bueno y desde esa etapa de su vida se le encamina para que acepte el rol de asistencia donde el hombre es el activo y propositivo. Por lo tanto, las niñas desearán ser madres, esposas y los niños, esposos, padres y hombres de su hogar.

Este rol determinado para niños y niñas también se encuentra reafirmado en algo tan común como los juguetes los cuales están seccionados, un niño juega con carros, balones, autopistas, pistolas, pero no juega con muñecas, trastecitos o casitas, éstos son ocupados por las niñas, los primeros son de corte rudo y violento, los segundos son de corte tierno y sin violencia.

Estos patrones de conducta se ven reforzados por programas donde la mujer aparece como madre de familia, esposa, amante, novia, tal es el caso de las telenovelas aquí la heroína busca luchar por el amor de un hombre y su felicidad sólo la consigue al lado de éste, pero esto no sólo ocurre en este tipo de programas de igual forma aparece en las series de situaciones familiares, y los Power Rangers no son la excepción, aquí las chicas rangers se encuentran subordinadas al rol masculino tanto de sus compañeros de lucha como de su líder astral, esto sucede en el bando de los buenos y los malos.

Como vemos el relegar a la mujer a un segundo plano apoya una cultura machista que se vive en la sociedad del país creador del concepto misma que trata de propagar hacia los países los cuales consumen su producto, en este caso México, donde el machismo está muy arraigado y protegido, y por lo tanto tiene cabida este tipo de cultura donde la mujer desempeña un rol secundario mientras que los varones uno primario.

HEMEROGRAFIA

-Barraza, Fernando Teleseries desvalores con piel de oveja. Revista Mensaje Núm 311, Agosto 1982 pp. 434-435

-Bonfil, Guillermo Teoría del control cultura. Estudios Vol IV Núm 12 julio-1991

-Bruhn Jensen, Klaus Plusvalía semántica. En Estudios de culturas contemporáneas. Programa Cultura Revista de Investigación y Análisis-Vol. IV, Núm 10. Universidad de Colima, México. Noviembre, 1990 pp. 85-106

-Contreras, Eduardo La transmisión transcultural. Institutu for Comunication Research of the Standort University 1977 UNESCO Núm 77 pp. 11-13, 19-20

-Charles, Mercedes Cultura femenina y medios de comunicación. Estudios de Cultura Contemporáneas. Programa Cultura. Revista de Investigación y Análisis. Vol IV Num 10, Universidad de Colima, México. 1990 pp. 165-186

-De la torre Reené y Fartuny, Patricia La mujer en la luz del mundo. Estudios sobre las culturas contemporáneas. Programa Cultura. Revista de Investigación y análisis Vol IV, Núm. 10. Universidad de Colima, Méx, noviembre 1990 pp. 132

-Escudero, Ma teresa Los niños y los programas infantiles de televisión. Revista Mexicana de Ciencias políticas 1973, pp.128

-Marentes, Pablo La televisión en México. Cuadernos del centro de estudios de la comunicación. Televisión, Cine, Historietas y Publicidad en México, FCPyS, 1978
Num. 2 pp. 11-12

-Orozco Gómez, Guillermo No hay una sola manera de hacer televidentes. Estudios sobre las Culturas Contemporáneas. Revista de Investigación y análisis. Universidad de Colima. pp. 39-41

-Steimberg, Oscar Isidoro. De como una historieta enseña a su gente a pensar. Lenguaje. Revista de Lingüística y Semiología. Publicación de la asociación Argentina, año 1, núm 1 Abril 1974 pp. 77-95

-Entrevistas: Basilio Paredes León, Sebastiana Beltrán Valencia, Julian César Morales, Luis Paredes Beltrán, Dalia Paredes Beltrán, Sacramento Tovar, Monica Tovar, Maria del Carmen Gutierrez, Hugo Cruz Beltrán, Selene Cruz Beltrán, Nallely Cruz Beltrán, Azucena Paredes Beltrán.

BIBLIOGRAFIA

-Alsina Rodrigo, Miguel Los modelos de la comunicación. De. Tecnos, Madrid. 1989 pp. 54- 64

-Ávila, Raúl La lengua y los hablantes. De. Trillas, México. 1997 p. 5-39

-Baggaley, Jon P., Duck, Steven. Análisis del mensaje televisivo. Ed. Gustavo Gili, México. 1985. 3a. Edición pp 35-70

-Baudrillard, Jean El sistema de los objetos. De. S. XXI. 4a. Edición, 1978, México pp. 616-617

-Bidermann, Hans Diccionario de símbolos. De. Paidós, Barcelona. España. 1989 pp.176-474

-Cassirer, Ernest Mito y lenguaje. Ed.Nuevavisión SAIC. Buenos Aires, Argentina, Núm.12, 1973. pp 7-70

-Cazeneuve, Jean La evolución del público. La ventana electrónica: TV y comunicación. Ed.EUFESA, 1983 México. pp. 159-171

