

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES
COORDINACIÓN DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**INFLUENCIAS IDEOLÓGICAS Y PSICOLÓGICAS
DE LOS CONTENIDOS COMUNICATIVOS DEL
DIBUJO ANIMADO JAPONÉS *RANMA ½* EN
ALGUNOS NIÑOS MEXICANOS DE BAJOS
RECURSOS, RECURSOS MEDIOS Y RECURSOS**

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE:
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

P R E S E N T A N

CLAUDIA PERALTA ROSETE

KLELIA JULIETA ADAMENIA RAMOS MORALES

ASESOR: CÉSAR ILLESCAS MONTERROSO



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.

AGRADECIMIENTOS

*“¿Qué es un experimento del pensamiento?
Es una forma de llevar a la mente a nuevos lugares,
de hacerla ver las cosas de manera diferente...
los experimentos del pensamiento encierran un poder incalculable...
La sabiduría que llevamos dentro
es como una chispa, que una vez encendida,
no se extingue jamás.”*

Depack Chopra

Este trabajo lo dedico a mi mamá, Evelia Rosete Ordóñez, quien es un ejemplo a seguir porque a pesar de todo ha sido leal a sus valores. La admiro, la respeto y la amo por demostrarme lo que significa el valor de la fortaleza. El esfuerzo se debió también a mi padre, Silvestre Peralta Martínez, quien ha manifestado en cualquier circunstancia no darse por vencido y luchar por la honestidad; al ser una persona responsable me enseñó a ser audaz y a hablar con actos más que con palabras.

A mis hermanos: Silvestre, Violeta y Rogelio (+) y también a mi tía Ángela Rosete Ordóñez les agradezco su apoyo y espíritu de competencia que me ha impulsado para llegar a mis metas. Quiero dar gracias a dos personas genialmente animosas y pacíficas que me mostraron su apoyo incondicional en los momentos más duros de mi vida y que a pesar de sus penas y problemas supieron cómo levantarme. Hoy les agradezco su comprensión y apoyo a Erika Rosete Machuca(+) y Concepción Machuca(+).

Han pasado muchas personas a lo largo de mi vida, pero de tres tengo testimonio palpable y funcional: Mtro. Jesús de Nazareth, Profr. J. Trinidad Membrillo Eslava y Profra: Araceli Rosete González quienes contribuyen día a día en mi crecimiento académico, familiar y espiritual. En especial le agradezco a mi asesor de tesis Prof. César Illescas Monterroso por su tolerancia y tiempo. De la misma manera le doy gracias a mis sinodales Margarita Yépez, María Angélica Ávila, Blanca Audirac y Julia Moreno por las correcciones realizadas al trabajo para obtener el título de Lic. En Ciencias de la Comunicación.

A todos mis amigos y amigas que me brindan su apoyo incondicional: Daniel Cuevas, Rosalina Quirino, Estrella Garduño, Guadalupe Rendón, Miguel Ramírez, Eloisa de L. Gómez, Juan R. Hernández, Max Linares, Verónica Castro Z. y en especial le agradezco a una persona que ha sido amiga, hermana, cómplice y colega de nombre Klelia Ramos Morales. Mil gracias a todos los que participaron de manera directa o indirecta en la elaboración de esta tesis.

Claudia Peralta Rosete.

AGRADECIMIENTOS

Este trabajo no hubiera sido posible sin el apoyo, el interés y la confianza que depositó en nosotras nuestro asesor, César Illescas Monterroso. También agradezco las observaciones de nuestras sinodales, Angélica Ávila y Julia Moreno, que ayudaron a enriquecer el proyecto. Hago hincapié en la colaboración de Margarita Yépez y de Blanca Audirac por la dedicación que tuvieron al ayudarnos a clarificar nuestras ideas y orientarnos a exponer nuestro trabajo de una manera sólida y concisa.

Menciono a Aura Castillo y a Israel Urbano por su cooperación en la comprensión de los nombres de los personajes de *anime* que estudiamos en el trabajo. Martín Fernández y Erick Martínez nos ayudaron sobremanera con sus anécdotas de viajes a Rusia y a Japón, respectivamente. Igualmente agradezco a Alejandro García Centeno, jefe de la dirección de Contenidos y Distribución de Señales, RTC; y a Francisco Brito, jefe del Departamento de Monitoreo de Televisión, SSA, por su atención. Es importante para mí mencionar la ayuda recibida de los psicólogos entrevistados, Lidia Rodríguez, Paulino Aké y Erika Rodríguez. Y por supuesto, a los niños encuestados y a sus profesores.

Reconozco a todas las personas que con su apoyo me llevaron a este momento. Mis amigos, quienes a través de los años me alentaron a seguir adelante. A mi amiga Claudia, pues sin su compromiso y amistad este trabajo sería diferente. A mis hermanos les agradezco que compartan conmigo la cooperación, la igualdad y la justicia en nuestras mentes y en nuestros corazones. A mi esposo Miguel Ángel, porque ha estado conmigo no solo en las buenas y en las malas, sino en las malas y en las peores, y así me ha enseñado a reconocer valores como la tolerancia que me tiene, el respeto con el que nos tratamos y el amor que vivimos día con día. Especialmente agradezco a Manolita, mi madre, mujer generosa que siempre ha estado a mi lado para brindarme su cariño y enseñarme a vivir todos los valores; y a Jesús, mi padre (+) quien aún hoy me explica día a día el valor de la fortaleza. Desde donde estés, papito, este trabajo es principalmente para ti y mamá.

INDICE

Agradecimientos	3
Introducción	5
I. LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN: UN AULA SIN MUROS	8
a. Comunicación: alcances y fines	8
b. Medios masivos de difusión	10
c. Los efectos de los medios	11
1. Efectos cognoscitivos	12
2. Efectos afectivos	17
3. Efectos sobre la conducta	22
d. Características de la televisión	26
1. Funciones de la televisión	27
2. Influencia de la televisión	28
3. Limitaciones de la televisión	29
II. LOS DIBUJOS ANIMADOS	30
a. Historia del cómic en el mundo	30
b. Historia de la animación en el mundo	35
c. Historia de la animación japonesa	40
1. Antecedentes	41
2. <i>Manga</i>	43
3. <i>Anime</i>	53
d. “Historias” de los dibujos animados japoneses en México	56
1. <i>Astroboy, Kimba, Zafiro</i> : héroes en pantalla mexicana.	57
2. De <i>Heidi</i> a <i>Mary</i> en su jardín secreto	58
3. Tecnología al servicio del hombre: <i>Mazinger, Voltron, Robotech</i> y <i>Bt’x</i>	59
4. La mitología en el anime.	61
5. Otras series, otros mundos: la magia en el anime.	64
6. Algunas otras series.	66
e. Las fantasías del manga-ka: recuerdo de la infancia a través de la psique	71
III. ANÁLISIS DEL UNIVERSO “ <i>RANMA ½</i> ”	76
a. Transexuales y animales hechizados: <i>Ranma½</i>	77

b. Descripción de la herramienta a utilizar	80
1. Categorización del formato	80
2. Rasgos físicos	81
3. Metas	81
4. Actitudes	81
5. Valores	82
c. Agresión y violencia	89
d. Personajes. Características físicas y datos generales	95
e. Actitudes, metas y valores de los personajes.	103
f. Agresión y violencia en los personajes	114
IV. INVESTIGACIÓN DE CAMPO	119
a. Investigación de campo en el “Instituto Montessori”, en la escuela primaria “Espíritu de México” y en la escuela primaria “Abraham Castellanos”.	119
b. Opiniones diversas, una sola voz: los psicólogos hablan.	161
V. CONCLUSIONES Y PROPUESTAS	164
a. Conclusiones	164
b. Propuestas para padres de familia	182
c. Propuestas para profesores de las escuelas primarias.	188
d. Propuestas para la Secretaría de Educación Pública	192
e. Propuestas para productores y escritores de programas para la televisión	195
f. Propuestas para la televisión	196
g. Propuestas para la Secretaría de Gobernación.	197
h. Propuestas para los investigadores.	200
TABLA DE LÁMINAS	204
APÉNDICE A: Cuestionario aplicado a los niños de tercer año de primaria	205
APÉNDICE B: Formato utilizado para el análisis de contenido de <i>Ranma ½</i>	211
BIBLIOGRAFIA	217

INTRODUCCIÓN

Este trabajo tiene como origen diversos cuestionamientos por parte de las autoras sobre la influencia real que tienen los llamados medios de información sobre el público en general. Es un hecho que en la actualidad los medios de comunicación masiva juegan un papel importante en la socialización de los individuos. De estos medios, consideramos que el que causa mayor impacto a escala colectiva es la televisión, ya que en ella encontramos una amplia gama de movimientos, colores y sonidos que nos dan la oportunidad de ingresar a un mundo repleto de información.

Como un medio de difusión masiva, la televisión es un elemento que forma parte de un proceso, es un canal por medio del cual un emisor lleva su mensaje a una audiencia bastante amplia de receptores. A través de la *pantalla chica*, como se le ha llamado, se echan a andar muchos procesos intelectuales que están ligados al desarrollo cognoscitivo y social del receptor. En este aparato electrónico siempre se comunican significados, creencias y valores proyectados en estereotipos que juegan roles dentro de un contexto manejado en los programas televisivos, cuya intención es ser integrados en el comportamiento de quienes ven estas imágenes. Por ende, decidimos abarcar el análisis del programa televisivo *Ranma ½*.

Esta serie es conocida como *anime*, o dibujo animado japonés, cuyas características físicas y psicológicas particulares manifiestan actitudes con *agresión y violencia* excesivas, incluso para un adulto en el mundo occidental.

Debido al aumento de la transmisión de este tipo de series en la televisión mexicana, nos preguntamos si el *anime* japonés influye de manera negativa en el ámbito psicológico y/o ideológico que estimule actitudes de agresión y violencia en niños mexicanos de 8 años de edad.

El tema que abarcamos habla de agresión y violencia televisada, valores, y la influencia que estos tópicos tienen que ver con los niños cursantes del tercer grado de educación primaria en el Distrito Federal. Nos ubicamos en esta zona geográfica porque creemos que es una región de alta inseguridad y violencia. La investigación se centró en niños de tercer año de primaria porque después de examinar varios libros que hablan sobre el comportamiento infantil observamos que la edad de 8 años es una época en la que los niños están ávidos de aprender. Decidimos abarcar tres sectores económicos porque de esta forma habría comparaciones y se definirían aún más las diferencias entre cada rubro de la sociedad.

Los patrones de conducta exhibidos por los personajes del *anime* son vistos en México por espectadores jóvenes, en su mayoría niños. Muchos de ellos pasan de 4 a 6 horas frente a la televisión, y aun el niño más disperso permanece atento con un simple comercial o ante las hazañas de su héroe favorito.

Es por ello que en este trabajo se buscó delimitar la influencia ideológica y psicológica de los contenidos comunicativos de la serie de dibujos animados *Ranma ½*, y con esa base se determinaría el comportamiento de algunos niños de nuestra sociedad ante sus semejantes. Esto se hizo a través de la identificación de las actitudes, comportamientos, metas y valores de los personajes de *Ranma ½*.

Para conocer esto, se realizó un análisis de contenido que proporcionó las herramientas necesarias para describir las conductas y actitudes de los personajes que participan y por medio de esto definir al tipo de contenido que se recibe en el mensaje trabajado por los autores de la serie sobre el modelo de vida representado en *Ranma ½*.

El primer capítulo busca entender que es la comunicación. Se recopilará información sobre los efectos de los medios, y se hablará sobre la televisión, sus características y sus limitaciones. El segundo capítulo narra la historia de las caricaturas y los dibujos animados en general. Nos adentraremos en el mundo del *manga* y del *anime* japoneses, y sus diferentes tendencias.

En la tercera sección comienza el trabajo empírico. Se realizará un análisis de contenido sobre la serie de *anime Ranma ½*, en el que procuraremos rescatar los elementos demográficos, los valores, actitudes y rasgos de personalidad que definen a cada personaje. El cuarto apartado será el resultado de un cuestionario aplicado a 90 estudiantes provenientes de diferentes sectores económicos, para conocer su opinión sobre la caricatura y al mismo tiempo conocer los valores que ellos manejan. Esta encuesta será también punto determinante para saber si en verdad los niños son influenciados de manera negativa por el *anime*.

La última sección proporcionará conclusiones inesperadas que darán pauta a nuevas investigaciones para nuestros lectores; así como propuestas que auxiliarán al reforzamiento de valores y metas que ayuden a los niños para ser individuos productivos y emprendedores a favor del mejoramiento y bienestar de la humanidad.

CAPÍTULO I. LOS MEDIOS DE DIFUSIÓN: UN AULA SIN MUROS.

Comunicación: alcances y fines.

En su libro *El Espíritu del Tiempo*, Edgar Morin, director de investigación emérito en el Centre National de Recherche Scientifique (Centro Nacional de Investigación Científica), habla de colonización e industrialización. A finales del siglo XIX y a principios del siglo XX, aparece lo que se conoce como el sistema imperialista moderno. Durante ese período se reparten casi todo el mundo entre las grandes potencias. Los pueblos atrasados y débiles son despojados inicualemente de sus riquezas, muchas veces con métodos realmente salvajes e inhumanos, escondidos con frecuencia bajo el pretexto de civilizar a los indígenas. También se aprovechaban frecuentemente de las labores de los misioneros, para tener disculpa de intervenir en otros países.

Pero Morin va más allá. Se refiere a la industrialización que comienza “...en las barracas de feria y las máquinas de discos”¹. La colonización de la que habla se remite a las imágenes y a los sueños. Esta conquista, ya no horizontal, sino vertical –la primera alude a la apropiación de la tierra, mientras que la segunda insinúa la confiscación de ideologías-, penetra en esa gran reserva que Morin considera el alma humana: “La segunda industrialización que es por otra parte la industrialización del espíritu, y la segunda colonización, que concierne ahora al alma, progresan enormemente a lo largo del siglo XX”².

En efecto, siempre hay manera de estar informados o manipulados a través de los medios. Todo está a la venta. Cada programa, cada comercial, está dirigido a la sociedad de 0 a 100 años de edad. El ser humano se informa sobre otras personas en diversos lugares. La industrialización moderna superó

¹ Edgar Morin, *El espíritu del tiempo*, p. 19.

² *Ibidem*, p. 20

en 40 años a todos los antiguos inventos que tardaron cientos e incluso miles de años para desarrollarse.

A través del continuo bombardeo de imágenes, símbolos, ruidos, colores e incluso texturas se ha complementado la conquista del pensamiento y la colonización del alma, dando como resultado una empatía de evolución entre la tecnología y la idiosincrasia.

Antes de que aparecieran los libros, la enseñanza tenía lugar en el *mundo real*; solamente los que querían tener estudios superiores iban al colegio. Hoy, la enseñanza continúa produciéndose fuera de la escuela. La cantidad de información comunicada por los periódicos y revistas, las películas, la televisión y la radio, exceden en gran medida la cantidad de información comunicada por la instrucción y los textos en la escuela. “Este desafío ha destruido el monopolio del libro como ayuda a la enseñanza y ha derribado los propios muros de las aulas de modo tan repentino que estamos confundidos, desconcertados”³.

Hoy día es ya común mencionar que los medios masivos de difusión son un poderoso aparato educativo, que forma parte en sí de un amplio sistema doctrinario, y esto no es sólo en el sentido de adquisición de información y conocimientos, sino en el de e ideología para la creación del tipo de hombre necesario que se apegue a las condiciones favorables en pro de la estructura dominante.

Así, vemos que la comunicación y todo lo que de ella se desprende se encuentran inmersos en nuestro mundo, alrededor de nosotros, transforman nuestra realidad en un ir y venir de ideas y corrientes de pensamiento que surgen y se desvanecen como fuegos artificiales en el cielo.

³ Marshall McLuhan y Edmund Carpentier, El aula sin muros, p. 236

Medios masivos de difusión

A lo largo del tiempo, a estos medios se les ha designado de modos diferentes. El lenguaje sociológico norteamericano los ha denominado *mass media* o *mass communications*. En México y en otros países de habla hispana suelen llamarse *medios de comunicación* o simplemente *medios*.

Isaac Hernández Montero, periodista y guionista de radio y televisión española, define a los *medios de comunicación social* como el “conjunto de instrumentos que mediante diversas técnicas de transmisión, impresas, orales o visuales, difunden información masiva, y generalmente regular, de todos los elementos de conocimiento, juicio, cultura y recreo”⁴.

Independientemente de la conexión que cada uno de estos términos conlleva, la realidad es que los *medios* son definidos de muchas formas porque los medios de difusión masiva constituyen un elemento fundamental y característico de la sociedad moderna. En términos generales, la expresión se refiere a aquellos instrumentos a través de los cuales determinada información llega a grupos relativamente umerosos de individuos.

Sin embargo, consideramos que una de las acepciones más cercanas a nuestro objeto de estudio como comunicólogos, es la que da Noam Chomsky:

“...los principales medios de comunicación son grandes corporaciones. Como otras corporaciones, ellas venden productos a un mercado. El mercado son los patrocinadores; es decir, otras empresas. El producto son los auditorios. Para la élite de los medios de comunicación que marcan la agenda básica a la cual se adaptan los otros, el producto es, además, auditorios relativamente privilegiados”⁵.

⁴ Isaac Hernández, Diccionario de las ciencias de la educación, p.287

⁵ Noam Chomsky, “Los medios de comunicación”, en Exceñsiór, p. 1.

Los efectos de los medios

Como estudiantes y como espectadores, alguna vez hemos escuchado que la televisión nos manipula, que los videojuegos nos enajenan tanto o más que las historietas impresas, que el fútbol es la panacea aliviadora de nuestras penas. La verdad es que se sabe muy poco acerca de los efectos que tienen estos medios en nuestro aparato psíquico, construido por el *ello*, el *yo* y el *superyó*.

Noam Chomsky⁶ declara que los medios de comunicación son parte de un sistema doctrinario; en los que se incluyen los periódicos de opinión y las instituciones académicas, por citar algunas. Dicha organización produce *propaganda* y tiene dos blancos distintos: la clase política, alrededor del 20% de la población, y el 80% restante lo define como *el rebaño de los perplejos*, o sea, quienes siguen órdenes y son el blanco de los medios de difusión como los tabloides, las comedias familiares, las telenovelas, las series deportivas y ahora los *reality shows*.

Más adelante continúa mencionando que:

“...estos sectores del sistema doctrinario sirven para distraer al *populacho* y reforzar los valores populares básicos: pasividad, sumisión a la autoridad, la virtud dominante de la avaricia y la ganancia personal, la falta de interés por los otros, el miedo a enemigos reales o imaginarios, etc. El fin es mantener al rebaño perplejo. No es necesario que se molesten con lo que pasa en el mundo. En realidad es indeseable; si ven demasiada realidad podrían proponerse cambiarla”⁷.

De esto podemos desprender que las interdependencias establecidas entre los sistemas sociales y los medios, así como la cultura y estructura de una sociedad, concretan importantes limitaciones y confines al sistema de medios de

⁶ Noam Chomsky, Lo que realmente quiere el tío Sam, Trillas, México 1994, 189pp.

⁷ Idem.

difusión y producen un considerable impacto sobre sus características, sus procedimientos operativos y en sus servicios de información y de entrega al público.

Dicho esquema buscaría regular nuestras decisiones como compradores, así como nuestros procesos mentales, mediante el uso de conocimientos extraídos de la psiquiatría y de las ciencias sociales. Este sistema de medios actúa al crear la necesidad de comprender, actuar y jugar un papel determinado en nuestro mundo.

Los esfuerzos que utilizan los medios para crear dichas necesidades suelen aplicarse en un plano de consciencia poco explorado y muy interiorizado, de modo tal que la persuasión es frecuente y en cierto sentido ocultas con lo que resulta que a muchos de nosotros se nos influye y se nos manipula más de lo que suponemos y de lo que deseamos admitir, en lo que se refiere a las normas de nuestra vida diaria. Cabe mencionar que aún si se considera que los medios no causan necesariamente efectos nocivos sobre todo el público, también es cierto que hay algunas situaciones presentadas a ciertos tipos de personas que producen una reacción previamente determinada.

Existen muchas más categorizaciones sobre los efectos de los medios. Pero debido al estudio que presentaremos más adelante, nos basamos en la sistematización que divide a los efectos de los medios en tres tipos: efectos cognoscitivos, efectos afectivos y efectos sobre la conducta⁸.

Efectos cognoscitivos

El enfoque cognoscitivo "...subraya una variedad de conceptos y de procesos que son entendidos como parte de la estructura de la personalidad en

⁸ M. Parés, Introducción a la comunicación social, p. 48

todos los seres humanos”⁹. Este enfoque pretende explicar cómo son percibidos los mensajes, la manera en que se *aprehenden* normas de acción en las descripciones de los medios tales como las actitudes, el conocimiento, los valores. Esto se considera así porque a través de estas normas las probabilidades de conducta pueden sufrir una alteración por medio de la persuasión. Los supuestos del enfoque cognoscitivo se consideran útiles para comprender muchos aspectos del proceso de la comunicación. Dentro de este enfoque, se encuentran los siguientes aspectos:

Ambigüedad

La ambigüedad es un problema de información insuficiente o conflictiva. Puede producirse debido a que las personas carecen de la información adecuada para determinar cuál es la correcta, entre diversas interpretaciones posibles de un hecho.

En este sentido, podemos decir que los medios no tienen el poder para determinar con igualdad el contexto preciso de las interpretaciones o “definiciones de la situación”¹⁰ que construya cada persona. Pero al buscar el control sobre qué información es o no es transmitida, y cómo se presenta esa información, los medios pueden desempeñar un importante papel al limitar la gama de interpretaciones que cada miembro del teleauditorio recibe.

Cuando se producen acontecimientos inesperados, como un desastre natural o como el asesinato de un líder político, muchas personas se enteran de esto a través de los canales de información en los medios de difusión. Cuando la información inicial reunida y comunicada por los medios es incompleta, se crean situaciones de ambigüedad, y los miembros del público saben que un suceso se ha producido, pero ignoran su significación completa o la interpretación del mismo; es lógico pensar que la gente buscaría más información en un intento

⁹ Arceo Díaz Barriga, et. al., *Estrategias docentes...*, p. 90

¹⁰ Parés, *op. cit.*, p. 53

por resolver esa ambigüedad, aunque muchas veces habrá de ser resuelta por una información más completa que después ofrezcan los mismos medios a su *rebaño de los perplejos*.

En estos casos es obvio el papel de los medios en la creación y la resolución de la ambigüedad, que puede ser resuelta en cuestión de segundos cuando la información es adecuada; o que puede persistir durante días, meses o incluso años, en la ausencia de tal información en los medios. Así, la dependencia de los medios para la resolución de la ambigüedad es fácil de comprender.

Formación de actitud

La formación de diversas actitudes ante ciertas situaciones es común, particularmente cuando los públicos se apoyan mucho en los recursos de información de los medios para estar al corriente de este mundo polifacético y mutable. Los medios impulsan un flujo interminable de acontecimientos, temas, objetos y personas, que atraen la atención pública. La gente elabora sus sentimientos hacia todo ello, a medida que se enfrenta a ese flujo.

Pueden encontrarse numerosos ejemplos de una actitud que ha sido iniciada por los medios. Así, el público toma diversas actitudes sobre problemas ambientales, determinadas guerras o la corrupción política, entre otros. Las nuevas actitudes se forman continuamente en la medida en que diversos personajes llegan a ocupar las noticias: figuras políticas, personalidades deportivas, hombres de ciencia y artistas.

Hasta los objetos físicos se convierten en foco de una formación de actitudes: pueden incluir nuevos artefactos para el hogar; moda en el vestido; seguridad para la casa, el automóvil y las personas; y hasta diversión (como el

Play Station 2 o el *X Box Live*). Claro está que los medios no actúan por sí solos; en éstos tiene gran importancia el papel que juegan los persuasores, quienes

“...nos ven en los documentos internos de sus oficinas, en sus periódicos especializados y en sus charlas íntimas, de una manera mucho menos halagüeña, aunque sí interesante. Nos ven típicamente como un manajo de sueños en vigilia, como ansias ocultas, complejos de culpa y bloqueos emotivos irracionales. Somos, pues, aficionados a imágenes y estamos entregados a actos impulsivos y compulsivos”¹¹.

Fijación de agenda.

Aunque los medios proporcionan información sobre una amplia gama de temas, las personas carecen de tiempo o de energía para formarse actitudes y creencias sobre todas las cosas. Por ello es común que seleccionen algún conjunto limitado de temas por los cuales interesarse. Sobre este conjunto de necesidades se produce el efecto de fijación de agenda. El público elige su interés sobre esa información en función de sus diferencias individuales en cuanto a la formación personal y en función de su situación dentro de los estratos y categorías sociales.

Dicho de otro modo, la gente selecciona material en los medios de formas previsibles. Este material se relaciona con las características de su personalidad, con sus problemas y necesidades. Un ejemplo de esto podrían ser las mujeres en general. Sin importar estrato económico o académico, un gran número de mujeres gusta de ver telenovelas. Quizá esto se deba a que, independientemente de los recursos que poseamos o de la educación que tengamos, las mujeres (al igual que los hombres) cargamos con un rol social que nos ha sido impuesto desde siglos atrás. En este sentido, es comprensible que una dama se identifique con la heroína de la telenovela, aunque sus rasgos

¹¹ Vance Packard, Las formas ocultas de la propaganda, p. 13

físicos, educación académica y nivel cultural no tengan nada que ver con el estereotipo de la protagonista.

Ampliación

Otro efecto cognoscitivo producido en una sociedad manipulada por los medios es la expansión de los sistemas de creencias de los sujetos. La idea de que el conocimiento de las personas y sus sistemas de creencias se expanden, ya que aprenden en los medios de masas sobre otras personas, lugares y cosas, se conoce como ampliación.

Este sistema de creencias se divide básicamente en las siguientes categorías: religión, familia, política, economía y sociedad. Estos rangos reflejan las zonas principales en la actitud social de una persona.

Valores

Los valores pueden ser definidos como todo lo que satisface nuestras necesidades, lo que mueve nuestras emociones o lo que destaca por su dignidad. Hablamos de estados deseables de la existencia, tales como la salvación, la igualdad (a través de la identificación) o la libertad. También hablamos de "...modos preferidos de la conducta (modestos, tolerantes, capaces)"¹².

Ya lo hemos anotado antes. No debemos suponer que los medios de difusión distorsionen por sí solos este conjunto de creencias básicas que poseemos todos los espectadores de la información. Pero sí desempeñan un papel importante, ya que son capaces de instituir las condiciones para una depuración de valores.

¹² Ball Rokeach, Teorías de la comunicación de masas, p. 67

La disfunción narcotizante.

Chomsky anota en su libro *Lo que realmente quiere el Tío Sam* que en cualquier país hay un grupo que tiene el *poder verdadero* que se refiere básicamente a las personas que toman las decisiones económicas de una nación; y una de las cosas que quieren es una población pasiva, tranquila, perpleja. En este sentido, los medios de difusión modifican las actividades de los públicos.

La disfunción narcotizante consiste en que:

“...cuando se produce contacto con los medios masivos de comunicación, uno o varios individuos se transforman en seres informados e interesados en su entorno, sin percatarse de que, mientras dura este proceso [no toman ninguna decisión; esto se debe a que] se han convertido en receptores de los mensajes, les atañan o no, sin haber tomado conciencia de ello”¹³.

Efectos afectivos

Desde un punto de vista existencial, los procesos afectivos son la parte anímica del ser humano, muy difícil de limitar o de circunscribir a un concepto determinado, aunque tradicionalmente dicha experiencia se divide en dos modalidades principales: sentimientos y emociones. Nos gustan las cosas o nos disgustan, amamos u odiamos, tememos, nos avergonzamos e incluso nos aterrorizamos a propósito. En las sociedades actuales, tan dependientes de los medios de difusión, es imperativo buscar que exista un modelo de personalidad compartido por la mayoría de los miembros de la sociedad. Por esta razón “...la función de los medios es ayudar a crear y mantener ese modelo, delimitando a su vez las variaciones de aceptación de cada uno de sus miembros en torno al mismo”¹⁴.

¹³ Carlos González, *Principios básicos de la comunicación*, p. 30

¹⁴ Enrique Guinsberg, *Control de los medios....*, p. 48

El impacto de los mensajes de los medios sobre los sentimientos de un público y sobre sus respuestas emocionales es uno de los tipos de efectos explorados tan sólo por unos cuantos. Los efectos más comunes dentro de esta categoría son los siguientes:

Desensibilización.

De Fleur formuló la hipótesis de que una frecuente exposición al contenido violento de los medios de difusión llega a producir un efecto de *aturdimiento* o *desensibilización*. Dicho de otra forma, lo que se promueve es la carencia del deseo de ayudar a otros cuando se presencian incidentes violentos de la vida real. Datos que él recoge en su investigación sugieren que el nivel de excitación psicológica provocado por las descripciones de la violencia llega a declinar con el paso del tiempo¹⁵.

Un ejemplo de esta propuesta es el caso de las marchas de algún grupo social (típicamente estudiantes, maestros o miembros de algún sindicato) que, a su paso por las calles, causan destrozos; se enfrentan a golpes con las autoridades, asaltan camiones, rompen vidrios y pintan las paredes. Toda esta información es transmitida por los medios de difusión y llegan a provocar en el público esta *insensibilidad* que menciona De Fleur hacia el problema en general. Así, dada la información recibida y procesada por el público de los medios, si llegase a darse el caso de que alguien perteneciente a estos grupos pida algún tipo de ayuda en las calles (como en el último movimiento huelguista de la UNAM), la gente no les proporcionará tal, e incluso tratará de evitarlos.

Miedo y ansiedad.

La exposición frecuente a programas de noticias o dramas de televisión, en los cuales se les da a las ciudades un tratamiento de *selvas llenas de*

¹⁵ Véase S. J. Ball Rokeach, *op. Cit.*, 190 pp.

violencia, puede aumentar en algunas personas el miedo o la ansiedad contra la idea de vivir en una ciudad e incluso de viajar hasta ella (véanse programas como *Policías*, *Primer Impacto*, o las series sabatinas de XHTV Canal 4, cuyo eslogan es *tocamos tu mente*). Estos efectos se hacen particularmente probables para habitantes de zonas rurales o de otros países, quienes dependen de los medios para obtener información sobre los sucesos en el mundo. El miedo y la ansiedad se probabilizan con mayor razón en niños de corta edad, no importa si viven en ciudades o en zonas rurales, ya que carecen de algún tipo de experiencia de primera mano sobre la vida urbana.

Moral

Desde un punto de vista filosófico, la moral es el objeto de la ética, la conducta dirigida o disciplinada por normas, el conjunto de los *mores* o usos y costumbres de un grupo o sociedad particular. El término encierra normas personales o sociales que se refieren a la bondad o maldad del comportamiento humano. La moral

“Es la apreciación de la conducta de un individuo medida de acuerdo con las normas de lo bueno y lo malo aceptadas en el grupo en que vive y que tiene que ver con la confianza, perseverancia en el trabajo y fidelidad a los ideales, que están, a su vez, relacionados con la conciencia pública, el imperativo categórico, la ley divina o natural, etc.”¹⁶.