-Ceroy, Maurice Las grandes corrientes de la lingüística. Ed.Fondo de Cultura Economica 2a. Reimpresión, 1985

-Cirlot, Jose Eduardo Diccionario de símbolos Ed.Labor, Barcelona, 1982 pp. 82-843

-Corona, Sarah El genio de la botella Ed.Terra Nova,1984 pp. 44-45

-Chevalier, Jean Diccionario de símbolos Ed.Herder, Barcelona, 1988 pp. 87-1020

-De las Fuentes Lara Marcia, Valdés Blasques Ma.Guadalupe La televisión como medio de comunicación infantil UNAM, pp. 25-28

-Diccionario Kapelusz de la lengua española Ed.Kapelusz, Buenos Aires, Argentina, pp. 831-1404

-Dofman, Ariel Reader's nuestro que estás en la tierra. Ensayos sobre el imperialismo cultural. Ed.Nueva Imagen, México, 1980 pp. 50-74

-Eco, Umberto Tratado de semiología general.Ed.Lumen 4a.edición, México, 1988 pp. 23-46

-Enciclopedia Larousse Juvenil Ciencias Ed. Argos Vergara Tomo II 6a.edición, marzo, 1981 pp. 83-831

-Fiske, John y John Hartley Reading televisión Ed.Routledge London and New York, 1992 pp. 21-37

-Fontanillo Merino, Enrique Diccionario de lingüística. Ed.G Anaya, España, junio 1986 pp. 149-268

-Franco Andrade, Alonso Socialización del niño a través de los medios de comunicación, UNAM, 1976

-Gallardo Cano, Alejandro Curso teorías de la comunicación UNAM, México pp. 104-109

-García Canclini, Nestor Las culturas populares en el capitalismo Ed.Nueva imagen. México, 1980 pp. 37-48

-Greimas, A.J Lingüística y comunicación Ed.Nueva visión, UNESCO, Buenos Aires, Argentina, 1976 pp. 9-21

-Guiraud, Pierre La semiología Ed.Siglo XXI, 12a.edición, México, 1972 pp. 8-72

-Ibarra de la Selva, Esteban Animales prehistórico. Los dinosaurios así como otros reptiles y mamíferos primitivos Ed.Novaro, México, 1982 pp. 19-50

-Jakobson, Roman Ojeada sobre el desarrollo de la semiótica. Documento inédito, glosa de Oscar Uribe Villegas, Instituto de Investigaciones Sociales, UNAM, 1984 pp. 8-22

-Korzeny, Felipe De cómo la televisión vende a los niños. La ventana electrónica Ed.EUFESA. México, 1983 pp. 22-28

-Leede-Hurwitz, Wendy Semiotics and communication... sings, codes, cultures Ed.Lawrence Erlbaum Associates Publishers, Hillsdale New Jersey, 1993 pp. 7-140

-Lévi-Strauss, Claude Antropología estructural Ed.Universitaria de Buenos Aires, 1968 pp.71-141

-Lévi-Strauss, Claude La lengua Antología de textos sobre la lengua y literatura. Centro de estudios literarios. Lecturas Universitarias, UNAM, 1961 pp.68

-Mac Bride, Sean Un sólo mundo, voces múltiples Ed.Fondo de Cultura Económica, México, UNESCO, 1980 pp. 36-114

-Méndez Pozos, Juan Pablo Análisis del programa televisivo Caballeros del Zodiaco para su aprovechamiento escolar en el nivel básico de la educación, UNAM pp 20

-Ortiz, Georgina El significado de los colores Ed.Trillas, México, 1992, pp. 74-150

-Pauli, Antonio Comunicación e información Ed.Trillas 5a.reimpresión 1989 pp. 40-46

-Prieto, Luis J. Estudios de lingüística y semiología generales Ed.Nueva imagen, México. 1997 pp. 181-202

-Pérez Rioja, José Antonio Diccionario de símbolos y mitos Ed.Tecnos, España, 3a.edición, 1988 pp. 48-400

-Trejo Delarbre, Raúl, Mejía Barquera Fernando, Toussaint Florence
Televisa: El quinto poder Ed.Claves latinoamericanas, 2a.edición, 1987 pp.
19-42

-Treviño González, Jorge Televisión, teoría y práctica Ed.Alhambra, España,
1983 pp. 63

-Velarde, Olivia La mediación de los medios de comunicación masiva en la
construcción de las representaciones infantiles pp. 124-140

-Vellegia, Susana Televisión destinada al consumo infantil. Educación
comunicación social Núm.3 Vol.I Foro de consulta popular de comunicación
social, julio 1983, pp. 210-216

-Yépez Hernández, Margarita Realidad simbólica y medios de comunicación
Psicología de la comunicación colectiva, UNAM/FCPYS/SUA, 1995 pp.40-41