Klapp propuso que en aquellas sociedades donde los medios de masas desempeñan papeles esenciales para la comunicación, la índole de la información de los medios llega a tener efectos considerables sobre la moral de la gente. Así, quienes se apoyan en los sistemas de medios masivos de difusión como fuente primordial de información sobre sus grupos y categorías pueden así experimentar cambios en su moral cuando se producen cambios notables en la

¹⁶ Nicola Abbagnano, Diccionario de filosofía, p. 318

cantidad o calidad de información que los medios transmiten sobre esas agrupaciones colectivas¹⁷.

Alienación y evasión

Estos dos términos son los que más suelen nombrarse en cuanto a los efectos producidos por los medios de difusión. El ejemplo más común es aquél que cita González Alonso es el del espectador "...que recurre a la televisión, al cine o a la radio, para olvidarse de sus problemas cotidianos"¹⁸.

La psicología social y el psicoanálisis han acuñado el término de *alienación mental* a partir del uso que le dio Georg Wilhelm Friedrich Hegel, cuando hablaba del alienado como una persona incapaz de llevar una vida normal, de conformarse a las reglas de su grupo social, considerado como ajeno y amenazante por el individuo o alienado debido a su sentimiento de desdoblamiento o desposesión.

En sí, la alienación es una expresión que implica un estado conflictivo del sujeto que se caracteriza por el sentimiento de pérdida de identidad y por un fenómeno de despersonalización. La causa de la alienación mental se halla generalmente en la presión que siente con respecto de quienes le rodean. La ruptura existente en la alienación entre mente y realidad suele estar provocada por un nivel de exigencias individuales y sociales excesivas. Así, la alienación debe ser entendida como la perturbación de la relación con los demás, la alteración de la función de comunicación.

Este concepto va muy ligado con el otro que se refiere a la evasión. De acuerdo con González Alonso, la evasión intenta ofrecer un alivio para las

¹⁷ O. Klapp, *Currents of unrest*, p 47 y siguientes.

¹⁸ Carlos González, *op. cit.*, p. 28

realidades monótonas o desagradables de la vida. Sus funciones son: la *distracción*, la *relajación* y el *olvido de inquietudes*.

Ya que la evasión es puramente imaginativa, se hace presente cuando estimula, de forma positiva o negativa, la imaginación de un público a través de los contenidos de algún medio de difusión masiva.

Uno de los fenómenos más sobresalientes de este efecto es la *interacción sustitutiva*, que se origina cuando en el desarrollo de algún programa hablan unas personas con otras e inclusive consigo mismas, como un sustitutivo de contacto humano real, algo muy visto hoy día en varios programas de televisión e incluso en el ciberespacio.

“También la evasión puede presentarse como un desahogo emocional, una reafirmación social, etc. Es por eso que los análisis de contenido realizados en este sentido revelan que una gran parte del material de los medios masivos de comunicación, describe a sus auditorios mundos que no son iguales a los que viven en realidad”¹⁹.

La frustración.

Este término en sí se refiere a aquellos sujetos que se hallan sometidos a una situación incomprensible, ya que nos vemos privados de la satisfacción de un deseo, o engañados en nuestras expectativas de recompensa. Aunque muchos aspectos de la vida anímica de los sujetos están relacionados con este efecto, sólo algunos se encuentran íntimamente relacionados con los medios masivos de difusión.

En este sentido, como en muchos otros, la frustración es un sentimiento de descontento o de fallo, que corresponde a la presencia de algún obstáculo

¹⁹ Carlos González, *op. cit.*, p.29

que evita la realización de algún deseo o necesidad, sin importar que sean de tipo material, social o psicológico. “Un buen ejemplo de frustración producida por los medios de difusión son los programas y anuncios de autos lujosos, residencias fabulosas y lugares exóticos, que llegan a masas o a auditorios de escasos recursos económicos”²⁰.

Efectos sobre la conducta.

Las acciones de los individuos, resultantes de la continua exposición a alguno o varios medios de difusión, son la clase de efecto que interesa a una mayor cantidad de personas. Los cambios en la actitud, en las creencias o en estados afectivos, importan todos ellos en la medida en que influyen sobre la acción manifiesta. De los efectos sobre la conducta que pueden suscitar los mensajes de los medios, se mencionan los siguientes:

Activación

Este término se refiere a situaciones en las cuales los medios de difusión actúan como detonadores o estímulos para obtener determinados comportamientos. Dicho de otro modo, los espectadores realizan acciones a consecuencia de los medios, que quizá no hubieran hecho sin este interruptor. Los investigadores Stein y Friedrich sugieren que “...los espectadores de televisión pueden ser activados para participar en una conducta tanto antisocial como a favor de la sociedad”²¹. La investigación que ellos realizaron demostró que tanto la *cooperación* como la *agresión* pueden ser activadas según la naturaleza del mensaje de televisión que se reciba.

²⁰ Carlos González, *op. cit.*, p. 29.

²¹ Stein, A., y Friedrich, L., *Television Content and Young Children's behavior...*, p. 289-317

Desactivación

Como sabemos, la mayor parte de los habitantes de este planeta dependen en gran medida de los medios masivos de difusión. Éstos son utilizados para casi todo; y su único fin es canalizar nuestras decisiones en todos los sentidos. La desactivación es una expresión que se refiere a las actividades que podrían llevar a cabo los sujetos, pero no los hacen a consecuencia de los mensajes contenidos en dichos medios.

Lo que se dice aquí es que los medios masivos de difusión pueden inhibir el deseo, las intenciones e incluso la obligación de realizar determinadas actividades en nuestra vida cotidiana; desde *no* comprar ciertos alimentos hasta abstenerse de votar ya sea por aburrimiento, disgusto, apatía... La lista de razones es inagotable.

Conversión y persuasión.

Tomemos el primer término como base. La conversión es un canje total de un punto de vista, de una opinión o de una actitud de oposición hacia una supuesto determinado o a una concepción del mundo, por una actitud adversa a la anterior.

En cuanto a la segunda expresión, podemos definirla como el acto de convencer al Otro mediante sugerencias eficaces. García Silberman y Ramos Lira comentan que "...el efecto persuasivo se presenta cuando el sujeto asimila el contenido de los mensajes a los que se expone y termina aceptándolos. Este efecto ocurre básicamente en la esfera cognitiva, y se refleja en conocimientos, creencias u opiniones manifiestos"²².

²² Op. cit., p. 205

El efecto de conversión se produce íntimamente ligado al de persuasión y ambos son elementos de cambio en las opiniones o creencias del público y se presentan sobre todo en aspectos consumistas y políticos cuando se trata de guiar a los auditorios hacia objetivos predeterminados.

Algunos de los factores y de las condiciones que contribuyen a que se den en nuestra sociedad diversos procesos de conversión y de persuasión, motivados por algún o algunos de los medios masivos de comunicación son:

- Los grupos y las normas aceptadas y practicadas por estos mismos grupos.
- La influencia de un individuo o imagen hacia otro(s) individuo(s) o masa social.
- La persuasión empleada.

“Gracias a la interacción de los factores anteriormente mencionados, se pueden explicar con un poco de lógica algunos de los efectos de conversión”²³.

Motivación.

Este efecto lo constituye “...el conjunto de factores psicológicos que empujan inconscientemente al ser humano hacia un determinado género de reacciones o de objetivos prefijados, a través de la estimulación de sus deseos y capacidades”²⁴. La motivación busca generar determinadas actitudes y conducir a comportamientos específicos.

²³ Carlos González, *op. cit.*, p. 28

²⁴ *Ibidem*, p. 30

Identificación.

Hay muchos psicólogos que consideran a la identificación como un mecanismo de defensa que consiste en la asimilación por parte de un individuo de los atributos o características de otra persona con la que se le une un vínculo afectivo. De esta forma "...el sujeto se conduce como si fuese la persona a quien le copia determinadas actitudes"²⁵; se transforma en mayor o menor medida, acercándose al modelo que le brinda esa persona.

La identificación se relaciona con los procesos conocidos en general como imitación y contagio mental y constituye el mecanismo básico mediante el cual se configura la personalidad. En situaciones de violencia, agresión o represión, el individuo que las padece puede experimentar un proceso de identificación con el agresor como forma de superar la represión. Esta compenetración le permite al agredido mantener cierta seguridad y esperanza.

Dentro de este proceso, existe otro llamado "proceso de identificación social"²⁶; es la asimilación por parte de un individuo o grupo social, de los modos de actuar, opiniones, actitudes, etc., de otra persona considerada como modelo; esto se da porque la atracción suscitada por el modelo y su resultado es una concordancia estable entre la conducta y el pensamiento del individuo y la del modelo. Los estudiosos de la comunicación, ciencia multidisciplinaria, han encontrado una relación estrecha entre violencia televisada y conducta antisocial en los seres humanos, esto se debe a que el espectador tiende a imitar lo que ve. Por esto los productores de televisión "utilizan diversos recursos técnicos para hacer sus programas atractivos a las masas, tales como color, sonido, movimiento"²⁷.

²⁵ Matt Harbinger, en <http://www.ucsb.com> ; Xharbinger@mail.ucsb.com

²⁶ Idem.

²⁷ Idem.

Características de la televisión.

Theodor Adorno dice que “...no es posible encarar en forma separada los aspectos sociales, técnicos y artísticos de la televisión”²⁸. La razón es que la televisión, como medio masivo de difusión, es uno de los más completos, ya que en el se conjugan imagen, sonido, iluminación, escenografía, acción. En una palabra, es un servicio que coordina diversas formas de expresión.

Hay algunos estudiosos que dicen que la televisión es la fuerza sociológica más importante dentro de los medios de difusión porque “...forma una serie de actitudes, valores sociales y fundamentos normativos; ya que modifica, cambia o elimina esquemas cognitivos, afectivos y conductuales de los sujetos”²⁹. Por ello, es necesario hacer hincapié en ciertas características particulares que conforman a este medio masivo de difusión:

- Las transmisiones que lleva a cabo la televisión le permite un gran alcance; es decir, que un programa, una persona, un comercial, todos ellos pueden ser vistos y oídos por muchas personas *simultáneamente*.
- El hecho de que la televisión utilice al mismo tiempo imágenes y sonido le permite traspasar las barreras de tiempo y espacio, trasladan a los espectadores hasta lugares lejanos. Esto se da gracias a la imagen (con sonido) en movimiento; ya que ésta posee la misma *realidad* que una presencia física, con lo cual la emisión es percibida en el cerebro del espectador como si se tratara de una *acción* en vivo.
- Ya que la televisión es un medio disponible dentro del hogar, la escuela, la oficina, el pesero --en cualquier lugar donde se realicen actividades

²⁸ Theodor Adorno, “Prologo a la televisión”, en La escuela y los medios..., p. 35

²⁹ Matt Harbinger, Idem.

cotidianas--, sus mensajes son recibidos en un ambiente seguro e informal que no permiten otros medios audiovisuales.

- La televisión es un medio que exige la atención total del espectador, impidiéndole realizar otras actividades. A través de ella, los objetos se amplían y son percibidos de una manera más clara, esto estimula la atención sostenida ya que demanda una observación y audición completamente atentas a lo que se desarrolla en la pantalla.
- La televisión suspende el tiempo y logra que el hombre se identifique con lo que ve al vivir intensamente la acción que se desarrolla ante él, en cada uno de sus personajes.

Funciones de la televisión.

La televisión se ha impuesto por su practicidad, comodidad y complacencia. Por lo común, las funciones de la televisión se clasifican en tres:

- El *entretenimiento* desarrollado como respuesta a las exigencias derivadas de un exceso de *tiempo libre*, que buscó llenarse con diversión que en cierta medida presentan situaciones simples que no obliguen a pensar.
- Su carácter informativo pretende cubrir las necesidades de conocimientos y reflejar *realidades* en política, sociedad y economía del país y el mundo.
- En su función educativa cabe señalar que comprende aquellos cursos formales de estudios por televisión, tales como los elaborados para los sistemas abiertos de enseñanza, así como también incluye aquellos programas que permiten la transmisión del patrimonio cultural.

La televisión es una gran fuerza social debido a su *rating*, ya que al ser vista por mucha gente, y de modo simultáneo, ejerce entonces mayor influencia en los demás medios y, por ende, en la sociedad. La finalidad televisiva debe ser la de educar en todos los niveles, desde los programas educativos, informativos o de entretenimiento. “Pero puede negar que la televisión deja ciertos mensajes destinados a reforzar la ideología de los grupos que la dirigen”³⁰.

Influencia de la televisión.

No es un secreto que la televisión utiliza diversos métodos para que el espectador se identifique con personajes distintos. El éxito de la televisión depende precisamente de esta identificación; es a partir de ésta que el emisor puede hacer llegar su mensaje al receptor, y facilitar su asimilación a nivel preconsciente, sin por ello pensar en las causas que lo llevan a actuar y a identificarse frente a la pantalla del televisor.

El receptor no recibe el mensaje de la televisión en un estado de conciencia total, ni en las actividades cotidianas de su mundo real. Está, por el contrario, en el mundo creado e impuesto por el medio masivo de difusión, y tiene que someterse a sus reglas. De este modo se establece un puente *unilateral* mediante el cual se *adormece* al espectador para que, a través de un sinnúmero de *símbolos* de uso cotidiano, se constituya una *ideología* nueva, a través del modelo de comportamiento que nos muestra la televisión.

Diversos estudios han demostrado que la televisión modifica las relaciones interpersonales por ser una fuente importante de nuevos valores e ideas. Este tipo de relaciones variadas afectan a los miembros de toda una sociedad, particularmente a los niños con quienes los medios funcionan como *creadores* de valores, mientras que con los adultos, funge la función de *reforzadores* de ideologías.

³⁰ Ibidem, p. 41

Limitaciones de la televisión.

Desde su nacimiento, la televisión ha sido motivo de polémica debido a las diferentes limitaciones que tiene, de las cuales las más importantes son las siguientes:

- La televisión presenta una realidad *distorsionada y fragmentada*, ya que sus imágenes están circunscritas a las posibilidades de encuadre, al tamaño del, estudio, a la luz y a la calidad de sonido.
- Debido al gran alcance que tienen las emisiones televisivas, resulta prácticamente imposible conocer la totalidad de audiencia de un programa. Esto ocasiona la producción de mensajes dirigidos a *cualquier persona* o a *todo mundo*, los cuales no siempre responden a las necesidades de la mayoría.
- La brevedad característica de las emisiones de la televisión obliga a la *redundancia de la información*. Esto es necesario para que los mensajes transmitidos al preconciente puedan ser captados en su totalidad.
- De acuerdo con Dómenec, el emisor y el medio de transmisión son quienes controlan el código, mientras que "...el receptor no puede ofrecer una contrapartida o respuesta a la imagen que se le presenta; no permite la *reciprocidad* ni la *retroalimentación* en alud de imágenes. Sólo queda una pobre experiencia y vana ilusión"³¹.



³¹ F. Dómenec, El poder de la imagen, p. 37

LOS DIBUJOS ANIMADOS.

Historia del *comic* en el mundo.

Existe cerca del lago Onega, en Carelia, Rusia, lo que se conoce como los dibujos animados de la prehistoria. En este lugar existen alrededor de 600 dibujos de figuras humanas, animales, sol, luna, criaturas fantásticas. Llama la atención una *secuencia* de dibujos que a la luz del medio día parecen confusos, se distinguen del fondo con dificultad; pero cuando el sol se aproxima al horizonte, el granito rojo oscuro se ilumina con una suave luz rosada y las líneas multicolores del dibujo se evidencian, en cuanto los rayos del sol rozan el peñasco, los dibujos se animan y con la mano nuestra imaginación debe completar la imagen, él acaba de lanzar el hacha con la diestra y para mantenerse en equilibrio extiende el brazo izquierdo; el hacha pasa por encima de la rana y ondea el fuego del campamento. El espectáculo en la pantalla de granito dura alrededor de 15 minutos, luego cuando el sol se esconde tras el horizonte, los dibujos palidecen³².

El fenómeno se realiza porque los dibujos absorben dos rayos de luz, uno proviene directamente del sol en su ocaso, y el otro del reflejo de la superficie del lago. Ambas fuentes lumínicas están en movimiento con el sol poniente, el ángulo de incidencia de luz cambia constantemente; el agua, por su parte, asume el papel de reflector que vibra; la inclinación de los rayos solares hacen relucir diversos grupos de prismas cristalinos que se encuentran en la superficie del granito, y dan al observador la impresión de que se anima el dibujo.

Como podemos darnos cuenta, narrar historias es un afán tan viejo como el ser humano, y representar esas historias en imagen es tan antiguo como la civilización. Crear personajes y darles apariencias específicas e inolvidables,

³² Alejandro Pérez, La animación como recurso... p 23 en adelante. También se corroboró y amplió esta información con Martín Fernández, compañero y amigo que realizó un viaje a Rusia en 1998.

hacerles vivir aventuras increíbles en mundos fantásticos, concebir universos enteros e inventar en ellos hasta el más mínimo detalle, mezclar la pintura con la literatura, el pasado, el presente y el futuro, realidad y ficción, sueños y deseos. Todo ello se conjunta en un pequeño cuadrado de papel, para dar paso al mágico y maravilloso mundo del *comic*.

Hoy día, el *comic* es considerado como un gran pilar de la cultura del siglo XX. Tras un siglo de historia, este género de la literatura se ha ganado por sus propios méritos el calificativo de *noveno arte*. ¿Pero qué son los *comics*?. Básicamente son narrativas hechas a través de dibujos en los cuales, comúnmente, se narran las aventuras de uno o más personajes en una secuencia limitada de tiempo.

Algunas características del *comic* moderno se derivan directamente de algunas ideas que tuvieron los caricaturistas de los siglos XVIII y XIX, tales como William Hogarth, Thomas Rowlandson, James Gillray o George Cruikshank. A mediados del siglo XIX, un maestro suizo, de nombre Rodolphe Töpffer, creó una precursora de la tira cómica al dibujar una historia con fines educativos, para sus estudiantes, alrededor del año 1827. Las primeras tiras de dibujos se dieron en la Inglaterra victoriana, en la cual sus habitantes podían gozar de uno de los pocos placeres que se permitían, y esto era leer publicaciones que ilustraban las noticias sobre crímenes o ejecuciones³³.

El primer *comic moderno* en occidente se da a conocer precisamente en Londres, en el año de 1884. *Ally Sloper* fue el primer personaje regular en una tira cómica, y narraba las peripecias de *Ally*, un haragán desarrapado que se pasa el día bebiendo ginebra y burlándose de sus compañeros.

Otros *comics* dignos de mención fueron *Happy Hooligan*, escrito y dibujado por el artista F. Opper. La característica de estas caricaturas es que el

³³ “La historia del cómic”, serie televisiva producida por Metrovídeo, Barcelona

personaje siempre se encontraba sonriente a pesar de las desventuras que le aquejaban. Pero no fue sino hasta 1890 cuando el *comic* se vuelve en Inglaterra un fenómeno de masas, con las tiras *Comic Cuts* y *Chips*; entre las dos llegaban a editar cerca de medio millón de ejemplares.

El primero en editar un *comic* en la prensa de los Estados Unidos fue William Randolph Hearst, editor y político estadounidense, en su *San Francisco Examiner*, hacia el año de 1892. Pero la primera *caricatura* americana que contenía los elementos esenciales de una tira cómica, fue dibujada por Richard Felton Outcault, guionista y dibujante de historietas, y apareció en una serie llamada *Hogan's Alley*, el 5 de marzo de 1895. La historia estaba llena de habitaciones miserables y patios llenos con perros y gatos, personajes duros y andrajosos³⁴.

Uno de esos bribonzuelos era un niño orejudo, calvo y con cierta apariencia oriental, con una sonrisa burlona. Vestía una playera larga y sucia, la cual era usada por Outcault como cartel para hacer comentarios sobre la misma tira cómica. Los impresores, que en aquél momento buscaban utilizar otros colores de tinta, escogieron esta misma playera como área de experimentación. El color amarillo fue un éxito, del mismo modo que el *Yellow Kid* que comenzó su propia serie en el periódico de Joseph Pulitzer, el *New York World*, en febrero de 1896. Maurice Horn declara que es muy importante el *Yellow Kid*, ya que por él "...se le dio nombre al periodismo amarillo, un tipo de periodismo sensacionalista cuya máxima expresión se dio en la prensa de Hearst"³⁵.

El moderno estilo en la tira cómica ganó popularidad debido a la rivalidad existente entre estos dos grandes editores. Ambos intuían la futura popularidad de los *comics*, y tanto Hearst como Pulitzer comenzaron a competir por los derechos de edición de las series favoritas de los lectores y, gradualmente,

³⁴ Información localizada en "comics", en Microsoft Encarta 1999

³⁵ Entrevista de Maurice Horn para el programa "Historia del cómic".

alargaron la sección de historietas en sus respectivos diarios, en la esperanza de incrementar sus ventas.

Desde los primeros años del presente siglo hasta la década de los 30, un gran número de *comics* de diversos géneros apareció en escena. Los géneros van desde los deportes hasta la ciencia-ficción, desde los temas con mujeres activas como protagonistas hasta las sátiras políticas e ideológicas.

Hubo algunas otras series que aparecieron en este período, y que se conocen hasta hoy. Tal es el caso de tiras cómicas de realismo social (*Gasoline Alley*, 1919- , y fue creada por Frank King), surrealismo (*KrazyKat*, 1911-1944, de George Herriman), series de aventuras (*Tarzan*, 1929- , por Hal Foster; *Flash Gordon*, 1933- , de Alex Raymond), historias de detectives (*Dick Tracy*, 1931- , por Chester Gould), y comedia grotesca (*Thimble Theater*, 1919-1938, de Elzie Segar)³⁶.

Gasoline Alley, es digna de comentarse, ya que es esta es una serie que ha narrado desde 1919 y hasta hoy las aventuras familiares de unos personajes que desarrollan su existencia en el *comic* al compás de los tiempos, y en paralelo con las vidas de los lectores.

D. Gifford comenta sobre esta serie que hasta 1919 los personajes nunca envejecían, eran iguales día tras día, año tras año; puesto que lo que se pretendía era la familiaridad. Pero en *Gasoline Alley*, el personaje llamado *Skeezicks* era un niño, iba al colegio, crecía, tenía novia, se convertía en un adolescente. Al final se casaba y era padre de un niño. Esto fue algo extraordinario que nunca antes había ocurrido, y que hace de *Gasoline Alley* una historieta única.

³⁶ Este párrafo y anteriores han sido enriquecidos con la información de Microsoft Encarta 99

Otra serie que vale la pena nombrar fue *Thimble Theater*, ya que de esta tira cómica surgió uno de los personajes más reconocidos mundialmente: Popeye el Marino:

“De nuevo nos hallamos ante una serie fantástica, incluso podríamos utilizar el término surrealista. La historia posee medios de expresión que van más allá de la expresión literal. Ya se vio en *Yellow Kid*, pero la serie de *Thimble Theater* estableció el precedente de una historieta que no se ajustaba a la realidad cotidiana, sino que mostraba aventuras extraordinarias con *Jeep*, ese famoso animal que parece proceder de la cuarta dimensión, además de aventuras con fantasmas. Constituía la transposición de lo que más tarde sería denominado realismo fantástico”³⁷.

Los libros de *comics* no aparecían tan frecuentemente, pero en 1933 muchos anunciantes comenzaron a reproducir libros que contenían reimpressiones de tiras cómicas para regalar como premios en la compra de ciertas mercancías. Más tarde los libros de historietas comenzaron a tener sus propios títulos y se convirtieron en un fenómeno inmensamente popular. Quizá el *comic* más reconocido a escala mundial es *Superman*, que nació de la imaginación de dos adolescentes en el año de 1938.

La Segunda Guerra Mundial apresuró el desarrollo de las tiras cómicas y los libros de historietas, cuyos temas principales en aquella época fueron la guerra y el crimen. El sadismo reflejado en ciertos *comics* estadounidenses de este período, que poco a poco se dieron a conocer como historietas de terror, se convirtió en un escándalo nacional e internacional. También surgieron algunos cómics con ciertas tendencias y comentarios políticos (como el caso de *Pogo*, 1949-1973, de Walt Kelly, o *Feiffer*, 1956- , de Jules Feiffer); además de la creación de tiras cómicas con niños como personajes, cuya inocencia oculta parcialmente cierta sofisticación (*Peanuts*, 1950 a la fecha)³⁸.

³⁷ Entrevista de Maurice Horn para el programa “Historia del cómic”.

³⁸ “Historia del comic”, miniserie realizada y transmitida por *The History Channel* alrededor de junio y julio del 2004.

Hacia 1963 existían más de 300 tipos diferentes de tiras cómicas en circulación junto a los periódicos de Estados Unidos. La cultura radical de la década de los 60 y principios de los 70 engendraron un género conocido como *cómic alternativos*. Dirigidos a un público adolescente-adulto, estas historietas exploraron temas tabú, prohibidos e inmencionables en aquella época, tales como drogas psicodélicas, liberación sexual, violencia extrema y política radical.

Para las dos últimas décadas de este siglo, los *comics* y sus elementos – historia contada en secuencias de imágenes, personajes fijos y globos de diálogo- han atraído a un gran número de coleccionistas de todas las edades y géneros. En los umbrales de un nuevo milenio, mientras las llamadas artes mayores se agitan en la confusión al buscar algo nuevo que ofrecer, “...el hermano bastardo se renueva con consumada habilidad. Incorpora diseño, moda y pintura; rejuvenece con las atrevidas propuestas de los nuevos autores”³⁹.

Historia de la animación en el mundo.

La animación ha sido considerada siempre un asunto de niños, queda reducida a una forma de entretenimiento de dudoso valor subcultural. Sin embargo, de este estado de prejuicio ha evolucionado a diversas formas que van de las tradicionales a tendencias de vanguardia emparentadas con el *comic*. La animación es definida como el proceso de grabación --en cinta fílmica-- de maquetas o dibujos que, al ser reproducidos, crean la ilusión de movimiento continuo. La animación ha sido utilizada durante siglos, pero la animación filmada fue reconocida como un género más de la caricatura a principios del siglo XX, con la invención del cinematógrafo.

Los precursores de la animación fueron *aparatos* que, en apariencia, creaban movimiento a imágenes fijas. Uno de estos instrumentos fue el

³⁹ “Historia del *comic*”, de Metrovídeo

Thaumatrope (desarrollado por John A. Paris, en 1825), un disco con dos imágenes complementarias a cada lado de éste y dos cuerdas que servían como asas; cuando el disco daba vueltas como resultado de haber enredado las cuerdas, las imágenes convergían para dar lugar a una sola.

El dibujo animado antecedió al cine, con Joseph Plateau, quién en 1832 desarrolló el *Phenakitiscopes*. Éste era un disco rotatorio con imágenes sucesivas que, al ser vistas propiamente, daban la apariencia de movimiento. El *praxinoscopio*, conteniendo una tira de papel con imágenes animadas que pueden ser vistas a través del uso de un espejo, fue patentado por Emile Reynaud en 1877⁴⁰.

La animación ha sido parte de la historia del cine desde la época en que la primera película fue realizada a finales de los años 1800. Algunos filmes, conocidos como *películas de truco*, utilizaban una técnica de animación conocida como *stop action*, donde la cámara se detenía para quitar o añadir algún objeto de la escena, y luego continuar rodando la película. Algunos pioneros de los dibujos animados fueron caricaturistas reconocidos que trabajaban en periódicos famosos, tales como Emile Cohl, cuya primera animación, llamada *Fantasmagori*, "...consistió en una serie de transformaciones que sufría el dibujo, cómo un elefante se convertía progresivamente en una bailarina y en otros personajes. De hecho, estas transformaciones fueron la base de la mayor parte de sus films, y en particular de su serie titulada "*Los fantoches*"⁴¹.

Otro precursor de la animación fue el artista norteamericano Winsor McCay, creador, como lo mencionamos antes, de *Little Nemo in Slumberland* y *Gertie the dinosaur*. La última serie de tiras cómicas que mencionaremos en este apartado es *Little Nemo in Slumberland*, ideada, escrita y dibujada por Winsor

⁴⁰ "Animation", en Microsoft Enciclopedia Encarta 99.

⁴¹ Georges Sadoul, Historia del cine mundial, p. 454.

McCay. Basándose en las investigaciones de Freud sobre el significado de los sueños, McCay produce esta saga, y aplica una sugerente inventiva gráfica a los sueños del niño protagonista.

Precisamente el segundo *film* surgió de una anécdota muy curiosa. McCay fue con algunos amigos (incluido George McManus, autor de *Educando a papá*) a un museo, donde se exhiben los huesos de un dinosaurio. Les apuesta a sus amigos que es capaz de devolverle la vida a este dinosaurio con sólo dibujarlo. Seis meses después se reúnen todos para ser filmados, y unos cuantos días más tarde, McCay les presenta uno de los primeros trabajos en los que se mezclaban los personajes *reales* y los dibujos. Así, en la cinta, podemos ver a los amigos de McCay en el museo y luego en un restaurante, para terminar el filme cuando *Gertie* sale de su cueva, come una piedra y un árbol, carga a McCay en su lomo y sale de escena⁴².

Una de las bases para la animación eficiente fue la patente sobre un proceso de producción a través de celdas de dibujo, producidas por el animador estadounidense Earl Hurd, en 1914. Ya que eran transparentes, las celdas redujeron el número de veces que un dibujo debía ser recreado; dando como resultado que sólo se dibujaran las partes movibles de un dibujo y se pudieran empalmar sobre una imagen fija. Durante mucho tiempo, este sistema no fue utilizado, debido a los altos costos de producción de las celdas. No obstante, otros animadores alrededor del mundo, utilizaron diversos métodos que les ahorran tiempo. Con el sistema “*slash-and-tear*”, por ejemplo, el artista dibujaba una imagen en una hoja, deshaciéndose del papel que rodeaba a ésta. La imagen dibujada entonces se superponía en otra hoja de papel con elementos estáticos, tales como paisajes o, como se le llama comúnmente, *imagen de fondo*.

⁴² El corto apareció como parte del programa “Historia del comic”, producido por *Metrovídeo*

Los Estados Unidos no fue el único país donde floreció la animación. Diversos países europeos también contribuyeron al desarrollo de ésta. En Alemania, por ejemplo, en 1912 Julius Pinscheweer crea el primer dibujo animado publicitario. Oskar Fischinger realizó producciones como *Diagonal symphonie*, *I have never seen a smile like yours* y *La quinta danza húngara de Brahms*. Lotte Reiniger exploró las sombras animadas con su primer film, *Prinz Aschmed* en 1926 y después produjo *Aventure du Docteur Dolittle* en 1928, y *A la chasse de la fortune* en 1930⁴³.

Barcelona es considerada hasta hoy como uno de los principales centros de producción de dibujos animados en España. Uno de los principales exponentes fue sin duda Arturo Moreno, con su producción titulada *Garbanato de la Mancha*, en 1946 manejo animación muy similar a la de Walt Disney, pero no por ello deja de tener un gran impacto en Europa.

En la Gran Bretaña, tras la creación de *Samuel*, personaje salido de la imaginación de Pat Sullivan y Paul Terry, los siguientes en alcanzar la fama a escala mundial fueron los reconocidos personajes de *Mutt y Jeff*, de *Bud Fischer*; en esta tira participaron animadores británicos importantes, como Len Lye, David Hand y Anson Dyer. Éste último introdujo en Inglaterra a los métodos americanos de producción de dibujos animados aplicados a diferentes producciones para la publicidad. Joy Batchellor y Jonh Halas dominaron las décadas de los 50 y 60. Otros exponentes importantes son John Hublely y George Dunning (quien se hizo famoso) por filmar un largometraje con los Beatles, titulado *El submarino amarillo*. Por último, cabe mencionar a Bob Godfrey, quien incursionó con cortometrajes humorísticos de temática sexual.

Checoslovaquia también dio muestras de animación. Hacia 1945, y gracias al apoyo del cine estatal, *Statny Film*, se dieron a conocer dos escuelas de animación en Praga y en Gottwaldov. En Praga comenzaron a animar dibujos

⁴³ Artículos de K Skeeter en www.cartoon-factory.com en julio 1998

con un estilo muy personal de la zona geográfica, pero su máximo exponente, Jirí Trnka (comparado con la grandeza de Disney), se separó para buscar un mayor desarrollo con los muñecos. Entre sus producciones destaca con *El ruiseñor del Emperador* de 1946. Sus temáticas utilizadas fueron asuntos personales o adaptaciones de Bocaccio, Shakespeare, etcétera.

Otros países también contribuyeron al desarrollo de la animación, aunque en menor cantidad. China, por ejemplo, dio a conocer sus primeras animaciones en Shangai a partir del año de 1925, y produjo en 1940 el largometraje *La princesa del abanico de hierro*, de Wam Lang Ming y Wom Ku Sam. En Francia se hicieron muchos cortos de dibujos animados, y en su mayoría, éstos se deben a Héctor Hoppin y Anthony Gross (*La joie de vivre*), Bertold Bartosch (*L'idée de Franz Masereel*), Alex Alexeiev (*Une nuit sur le Mont Chauve*), Mimma Indelli, Paul Grimault y André Sarrut (*Le voleur de Paratonnerres* y *La Flûte Magique*)⁴⁴.

En México, los primeros intentos de animación no fueron precisamente con dibujos animados, sino realizados con figuras articuladas, recortadas de papel; tenían una duración de tres a cuatro segundos y fueron realizados en 1929 con carácter comercial. Entre 1837 y 1939, las películas animadas que se llevaron a cabo contenían temas e ideologías mexicanas, como la cucaracha, un jaripeo, la vida de las abejas, todas ellas en calidad de anuncios comerciales.

Es importante mencionar aquí que para el año de 1968, y con motivo de las Olimpiadas, el productor Fernando Ruiz realizó *El deporte clásico*, una historia sobre éstos juegos olímpicos. Sin embargo fue hasta la década de los 70 cuando México comenzó a participar de modo más activo en la animación. Un grupo de extrabajadores de *Gamma Productions*, anteriormente llamado *Dibujos Animados, S.A*, se asoció para fundar *Kinema, S.A*. Este grupo logró conectarse con Hanna-Barbera, y obtuvo la producción de la serie *Superamigos*, donde

⁴⁴ Carlos Ledesma, [Animación, medios...](#) p 31

participan personajes como *Superman*, *La mujer maravilla*, *Batman*, *Acuamán*, *Los gemelos fantásticos*, un personaje mexicano llamado *El Dorado*, y otros más⁴⁵.

Uno de los cortometrajes nacionales con mayor difusión en el extranjero es la producción de Carlos Carrera, *El héroe*. Este corto ganó el premio al mejor cortometraje animado en el festival de Cannes.

Finalmente, es preciso anotar que, si bien los Estados Unidos son la nación que ha dado la pauta para el desarrollo de la animación en el mundo, no son los únicos. Prueba de ello son las modernas *caricaturas* canadienses y francesas, realizadas en tercera dimensión (*Guerra de bestias* e *Insektors*, respectivamente), los cortos alemanes o las películas cubanas animadas (*Vampiros en la Habana*). Pero, sin lugar a dudas, uno de los países que llevan la batuta hoy por hoy, en cuanto a animación, *comics*, y videojuegos otras cosas, es Japón.

Historia de la animación japonesa.

Trajano Bermúdez comienza la introducción de su libro *Mangavisión* con la propuesta de que, si bien los *comics* y la animación que se deriva de ellas son un buen recurso para ganarse la vida, y que con suerte se podrá tener cierto reconocimiento; no son lo suficientemente redituables para *hacerse millonario por esta causa*. De hecho, en ningún país es tan bien vista la profesión de *comiquero*. No obstante, como en todas las reglas impuestas por el ser humano, siempre hay una excepción. Sólo hay un país en el mundo donde los dibujantes ganan dinero, mucho dinero, y tienen prestigio, mucho prestigio. Sólo hay un país en el mundo donde es envidiable ser profesional del *comic*: El Japón.

⁴⁵ Idem

En nuestro país, la animación japonesa no es algo nuevo. Se ha encontrado entre nosotros desde hace más de dos décadas. Sin embargo, llama la atención el *boom* espectacular que se ha manejado desde 1994 hasta la fecha. En este apartado, conoceremos algunas causas por las que los públicos infantiles, jóvenes y adultos, se han volcado hacia estas producciones.

Antecedentes.

Es usual toparnos con restos de grafismo popular y huellas de pinturas o grabados que puedan considerarse como antecedentes del *comic* en todas las sociedades, y la japonesa no es la excepción.

Lo más antiguo que se conoce en cuanto a ilustraciones japonesas son algunos bocetos que datan de finales del siglo VII d. C. Éstos son dibujos de personas y animales que fueron encontrados sobre las paredes de dos templos sagrados en Nara, una ciudad japonesa que se convirtiera en la primera capital permanente de Japón, hacia la primera mitad del siglo VIII d.C. Las personas que han estudiado estos dibujos consideran que fueron hechos por los trabajadores de los templos⁴⁶.

Más tarde se dieron a conocer otros dibujos, llamados *Chojugiga*. Nos referimos a una serie de cuatro rollos monocromáticos en los que se encuentran dibujos de aves y animales, como sería la traducción en español de este término, y son atribuidos al monje Toba. Durante el período Kamakura (1123-1333) se realizaron este tipo de rollos, que contenían ilustraciones sobre el Paraíso, los seres humanos, los *Ashura* o titanes, animales, *fantasmas hambrientos* y el Infierno; las seis partes que conforman la cosmología budista. A pesar de que los dibujos contenían una temática seria, se puede apreciar muy bien el estilo caricaturesco típico de los *Chojugiga*. Durante este período, también comenzaron a aparecer rollos con temas de comportamientos lujuriosos

⁴⁶ www.calss.udg.mx/~leonf/anime/manga en enero 2001

y dibujos donde se muestran los genitales. Esto continúa hasta hoy día, ya que el tipo de chistes manejados tanto en los *comics* como en los dibujos animados japoneses, mantienen cierta línea, ya sea sutil o ruda, de toque y situaciones sexuales⁴⁷. Este tipo de ilustraciones continúa igual hasta el siglo XV, época en que el color se vuelve más vívido y dominante. Las historias de fantasmas y demonios son las más comunes.

Para el siglo XVII, se refina en Japón el proceso de impresión con planchas de madera. En este período se desarrolla una forma de caricatura religiosa conocido como *Zenga*, o dibujos *zen*. En ellos se describen problemas serios con un toque humorístico. La simplicidad en las líneas del arte japonés comienza a hacerse notoria en las culturas occidentales. A mediados de este siglo se desarrollan las *Otsu-e*, o dibujos *otsu*. Estas representaciones, de trazo simple y sencillo, en los que se representaban a mujeres hermosas, guerreros y/o demonios disfrazados de monjes, fueron producidos en masa por los pintores del pueblo de Otsu, cerca de Kyoto. Solían pintar en bloques y con colores sólidos usando patrones de papel y luego agregaban los detalles usando un cepillo y/o tinta⁴⁸.

Durante el período Edo (1600-1867) encontramos las primeras manifestaciones artísticas verdaderamente populares, pues los rollos humorísticos apenas habían trascendido los círculos religiosos o aristocráticos. Los *Ukiyo-e*, son grabados impresos por el procedimiento de planchas de madera que surgieron en este período, una época de frustración social e inconformidades de clases dominadas en régimen económico feudal.

La temática picaresca de los *ukiyo-e*, se calificó como excesivamente vulgar. Cuanto más abiertamente eróticos eran, recibían el nombre de *shunga*. Hasta pasar a ilustrar imágenes de escenas históricas; ídolos del Kabuki (un tipo

⁴⁷“Manga History”, en www.belldandy.org/mhistory.html

⁴⁸ Ibidem

de teatro en el que se utiliza una escenografía muy suntuosa, los protagonistas usan máscaras y los intermedios suelen estar acompañados de música); moda y atracciones turísticas. Los *ukiyo-e* tuvieron una influencia enorme sobre los trabajos de algunos artistas occidentales del siglo XIX, como Toulouse-Lautrec, Monet o Van Gogh⁴⁹.

Fue durante este período cuando algunos artistas comenzaron a recolectar las imágenes grabadas en las planchas de madera, y a atarlas unas con otras, convirtiéndose en lo que llegaría a ser conocido como los primeros libros de *comics* del mundo, al anteceder a lo que hoy se conoce como *manga*.

Manga.

Esta locución es conocida no sólo en Japón, sino en todo el mundo, y actualmente se refiere a cualquier género de *comic* japonés. ¿Cuáles son sus orígenes? La respuesta depende en cómo se defina la palabra *manga*. La palabra en sí fue la combinación de dos caracteres chinos, el primero de los cuales significa *a pesar de uno mismo* o *laxo*, y el segundo implica *pintura*. El término se le debe a un gran maestro de los *Ukiyo-e*, Hokusai Katsushika (1760-1849). En 1812:

“...el maestro Hokusai publica su primer manual de dibujo, y en 1814 aparece el primer volumen de su gran obra: *Hokusai Manga* (o sea, *Los garabatos de Hokusai*). El *Hokusai Manga* constó de 15 volúmenes hasta su finalización, en 1878, cuando el artista llevaba casi treinta años muerto, y era un compendio de toda la obra de Hokusai, que abarcaba casi el universo entero, a través de rostros, gestos, peces, monstruos, animales y cualquier escena imaginable⁵⁰.

Shumboku Ooka, por otra parte, creó un libro de caricaturas en los que se ilustraban escenas de la vida cotidiana. Estos libros, llamados *Toba-e* (en honor

⁴⁹ Ibidem.

⁵⁰ Trajano Bermúdez, Mangavisión, p. 17

del monje Toba, quien realizó los primeros bosquejos de lo que hoy es el *manga*), se imprimían en un solo color y eran acompañados de texto.

El nacimiento del fenómeno del *comic* japonés en el mundo actual tiene sus inicios en los llamados *kibyoushi* o libros de cubierta amarilla. Éstos eran libros de historias para adultos, en los cuales la narración y el diálogo eran escritos alrededor de las ilustraciones, y se hacía de modo tan creativo que a menudo se confundían con la misma ilustración. Son considerados los primeros libros de historieta serializados. Contenían una fuerte línea argumentativa y en excelente arte narrativo. Trataban una gran variedad de temas en los que incluían el humor, drama, fantasía, e incluso pornografía. A finales del siglo XIX, cuando Japón importaba todo lo que tuviera que ver con la cultura, el conocimiento y la tecnología occidentales, el *kibyoushi* fue reemplazado por un tipo de caricatura mestiza, producto del tradicionalismo japonés y las formas europeas, dando como resultado la edición de una revista británica, *The Japan Punch*, tenía como público la comunidad extranjera de Yokohama. Esta revista fue iniciada en 1862 por sir Charles Wirgman, y duró hasta 1887⁵¹.

Por otra parte, retomamos la idea de Shumboku Ooka, otro extranjero en Japón, el francés George Bigot, comenzó su propia revista el mismo año en que terminó *The Japan Punch*. La revista fue bautizada igualmente que los libros de Ooka, *Tobae*.

Uno de los primeros editores de diarios que incluyen tiras cómicas en su periódico fue Rakuten Kitazawa, quien consiguió un acomodado puesto en el suplemento dominical a color del diario *Jiji Shinpou*. El suplemento dominical a color se llamaba Jiji Manga de donde se populariza el término *manga*.

⁵¹ Información proporcionada por Puri Kura, creador y administrador de varias páginas web, a través de su email, en julio 2004

A la par de este suplemento de tiras cómicas de principios de siglo, surgió la primera revista cómica japonesa, *Tokyo Puck*. Para 1905, tiraba más de 100 mil ejemplares e imprimía los textos de las viñetas en inglés, japonés y chino. Esto da pie a que durante la primera mitad del siglo XX el *comic* se establezca en Japón del mismo modo en que lo hizo en Europa. Los nombres que más figuran en este período son: Shousei Oda y Tofujin (*Las aventuras de Shochan*); Yukata Aso (*Papá tolerante*); Taisei Makino y Suimei Imoto (*Los tres mosqueteros con botas en las cabezas*); Sako Shishido (*Speed Taro*); Ichiro Suzuki y Takeo Nagamatsu (*Ogon Ba*"); Gajo; Keizo Shimada (*Las aventuras de Dankichi*); Suihou Tagawa (*Norakuro*); y por supuesto, Ryuichi Yokoyama, con su obra *Fuku chan*. Esta obra produjo una de las trayectorias constantes en la historia del *comic* japonés, esta empieza en 1936, finaliza en 1971, teniendo durante 35 años un alto índice de ventas⁵².

Como en muchos otros aspectos de su vida nacional, la Segunda Guerra Mundial fue un impacto para Japón. El hecho de verse a sí mismos derrotados y sumidos en la miseria fue decisivo, ya que a partir de este suceso, la vida en el país del sol naciente dio un giro de 180 grados.

Se presenta una marcada diferencia entre el *manga* de antes y el actual. Un nuevo tipo de dibujo, más dinámico y audaz, cuyos personajes están llenos de una nueva actitud hacia la vida. Prueba de ello es *Sazae San*, una de las primeras obras escrita y dibujada por una mujer, Machiko Hasegawa.

Quizá el factor más importante en la creación de la industria moderna de *manga* fue el trabajo de un artista, el doctor Osamu Tezuka, conocido en Japón (y en gran parte del mundo) como el dios del manga. La creación más popular de Tezuka, *Astroboy*, es conocida por todo el mundo. En su biografía, Tezuka describe qué fue lo que hizo de su estilo algo completamente diferente de todos los que realizaron mangas antes que él:

⁵² Ibidem, p. 21

“Hasta esa época, la mayoría de mangas eran dibujados con una perspectiva bidimensional, y con un estilo teatral. La interacción de los personajes al aparecer tanto del lado izquierdo como del derecho, se veían con la perspectiva de alguien sentado en la luneta de un teatro. Me di cuenta de que no había forma de producir poder o descripción psicológica utilizando este tipo de encuadres, así que comencé a experimentar con técnicas cinematográficas en mis composiciones. Mis modelos para esto fueron películas alemanas y francesas que vi cuando era estudiante. Utilicé *close-ups* y ángulos, por supuesto, y traté de utilizar muchos paneles e incluso muchas hojas para capturar fielmente los movimientos y las expresiones faciales que anteriormente se habrían hecho con un solo panel. Así acababa con trabajos de quinientas o seiscientas páginas, hasta más de un millar de hojas en muy poco tiempo... También, pensé que el potencial del *manga* radicaba en más que obtener risas; usando temas de lágrimas y tristeza, ira y odio, hice historias que no siempre tenían finales felices”⁵³.

Tras dibujar diversas tiras cómicas de cuatro paneles, después de la guerra, Tezuka hizo su *debut* en los libros de historietas hacia el año de 1947, con una historia titulada *La nueva Isla del Tesoro*, publicada en un *akahon*, o *libro rojo*, un libro de historietas muy barato llamado así por la brillante tinta roja que se utilizaba en las portadas. En esa época, los *akahon* eran tan sólo una pequeña industria que proveía al público infantil del poco entretenimiento que podían pagar debido a la extrema pobreza que se dio en el Japón de la postguerra. *La Nueva Isla del Tesoro* cambió esta perspectiva de la noche a la mañana, teniendo un tiraje (sin precedente) de 400 mil copias.

Ante esto, los publicistas respondieron de forma inmediata y entusiasta, y no les costó trabajo encontrar jóvenes artistas que emularan el revolucionario estilo de Tezuka. El dios del *manga* se mudó cerca de los publicistas de Tokyo, y atrajo hacia sí a un grupo de seguidores y compañeros artistas. La mayoría de ellos se convirtieron más tarde en gigantes de la moderna industria del *manga*.

⁵³ “*History of manga*”, en <http://www.viz.com>

Las innovaciones de Tezuka promovieron la apertura en el mercado del *comic* japonés y tuvo consecuencias que inevitablemente llevaron a una reestructuración del mercado: los niños que crecieron bajo el ala de las historias de Tezuka y sus seguidores, a diferencia de sus predecesores, no han dejado de leer *manga* cuando salieron de la secundaria, o de la preparatoria. O de la universidad.

Por supuesto que las innovaciones de un solo artista no convirtieron al *manga* en la poderosa industria lucrativa que es hoy. Para comprender mejor esto, debemos ubicar la industria del *comic* japonés en el contexto histórico de la posguerra junto con los otros medios masivos de difusión con los que competía.

En 1954, cuando las transmisiones de televisión comenzaron en Japón, “...habían solamente 866 aparatos de televisión en todo el país. Para 1959 –el año en que todos los medios de difusión japoneses se volvieron locos al presenciar/escuchar/leer sobre la boda del heredero a la corona--, el número se había incrementado a dos millones. La televisión, con su formato de programación semanal, marcó el paso en el flujo de la información y el entretenimiento en una sociedad de posguerra que vivía un rápido crecimiento económico, y los otros medios le siguieron el paso. En 1956 apareció la primera revista semanal de Japón, marcando así el *boom* de revistas semanales que acapararon al mercado infantil antes de que la década terminara. En 1959, *Weekly Shounen Magazine* y *Weekly Shounen Sunday* fueron las primeras revistas infantiles semanales, y tras de ellas, otras más les siguieron”⁵⁴.

Inicialmente, estas revistas fueron concebidas como publicaciones de información general y entretenimiento, en las que el *manga* no ocupaba más del 40% en cada número. Pero la circulación en éstas (con 200 mil ejemplares), era baja. Por ello, los dueños de las publicaciones supusieron que podrían incrementar sus ventas si aumentaban el espacio dedicado al *comic* japonés. Con los años, el *manga* vino a ocupar más de la mitad del espacio, mientras que

⁵⁴ Trajano Bermúdez, op cit, p 45.

las revistas dejaron el típico corte educacional que tanto apoyaban los padres de familia. Sin embargo, y a pesar de las personas que estaban a disgusto con el cambio, las ventas continuaron en aumento.

En términos de contenido, aventura e historias de ciencia-ficción del tipo originado por Tezuka (etiquetado simplemente *story manga*, para distinguirlo de los *comics* pre-Tezuka) solían dominar las revistas *shounen* (de muchachos) aunque los lectores de *manga* ya no eran tan jóvenes. Tanto adolescentes como trabajadores y estudiantes universitarios comenzaron a aficionarse más a los entonces populares tiendas de renta de libros, en donde nacía un nuevo tipo de *manga*, más serio y sofisticado. Las *gekiga*, se desarrollaron a finales de la década de los 50, y se caracterizaban por un realismo enfatizado, tanto en los contenidos como en el trazo, y por lo general, éstas eran disformes, melancólicas o violentas. El humor tiende a ser negro, y en ellos no se encontraba nada del tipo de comedia caracterizado en el *story manga*, donde los niños de primaria son los lectores comunes. Entre los artistas más conocidos que trabajaban con esta línea se encuentran Sanpei Shirato y Takao Saitoh, conocidos en Occidente por títulos como *La Leyenda de Kamui* y *Golgo 13*, respectivamente⁵⁵.

Una nueva categoría de las revistas de manga, conocida como *seinen* (juventud), comenzó a circular. Entre ellas podemos mencionar a dos grandes gigantes del manga, que siguen en ascenso hasta hoy: *Weekly Manga Action*, y *Monthly Big Comic*, de la empresa multimedia *Shogakukan Publishing*. En tanto que algunos artistas seguían con el dibujo de los manga *shounen*, muchos otros comenzaron a trabajar para las nuevas revistas *seinen*, las cuales comenzaron a introducirse rápidamente en el terreno de circulación del *manga*.

⁵⁵ Trajano Bermúdez, *op. cit.*, p. 57 y siguientes

Las revistas *shounen* respondieron al *ataque* de las *seinen* al incorporar en sus hojas un estilo *gekiga* (realismo enfatizado) sutil, con la intención de atraer nuevamente a los lectores que consideraban ese estilo demasiado fuerte.

Las revistas *seinen*, a su vez, respondieron utilizando ciertas técnicas del *story manga* para aumentar sus ventas y llegar a todos los públicos. Pero en esta “batalla” para ganarse al lector joven y con más dinero para pagar revistas y otros artículos las dos revistas líderes de *manga shounen*, *Sunday*, de la empresa *Shogakuka y Magazine*, de *Kodansha*, relegaron a aquellos niños de primaria, los que siempre habían sido su auditorio principal y la circulación de sus revistas decayó. Pero fue la revista *Weekly Shounen Jump*, de la compañía *Shueisha*, quien recibió gustosa a todos estos lectores potenciales, quienes no contrataban a los ya consumados y reconocidos artistas del *manga*; sino que dirigían a un grupo de artistas novatos para producir trabajos que satisficiesen a las demandas del público. Aunque las primeras dos revistas han contribuido con grandes obras de grandes autores, *Weekly Shonen Jump* ha publicado historias mundialmente famosas, como la conocida saga escrita por Akira Toriyama, *Dragonball*. Para 1980, *Weekly Shonen Jump* manejaba una circulación de tres millones; hacia 1985, cuatro millones; en 1988, cinco millones. Para 1994, el tiraje era de 6 millones 200 mil. *Weekly Shounen Magazine* anotó que el tiraje en '94 fue de 3 millones 750 mil ejemplares, en tanto que *Weekly Shounen Sunday* tuvo un tiraje de 1 millón 270 mil; cifras que todo editor de cualquier otra parte del mundo apenas se atreve a soñar⁵⁶.

Pero el género *shounen* no es el único, ni el más importante en los *mangas* japoneses. Existe también el *shoujo manga*, o *comics* de chicas, el cual es creado principalmente por mujeres cuyo arte va dirigido explícitamente para públicos femeninos adolescentes y jóvenes adultas. Mientras en occidente las mujeres que leen *comics* son minoría, en Japón las chicas que NO leen *manga* son la facción minoritaria.

⁵⁶ Ver <http://oldcrows.net/-rabi/mananime.html>

Así como el *manga shounen*, el *manga shoujo* fijó sus raíces durante la década siguiente a la Guerra del Pacífico. Y, así como en el *shounen*, el artista a quien se le debe el crédito por “plantar la semilla” es a Osamu Tezuka. Los dibujos animados dirigidos a las chicas habían sido simples, tiras cómicas con el estilo americano adquirido en los años 30’s. Pero fue Tezuka, con su obra *Ribon no kishi* (*La princesa caballero*, creada en 1954), quien se lanzó a crear mundos más sofisticados y llenos de drama, aventura, fantasía, tragedia, humor y romance.

Durante la década de los años 50 y principios de los 60, la mayoría del *manga shoujo* era creada por hombres, y la mayoría se dedicaba más al género de *manga shounen*. Las historias seguían básicamente tres categorías: humor, horror, o sufrimiento. Las historias madre-hija eran comunes, en tanto que las historias de amor eran poco frecuentes; lo cual no debe sorprendernos tanto, dada la corta edad en la que situaban a las heroínas.

Pero 1963 marcó el parteaguas de *manga* moderno, cuando la publicación de revistas *shoujo* se convirtió en semanal (antes era mensual). Cada vez se necesitaban más artistas, y para entonces ya era claro que las mujeres eran tanto o más hábiles que los hombres para satisfacer las demandas de las lectoras y para ayudar a los editores en su meta por vender más revistas. Las mujeres más reconocidas en el arte *shoujo* de aquella época son Yasuko Aoike, Minori Kimura y Waki Yamato, así como el debut de Machiko Satonaka, cuyo primer trabajo fue realizado cuando ella tenía apenas 16 años de edad.

Entre 1967 y 1969, se dio a conocer un grupo de mujeres artistas del *manga*, autonombradas *Las fabulosas del 49*, porque la mayoría nació en 1949. Los nombres más destacados de esta época son Moto Hagio, Yumiko Ohshima, Keiko Takemiya, Riyoko Ikeda y Ryoko Yamagishi. Todas ellas comenzaron a experimentar con nuevos temas, estilos e historias, rechazaron las limitaciones específicas del *shoujo* tradicional y atrajeron así a lectores de mayor edad. Han

explorado la ciencia-ficción y el terror, pero lo que más llama la atención es su modo sutil de jugar con el género y la sexualidad de sus personajes⁵⁷.

Para fines de los años 70, el *manga shoujo* había dejado de ser un género monolítico y homogéneo. Infinidad de subgéneros —tales como la fantasía y ciencia-ficción, o historias enfocadas al romance homosexual entre hombres— distintos al ya establecido de comedias de amor (heterosexuales) fueron incluidos. De hecho, las historias *yaoi*, o “amor de muchachos” hoy son consideradas en Japón como algo más sofisticado y menos regido por los tabúes que siempre rodean a la sexualidad humana. Este género se ha caracterizado por que aunque tiene un público determinado por edad y género, éste no se apega a ello. Aquí en México podemos ver que series originalmente creadas para jovencitas púberes (*Sailor Moon* o *Las Guerreras Mágicas*) llaman la atención tanto de niñas y niños de primaria, como la de jóvenes universitarios de ambos géneros.

El mercado se ha vuelto más complejo debido a la creciente demanda de las mujeres adultas que buscan títulos de *manga* adecuados para ellas. Y es que, por lo común, las mujeres japonesas que nacieron después de 1950 leen *manga* aún de adultas. Las primeras revistas que trataron de absorber este mercado aparecieron hacia 1980 y estaban dirigidas hacia secretarías y amas de casa. Los contenidos eran bastante similares a las comedias americanas, “flojas y sin chiste”. A finales de los 80 era obvio que esta fórmula satisfacía a muy pocas, y los editores se dieron cuenta de que muchas jóvenes adultas aún compraban el mismo tipo de *manga* que disfrutaban cuando adolescentes. Finalmente, a principios de la década de los 90, los editores buscaron crear una gran variedad de subgéneros para los diversos tipos de gustos de las mujeres adultas. Este tipo de lecturas maneja tópicos tan diversos como arte, moda, trabajo o pornografía⁵⁸.

⁵⁷ “The 49’s fab”, en <http://animeonline.org>, agosto 2004

⁵⁸ Trajano Bermúdez, *op.cit.*, p 68

¿Qué es en sí lo que llama la atención de tantas personas en el mundo? Definitivamente consideramos que es el estilo de sus trazos, el cual es fácilmente reconocible, aunque no limitado. El estereotipo de los personajes es claro: cabellera larga y abundante, ojos extremadamente grandes, los géneros no están bien definidos (un hombre puede ser dibujado con rasgos femeninos y una mujer puede ser trazada con rasgos masculinos), el estilo de ropa es ajustado, los autores dibujan *sonidos* más reales, los personajes llevan vidas ordinarias –van a la escuela, los castigan en casa, tienen problemas—y, sin embargo, hay algo que los hace especiales: capacidades poco comunes, amigos robots, son extraterrestres, tienen poderes mágicos que no saben utilizar... Esto permite al lector empatizar con los personajes y evadirse de la vida cotidiana hacia un mundo de fantasía completamente diferente⁵⁹.

Aún si los *manga* se sitúan en mundos muy lejanos, en el futuro o en el pasado, el lector entra en contacto con un cúmulo de personajes tridimensionales: héroes que están muy lejos de ser perfectos (a diferencia de los *cómics* americanos), que tienen malos hábitos y que pueden llegar a ser tan inocentes que caen en la estupidez. Pero también tienen esperanzas y sueños que comparten con quien los lee. Esto nos lleva a tres aspectos muy comunes del *manga*: la realidad del mundo, la espiritualidad y la plena conciencia de que todo tiene un final.

En Japón, los *manga* dedicados a los niños manejan temas tan fuertes como la muerte misma. También saben que los enemigos de los protagonistas no tienen por qué ser malvados. En series como *Gundam Wing* se puede apreciar que los enemigos también tienen sueños y esperanzas y que, de hecho, tienen sus razones — muy válidas— para hacer lo que hacen. Ni están locos ni son seres malignos, simplemente son reales.

⁵⁹ Eri Izawa “Stereotypes...”, en <http://animeonline.org>

Por otra parte, todas las acciones tienen sus consecuencias. Si el protagonista falla en su cometido, tiene que enfrentar los resultados de este proceso y, si el protagonista es inteligente, no volverá a caer en el mismo error. Tanto las figuras principales como los personajes secundarios crecen y cambian, aprenden nuevas habilidades y mejoran las viejas, maduran y ganan sabiduría; a menos, claro, que se trate de una serie cómica.

Otra característica peculiar, tanto de *manga* como de *anime*, del cual hablaremos en el siguiente apartado, es su tendencia optimista y espiritual, sin caer en el estereotipo buenos-malos. Los villanos pueden redimirse, los que son infelices suelen encontrarse a sí mismos a través de crisis personales, y al hacerlo encuentran la felicidad; esto es el crecimiento espiritual budista. La vida SI tiene un significado y propósito, aunque se debe pelear por él. El trabajo duro tiene su recompensa, pero no es un camino corto ni fácil. Hay dificultades a través del desarrollo de los personajes, pero pueden ser resueltas. La fortaleza se encuentra en la ayuda a los otros, incluso si esto implica el autosacrificio. No todas las historias tienen estos mensajes, pero esas son la minoría. Y cuando estos mensajes —simples pero universales— son tópicos trillados, siempre se recurre a la magia.

Finalmente, como toda buena historia, tanto el *manga* como el *anime* deben terminar. Los héroes o las heroínas mueren, o se casan, o desaparecen. Esto refleja, los aspectos más comunes de la historia universal, del crecimiento personal y del progreso humano.

Anime.

Esta palabra, contrariamente a lo que se podría suponer, no es un vocablo de origen japonés. Aunque se utiliza en Japón y en el resto del mundo para hablar de la animación producida en ese país, sus raíces se encuentran en la palabra francesa *animation*. El *anime* en sí es diferente por su estilo en la

narrativa, por el tipo de encuadres que utiliza y por los efectos visuales que maneja⁶⁰.

Mientras que en otros países suele separarse a la animación del cine, en Japón ambos vienen a ser lo mismo. La cinematografía y los elementos que ésta tiene son utilizados en los dibujos animados creados en este país. A diferencia, por ejemplo, de los Estados Unidos y países circunvecinos, donde la animación se considera un producto de consumo exclusivamente para niños, el anime en Japón está dirigido a todo público, desde niños, adolescentes y adultos.

Hay diversas categorías de *anime* y *manga*. Éstos pueden ir dirigidos a niñas, niños, púberes, adolescentes, jovencitas, jóvenes, adultos conservadores, adultos no conservadores, amas de casa, profesionales... No hay un grupo al que no se le dedique un tipo determinado de *manga* o de *anime*. Y los temas también son abundantes; pueden situarse en la historia (pasada o futura), en la fantasía, pueden ser dramáticas, de ciencia ficción, pueden tratar sobre cultura popular, realidad virtual, hay de corte pornográfico, de acción, romance, políticas y hasta de juegos de azar. El límite es la diversidad misma.

Una de las grandes diferencias entre el *anime* y cualquier otro tipo de animación es la calidad en la narrativa y el nivel de comprensión sobre los que se desarrolla la cinta. En contraste con la caracterización *buenos contra malos* de las caricaturas americanas, francesas o canadienses, las historias presentadas en cualquier *anime* manejan historias complejas, con personajes intrincados que cambian a medida que progresa la historia. Como lo mencionamos en el apartado anterior, la muerte es un tópico común y aceptado; incluso en algunas cintas para niños, los protagonistas mueren.

El *anime* se expande hacia regiones que alguna vez han sido exploradas por la cinematografía; esto lo hacen al incorporar temas de drama, conflictos

⁶⁰ www.artpolitic.org/infopedia/an/Anime.html marzo 1998.

emocionales fuertes, desarrollo personal y relaciones humanas. En ciertas historias hay personajes que mueren, y otros sufren ante éstas pérdidas. Hay otras series cuyos contenidos son demasiado violentos, brutales, hay violaciones, corrupción y realismo. En otras cintas encontramos fuertes dosis de sexo y perversiones sadomasoquistas. Pero también hay otras categorías de *anime* en las que encontramos amor y pérdidas, luchas internas y pasiones, la conciencia del valor moral y espiritual del personaje, o tradiciones y vida familiar.

Hay heroínas poderosas que enfrentan sus luchas sin la necesidad de algún tipo musculoso para protegerlas. Encontramos personajes debiluchos que se colapsan bajo presión y no les importa mostrar su miedo, sus pasiones y sus debilidades. En las historias hallamos fuertes connotaciones religiosas, discursos sobre la humanidad, el futuro de la tecnología y política. Todo esto lo encontramos dentro de la animación realizada de modo más artístico y detallado.

El anime “...nos provee de una ventana hacia otra cultura. Maneja grandes contenidos de mitología japonesa y asiática, así como del simbolismo general, y específicamente maneja las ricas tradiciones *shintoiístas*, las artes marciales y la cosmología *Zen*”⁶¹.

Algunas de las series más interesantes de *anime* exploran las implicaciones de la tecnología cuando se mezclan de tal modo que ya no es posible diferenciar a la máquina del humano, al hombre de la mujer, al bien del mal, y se sitúa a los personajes en un escenario donde pueden elegir diversos caminos para lograr sus metas.

El *anime* se distribuye a través de tres medios masivos de difusión: series de televisión (las cuales manejan muchos episodios y a menudo se transmiten durante muchos años); OVAS (siglas traducidas del inglés: OAV significa

⁶¹ “What is anime?”, en <http://www.channela.com> mayo 1999

Original Animation Video, vídeo de animación original); y largometrajes animados. La primera serie de *anime* transmitida en Japón fue *Tetsuwan Atom* (*Astroboy*, transmitido en México hace algunos años por Imevisión). Debutó en 1963 y fue transmitida durante diez años.

Finalmente, debemos notar el gran aumento de películas de *anime* y series televisadas que se han dado en los años recientes. Es ya común ver que tanto algunos adultos, varios jóvenes y muchos niños disfrutan de este tipo de animación. Y tras las series, vienen los productos de consumo. Libros de arte, cuadernos, revistas especializadas, juguetes, estampas... A través de ellos también conocemos las grandes batallas a las que se enfrentan Gokú y sus amigos en *Dragon Ball*, *Dragon Ball Z* y *Dragon Ball GT*; compartimos los sueños de Serena y sus amigas en *Sailor Moon*, participamos en la vida cotidiana de Akane y su prometido —a la fuerza, y que es un “pervertido” porque se convierte en chica— *Ranma ½*. A su vez, disfrutamos de las situaciones vergonzosas y a veces escatológicas por las que atraviesan Arale y el *Doctor Slump*. Pero estas no son las únicas series japonesas que se han transmitido en nuestro país, y no es un fenómeno reciente.

“Historias” de los dibujos animados japoneses en México.

Son muchas las *caricaturas* que se han transmitido en nuestro país, todas ellas destinadas a los niños. Pero, como lo hemos mencionado anteriormente, siempre han sido las japonesas las que han hecho historia en nuestro país. Nuestra generación recordará a la *Princesa Caballero*, a *Kun Kun*, a *Heidi*, a *Remi* e incluso a *Candy Candy*. Estos personajes fueron los que abrieron el paso del ahora reconocido —y solicitado ampliamente— dibujo animado japonés. A continuación comentaremos algunas series de *anime* que han sido transmitidas en nuestro país.

Astroboy, Kimba, Zafiro: héroes en pantalla mexicana.

Aún recordamos las caricaturas que nos divertían cuando niñas. Aquellas series maravillosas, con personajes “buenos”, que sufrían y luchaban por alcanzar sus metas. La fisonomía era fácilmente reconocible: pequeños, con grandes cabezas y ojos que abarcaban la mitad de sus rostros infantiles.

La primera serie japonesa que apareció en México fue en 1970 y su título es *Jungle Tatei*, o *Las aventuras de Kimba, el león blanco*. Esta caricatura narra las aventuras de un pequeño león nacido y criado en un zoológico, y al ser enviado a la selva por circunstancias inesperadas, procuraba ayudar a los animales, mantenía la paz y el orden en la selva y, al mismo tiempo, buscaba un equilibrio para que humanos y animales convivieran. Kimba representaba a un rey que conlleva la civilización en su herencia salvaje.

La segunda serie que llegó a nuestro país fue *Ribon no Kishi*, o *La princesa caballero*, en 1972. La historia gira sobre Zafiro, la pequeña heredera al trono de un reino que necesitaba un varón por sucesor. Para que su hija pudiera ascender al trono, el rey y la reina la crían como si fuera un niño, y mantienen el secreto de su género. Así, Zafiro lleva una doble identidad: para todo el mundo es un joven apuesto y valiente, digno heredero de la corona; pero tras las puertas de sus aposentos es una niña dulce y tierna que sueña con encontrar un joven apuesto a quien amar. Esta serie animada es muy importante, ya que fue la pauta a seguir para el género que hoy conocemos como *shoujo*; además de marcar una de las características principales de este género, esto es, la ambigüedad sexual de los protagonistas.

La tercera serie que llegó a México en 1976 también marcó el inicio para uno de los géneros *shonen* más populares hoy día, las historias de robots. *Tetsuwan Atom*, mejor conocido en este lado del planeta como *Astroboy*, es una historia sobre un científico que inventa a un robot para sustituir al hijo que perdió

en un accidente automovilístico. “Astro” siente, sufre, ríe y llora como los humanos, y por considerarlo imperfecto (además de comenzar a odiarlo), el científico lo vende al circo. De ese lugar, “Astro” es rescatado y adoptado por el doctor Ochanomizu, quien dirigía la vida de “Astro” para dedicarla a la lucha por la justicia⁶².

De Heidi a Mary en su jardín secreto.

El género *shoujo* siempre ha tenido gran audiencia en todo el mundo, y México no podía ser la excepción. Historias dramáticas y llenas de amor. Las series más conocidas y recordadas de este tipo en nuestro país han sido *Heidi* (transmitida en nuestro país en 1980), *Remi* (1983), *Candy Candy* (1987), *Sandy Bell* (1989) y *El jardín secreto* (1992).

Las primeras dos obras, así como la última, están basadas en obras literarias, mientras que Candy y Sandy Bell son personajes salidos de la imaginación de sus autores. Tanto Heidi como Remi y Candy siguen la misma línea: los tres son huérfanos, son arrancados del lugar que aman (donde están sus seres queridos), son abusados en cuanto a su bondad, y viajan distancias enormes para encontrarse y reunirse con los suyos. Además de esto, en las tres series se hace notar la nobleza en extremo de estos personajes, que por lo común dejan que los demás se aprovechen de sus buenas intenciones, sin chistar ni replicar. Y como los tres son muy alegres, no les importa lo que el futuro les depara.

Sandy Bell y Mary, la primera, protagonista de la serie del mismo nombre, y la segunda, protagonista de *El jardín secreto*; siguen la misma línea, también son huérfanas, adoptadas por gente caritativa, viajan lejos, y ayudan siempre a los desventurados. La diferencia radica en que ambas son un poco más

⁶² Las fechas mencionadas en éste y en los dos párrafos anteriores fue tomada de la revista Domo, ed mayo 1999.

travesas y aprenden, con el transcurso del tiempo, a no dejar que la gente abuse de su confianza. Y por supuesto, al final, tras muchas desventuras, realizarán sus sueños y serán felices para siempre.

Tecnología al servicio del hombre: *Mazinger, Voltron, Robotech y Bt'x.*

Uno de los géneros más importantes en el *manga shounen* es el de los super robots. Diseñados para proteger a la humanidad o para destruirla, han estado presentes a partir de la creación de *Astroboy*, de quien ya escribimos antes.

El primer robot gigantesco del que se tuvo noticia en nuestro país fue *Mazinger Z*, creación de otro gigante *manga-ka*, o “maestro del manga”, Go Nagai. Con una altura de entre doce y treinta metros (los doblajes nunca fueron precisos), *Mazinger* era pilotado por un adolescente, Koji Kabuto, hijo del creador de este robot, quien fuera muerto por el doctor Infierno, acérrimo enemigo del doctor Kabuto. El joven Koji debía hacer frente a otros robots, creaciones del doctor Infierno, enviados por el barón Ashler, personaje que era mitad hombre y mitad mujer (la ambigüedad sexual presente desde la década de los 70).

Con el tiempo aparecieron otros robots que le ayudarían a *Mazinger* en su lucha. El más memorable era *Afrodita*, un robot femenino, pilotado por Sayaka, hija de un científico que contribuyó a la creación del super robot. *Afrodita* tenía la capacidad de disparar cohetes; al tiempo que Sayaka gritaba “¡Fuego de pecho!”, los senos de Afrodita salían disparados a toda velocidad, para estallar al toque con un robot enemigo.

Otra de las series más importantes, no sólo en nuestro país, sino en el mundo entero, es *Macross*, rebautizada en Occidente como *Robotech*. Esta serie es “...sin más ni menos, la obra de culto que dio gran parte de la estructura

que hoy día mantiene a la animación japonesa como una representación artística”⁶³. La historia narra las aventuras de Rick Hunter, un piloto adolescente recién ingresado a las fuerzas terrestres para combatir a una raza alienígena llamada *zentraedi* (para ellos, los terrestres somos *micronianos*). Lo interesante de esta obra no es sólo el universo creado hasta el más mínimo detalle para esta saga que recorre las partes más recónditas del cosmos, sino también la trama emocional que maneja: un triángulo amoroso formado por dos mujeres (Misa Hayase y Lynn Minmei) y el piloto en cuestión. Lynn Minmei es una chica ingenua que sueña con convertirse en una gran cantante, cosa que llega a hacerse realidad. Por otro lado,

“Misa Hayase, mujer acomplejada sexualmente y obsesionada por un amante muerto (quien, por cierto, era el mejor amigo de Rick Hunter). Y por supuesto, el adolescente Hunter, excelente piloto de combate que se lanza al espacio para defender a su mundo y, de paso, olvidar la indecisión con la que oculta el deseo masculino de tener dos mujeres a la vez sin comprometerse con ninguna”⁶⁴.

Cuando una serie resulta exitosa, siempre surgen copias, y *Robotech* fue la excusa principal para la creación de *Voltron*. Aquí los personajes encontraban una nave espacial en la Tierra con tecnología muy avanzada, y un grupo de personas de la Tierra se aventuraban a salir dentro de esta nave hacia el espacio exterior. *Voltron* es un robot con forma humana, constituido por varias naves espaciales de combate (piloteadas por humanos, claro está), que siempre está listo para defender a los humanos que viajan en la nave alienígena. Al final, regresan a la Tierra para seguir el aprendizaje de la tecnología extraterrestre.

Otra caricatura digna de mencionarse es *Bt'x*. Creado por Masami Kurumada, esta serie de anime que consta de sólo 46 capítulos fue transmitida en México en 1999. Kurumada es un artista que suele dibujar a sus protagonistas siguiendo la misma línea: jóvenes de tez un poco oscura, cabello

⁶³ Rolando Cedillo, “Macross”, en *Domo*, p. 6

⁶⁴ Rosa Ma. Carmona, “Otra vuelta de tuerca...”, en *Mangazone*, p. 25

revuelto y con armadura. Así se reflejan sus dos trabajos más famosos, *Bt'x* y *Saint Seiya*, o *Los caballeros del zodiaco*, de la que hablaremos más adelante.

Bt'x narra las aventuras por las que tiene que pasar el joven Marlon de Quevedo para salvar a su hermano del Imperio de las Máquinas, una fuerza mecánica poderosa, que ha cimentado sus bases en la búsqueda de la paz, aunque en realidad lo que desean es destruir a la raza humana. En su trayecto hacia el Imperio de las máquinas, Marlon se encuentra con *Bt'x*, un caballo mecánico, consciente de sí mismo, que es el guardián del oeste en el imperio de las máquinas. Marlon y *Bt'x* viajan juntos, al principio sin poder soportar el uno al otro, pero con el correr del tiempo y las aventuras que pasan, aprenden a trabajar en equipo para salvar a la humanidad.

Hay una serie de emisión reciente, conocida a nivel mundial, tanto por sus episodios como por todos los artículos consumibles que se han derivado de la misma, nos referimos a *Yu-Gi-Oh*. Esta serie versa sobre la historia de un niño que dentro de su cuerpo tiene encerrado a otro ser, otro *Yu-Gi-Oh* de mayor edad, mejor estrategia que él, y juntos deben enfrentarse a diversos oponentes para salvar el alma del abuelo del joven Yu-Gi, quien fuera sellado en una carta de juego. En el transcurso de la serie, los enemigos se convierten en aliados, los poderosos son derrotados y al final todos se enfrentan con el gran malvado, uno a uno, en el juego de cartas poco comunes, por cierto. En este duelo se deben poseer cartas mágicas, con las que se juega en una especie de tablero virtual de proporciones enormes, donde los personajes de las cartas cobran vida y pelean las batallas que los dueños de las cartas elijan de acuerdo a la estrategia.

La mitología en el anime.

No hay una sola cosa en este mundo que no sea tratada por el *manga* o por el *anime*. Y la mitología no es la excepción. Más que un género, la mitología es uno de los recursos que utilizan los *manga-ka*, o maestros del *manga*, en sus

guiones. Prueba de ello son dos de las series que más han llamado la atención en suelo mexicano: *Saint-Seiya*, conocido aquí como *Los caballeros del zodiaco*, y *Bishoujo Senshi Sailor Moon*, o simplemente *Sailor Moon*.

Los caballeros del Zodiaco es una obra escrita y dirigida por Masami Kurumada, autor de *Bt'x*, como lo mencionamos antes. De hecho, *Los caballeros* fue la primera obra importante que dio a conocer al mencionado autor. En esta serie no faltan las batallas ni las artes marciales, como tampoco faltan las demostraciones de la fuerza interna, energía interior o *cosmo*, el nombre con el que se designa a este *poder de pelea*.

Sin embargo, uno de los factores que más llama la atención es la utilización de elementos de la mitología occidental, específicamente, de la mitología clásica griega, así como de la mitología escandinava. No obstante, la primera es la línea básica que siguen el *manga* y el *anime* durante toda la serie.

La historia narra las aventuras de Seiya, Shon, Ikki, Hyoga y Shiru, cinco jóvenes que fueron educados desde pequeños para ser grandes guerreros. Una vez convertidos en santos o “caballeros” (caballero Pegaso, caballero Cisne, Andrómeda, Fénix, Dragón), dedican su vida a la protección de la princesa Saori, quien es la reencarnación de la diosa Atenea, venida a nuestro mundo para salvarnos de la maldad. Conforme se va desarrollando la serie, estos jóvenes tienen que enfrentarse a otros caballeros con un nivel de pelea mayor que ellos —los protagonistas son caballeros “de bronce”, y sus enemigos, más fuertes, son caballeros “de plata” y “de oro”—, estos contrincantes a vencer son los caballeros del zodiaco, los doce hombres más fuertes del mundo que siguen las órdenes del Gran Patriarca, quien se niega a reconocer a Saori como Atenea.

Cuando Seiya y sus amigos logran vencer a estos caballeros de oro (los signos del zodiaco) se convierten ellos mismos en caballeros dorados, y toman las armaduras de Libra, Sagitario y Piscis. Pero eso no es todo; cada vez deberán enfrentarse a enemigos más poderosos, dioses como Poseidón, Apolo y Hades, cada uno con sus esbirros, que resultan ser igual o más poderosos que los Caballeros del Zodiaco.

Otro factor que es importante mencionar es el hecho de que *los caballeros* fue la primera obra de anime que marcó un nuevo nivel de tolerancia en cuanto a violencia televisada. En cada capítulo, podemos ver a los personajes matando —si es necesario— a sus enemigos, para lo cual se valen los dibujantes de escenas explícitas en las que aparece la sangre derramada como ingrediente principal.

Por otra parte, y con una visión totalmente diferente, encontramos a una de las series más famosas en esta época: *Bishoujo Senshi Sailor Moon*, o *Sailor Moon*. Como su nombre lo indica, tanto el *manga* como el *anime* pertenecen al género *shoujo*, o sea, historietas para mujeres. Como lo hemos mencionado anteriormente, este género se caracteriza por que los temas presentados son:

“...historias eternas de amor, que es bastante normal. Es enfocado para las muchachas quienes frecuentemente son más románticas y sensitivas que los muchachos... Uno siempre puede encontrar una simbiosis perfecta entre realidad y fantasía... Con el tiempo, la homosexualidad ... sigue siendo el elemento más principal de la historia”⁶⁵.

En el caso de las *sailor scouts*, como se les llama a las chicas que luchan “por el amor y la justicia”, la historia gira alrededor de una historia cuya base es la leyenda mitológica de Endimión y Selene. La fábula original cuenta la historia de Endimión, un pastor de las montañas del Monte Latmos, en Caria. Selene, la diosa de la luna, prendada de él, lo visitaba cada noche en su cueva. Tuvo con

⁶⁵ “Sentimientos prohibidos”, en *Domo*, p. 21

él cincuenta hijas y después lo puso a dormir eternamente con tal de tenerlo sólo para ella.

En esta serie se narran las aventuras de Serena, una chica de catorce años, “... llorona, romántica y pésima estudiante, que un buen día se cruza con una gata negra que no le da mala suerte, no, sino un bonito broche que además cumple sus más íntimos deseos: la convierte en una guerrera como su adorada *Sailor V*”⁶⁶. Durante el transcurso de la serie, Serena se encuentra con un grupo de chicas que resultarán ser sus compañeras en la lucha: *Sailor Mercury*, *Sailor Mars*, *Sailor Jupiter*, *Sailor Venus* —después se daría cuenta de que existen otras *Sailors* de nuestro sistema y de todas las galaxias—y ella misma, *Sailor Moon*, quien al mismo tiempo es la reencarnación de la “princesa de la luna” (Selene), llamada *Serenity*, y su amado héroe, *Tuxedo Mask*, siempre dispuesto a rescatarla, es la reencarnación del Príncipe de la Tierra, Endimión.

Otras series, otros mundos: la magia en el anime.

Como lo hemos mencionado antes, hay dos géneros importantes dentro de la producción de *manga* y *anime*, que son el *shounen*, o género para muchachos, y el *shoujo*, o historietas para chicas. Dentro de éstos, encontramos tanta variedad como es posible imaginar. Sin embargo algunas series de *anime* abarcan temas conocidos por el ser humano desde el principio de los tiempos. Uno de éstos es el de la magia y lo fantástico.

Las series que mencionadas en este apartado son *Magic Knight Rayearth* o, como se les conoce en México, *Las Guerreras Mágicas*; y *Slayers*, cuyo título original traducido al español sería matadores, pero por razones de ética, el nombre se quedó como *Los justicieros*.

⁶⁶“Sailor Moon, el ocaso de la luna”, en [Mangazone](#), p. 24

La historia de *Las Guerreras Mágicas* relata los enredos de tres chicas adolescentes, de catorce años de edad, estudiantes de secundaria, quienes son llamadas por la princesa Esmeralda, del reino mágico de Céfiro. Esta serie, por supuesto, retoma elementos característicos de los adolescentes, tales como la inmadurez, el gusto por la moda, la importancia de la socialización, y, por supuesto, la importancia de la belleza física que, de acuerdo con el grupo de escritoras y dibujantes autoras de este *manga* y *anime* —CLAMP—, representa también la belleza espiritual.

Las Guerreras Mágicas tienen que enfrentarse a un cúmulo de monstruos mágicos creados por los enemigos del reino de Céfiro, quienes pretenden destruir a ese mundo de fantasía y a su gobernante, la princesa Esmeralda. En su camino, Fuu, Umi y Hikaru, protagonistas de la serie, transformarán sus actitudes hacia la vida misma, al tiempo que van adquiriendo poderes y herramientas mágicas para vencer a sus adversarios.

Los Justicieros, por su parte, describen las peripecias de una maga adolescente, hiperactiva y poderosa de nombre Lina Inverse y su escudero, Gourry. La historia partía desde el momento en el que Lina destruye a la Banda del Colmillo del Dragón y es innecesariamente salvada por Gourry, quien pensaba que no era más que una jovencita en apuros.

Llama la atención en particular la personalidad de Lina, personaje con quien pretenden identificarse muchas jóvenes adolescentes en Japón y en México. Lina tiene diecisiete años, y ya es una de las hechiceras más poderosas de su mundo. Ha derrotado a dos dioses monstruos de enorme poder, con ayuda de sus amigos. Lina es una heroína atípica en todos los sentidos y sale de todos los parámetros occidentales: es egocéntrica, aprovechada y físicamente muy poco desarrollada (en comparación con absolutamente todas las demás chicas de la serie, quienes —incluso Amelia con catorce años de edad— están mejor provistas). Lina no es mala persona, “...persigue sus

objetivos por encima de todo (los cuales son comúnmente dinero y poder), sin importar que sus amigos estén en medio de su rayo mortal si eso simplifica las cosas”⁶⁷.

Algunas otras series.

A continuación, mencionaremos las reseñas de otras series que han llamado la atención al público mexicano. Las más recordadas son *Speed Racer* (*Meteoro*, para el público mexicano), *Los Gatos Samurai*, *Mikami la Cazafantasmas*, *Supercampeones*, *Pokemon*, *Dragon Ball* y *Doctor Slump*. No son todas, pero sí las que más *rating* han tenido e impactado al público nacional.

Speed Racer es una serie creada por Tatsuo Yoshida, y su título original era *Mach GoGoGo*. A fines de la década de los 60's se convirtió en una serie de televisión cuyos capítulos no duraban más de 23 minutos. Fue una de las primeras series de anime que tuvieron éxito en el mundo occidental, y México no fue la excepción. La historia giraba alrededor de un joven corredor de autos, quien se ve en la necesidad de conducir su auto, *Meteoro*, alrededor del mundo, para probar que su familia no era de cobardes (debido a que su hermano mayor estaba presuntamente muerto después de sufrir un accidente en una carrera a campo traviesa). Las amistades de este joven se encargan de darle mantenimiento al automóvil, al mismo tiempo que repararlo de los daños producidos por una mafia de corredores de autos. Como dato curioso agregamos que, después de haberse transmitido algunos episodios en los Estados Unidos, se dejó de difundir porque mucha gente se indignaba del contenido violento de los capítulos. Sin embargo, hoy día se ha retomado la historia y sin cambio de nombres de personajes, e incluso con el mismo estilo de dibujo, en Estados Unidos se transmite la “nueva” serie, *Speed Racer*.

⁶⁷Slayers”, en Mangazone, p. 25

La siguiente caricatura de la que haremos mención se llama en español, *Los Gatos Samurai*. Se le puso este título debido a los personajes del show, tres gatos de nuestra época que se visten con modernas armaduras al estilo de los samurai. Tanto el nombre de la serie como el tema musical de entrada muestran que ésta es una parodia de las Tortugas Ninja. Prueba de ello es el título de esta serie en japonés: *Kyatto Ninden Teyande*, que se traduce como *Los Legendarios Gatos Ninja*.

El escenario es una pequeña ciudad llamada “Pequeño Tokyo”, un poblado repleto de todo tipo de animales, en donde los Gatos Samurai manejan un negocio de preparación y entrega de pizzas. El gobernante “oficial” de la ciudad es el Emperador, pero como está un poco loco, quienes se encargan de proteger al pueblo es el Consejo de Pequeño Tokyo. Uno de sus miembros es Seymour “*Gran Quesote*”, quien planea tomar el control de esta villa. La pizzería donde se emplean los gatos es sólo la fachada para su verdadero trabajo, que es encargarse de los malos de la caricatura, como ellos mismo mencionan: “en el episodio de hoy nos toca hacernos cargo de los enemigos mecánicos enviados por el Gran Quesote”. Los Gatos samurai no están solos en su lucha, existe un Equipo de Rescate, conformado por otros cuatro gatos que trabajan en otro restaurante. Siempre que los Gatos samurai están en problemas, hacen sonar el “cascabel de rescate” que está alrededor de sus cuellos. Estos cuatro felinos representan a los cuatro elementos: General Catton –parodia del general Patton-, quien representa al elemento Fuego; Batigato, que representa al aire; Spritz, representa al agua; y Meowzma, la Tierra

Afortunadamente, según Patrick Atoon, creador de varias páginas web dedicadas a la caricatura japonesa, “los guionistas pusieron amenazas malignas en cada episodio, de lo contrario Los Gatos Samurai no tendrían trabajo. Esas amenazas malignas suelen tener la forma de monstruos robots gigantescos,

usados por el Gran Quesote para sembrar el pánico y adueñarse del Pequeño Tokyo”⁶⁸.

Otra serie que ha llamado la atención es sobre una chica muy bonita, a quien sólo le interesa hacer su trabajo por las cantidades estratosféricas que gana. Hablamos de *Ghost Sweeper Mikami*, o *Mikami, la cazafantasmas*. Ideada por Shiina Takashi, *Mikami la cazafantasmas* presenta a una heroína bastante diferente. Reiko Mikami es una cazafantasmas, exorcista y cazademonios. Físicamente es alta, hermosa y ambiciosa. Más aún, usualmente es fría, no muestra sus sentimientos, es cruel y jamás está dispuesta a ayudar a los necesitados a menos que puedan pagarle. A menudo utiliza a otras personas para hacer el trabajo más peligroso, sin importar que ellos arriesguen su vida.

Aparece también Tadao Yokoshima, joven tonto y morboso, lleno de energía y plenamente lujurioso. Adicto a la sensualidad que emana de Mikami, Yokoshima acepta ser su esclavo ("Trátame como a un perro, oh reina de corazón helado") y ocasionalmente busca propasarse con ella (lo cual siempre termina en una paliza de Mikami hacia el transgresor). Su paga asciende a tan sólo 255 yens por hora (aproximadamente 24 pesos), y sus obligaciones consisten en cargar las maletas y bolsas de Mikami (que suelen ser muchas y muy pesadas) y conseguir artículos especiales para ella (desde productos esotéricos hasta toallas femeninas). O-kinu-chan, el tercer personaje de la serie, es el balance entre los dos primeros; es paciente, amable y tolerante. O-kinu es una joven fantasma de 300 años de edad que olvidó cómo subir al cielo. Mikami la contrata por 150 yens al día (16 pesos), para que ahorre el dinero y más adelante le pague a Mikami por un hechizo para enviarla a donde pertenece. O-kinu-chan está enamorada de Yokoshima; lo cuida y lo procura, e intercede por él ante Mikami cuando ésta lo golpea por querer propasarse; también cuida a Mikami y procura ser amable con todos.

⁶⁸ Comentarios obtenidos desde patrick@cs.kun.nl y www-two4u.com/pizzacats

También aparecen en esta serie una amplia gama de personajes salvajes/históricos/odiosos/patéticos que siempre terminan en situaciones bastante ridículas. En esta categoría se incluyen a un atractivo medio-vampiro al cual le falta autoconfianza, un sacerdote católico con un amplio criterio (al estilo del padre Karras, de *El exorcista*), una hermosa sacerdotisa de vudú, quien también se dedica a cazar fantasmas y cuya afición es conquistar al vampiro, una niña muy llorona que es capaz de controlar a criaturas psíquicas, un alquimista, un científico loco y su mujer-robot viviente.

Hablemos ahora de *Los Supercampeones*. Conocido en Japón como *Captain Tsubasa*. La historia se centra en Ozhora Tsubasa, u Oliver Atom, como lo conocimos en México; un niño de 12 años de edad que ama el fútbol por encima de cualquier cosa. Un amiguito lo convencerá para formar parte del desastroso equipo de fútbol de la escuela primaria a la que asisten. Oliver y su equipo contarán con la ayuda de Roberto Hongo, un ex-jugador brasileño que será su entrenador. En el transcurso de la serie vemos como se preparan para participar en el torneo nacional de colegios. Finalmente llegaría la emocionante final en la que las combinaciones entre Oliver y sus dos mejores amigos darían la victoria. Oliver no pudo disfrutar la victoria como hubiera querido ya que Roberto regresa a Brasil sin llevarlo con él, como le había prometido en caso en que ganara el torneo. Por si fuera poco, sus amigos también se marchan, a Alemania y Francia respectivamente, donde espera progresar en su carrera futbolística.

Esta serie se consolidó en México como una serie de éxito. Es digna de citarse porque ésta:

“no es una historia acerca de defender al mundo de extraterrestres o de demonios del infierno. Tampoco es una historia de super humanos peleando en contra del mal ni de romance. Esta es una historia acerca de la deportividad y el poder transparente del deseo de superar todas las barreras, sin importar qué

tan difíciles son. Esta historia es mitad comedia y mitad drama acerca de la lucha de un equipo de llegar a ser los campeones nacionales”⁶⁹.

Debemos mencionar otra serie que destaca más por su humor que por sangrientas batallas. *Doctor Slump* es una historia sobre un científico llamado Slump (traducido al español es algo así como el doctor fracaso), quien gusta de inventar cosas. Como está enamorado de una maestra de primaria, crea a una niña robot llamada Arale; y parece en verdad una niña de carne y hueso, lo único que se le olvidó fue dotarla de sentido común, por lo que ella siempre lo mete en problemas.

Lo que más llama la atención de estos dibujos animados es el sentido escatológico que maneja; así, mientras Arale realiza alguna de sus travesuras, entre bebés con alitas en la espalda, abejas vestidas a la moda, un sol que se carcajea, unas montañas felices, un grupo de jóvenes que ponen en escena a “caperucita durmiente en el lago Ness”, unos policías temerosos de Arale, y una “aldea pingüino”, que de pingüinos no tiene más que el nombre, vemos también en varias escenas a dos “caquitas felices”, sonrientes que bailan alrededor del escenario. Y si no hay caquitas felices, siempre podremos encontrarnos a dos extraterrestres que tienen el aparato digestivo invertido, el recto, el ano y las nalgas las tienen en la cabeza, igual que la nariz; por lo cual no es muy recomendable para ellos comer frijoles o algún otro alimento que produzca gases.

Es necesario terminar este apartado con una serie que actualmente ha acaparado los mercados internacionales desde hace varios años. Como Yu-Gi-Oh, éste es también un juego de batallas, en las que el protagonista se vale de ciertos recursos para pelear sin tener que ensuciarse las manos. Nos referimos a *Pokémon*.

⁶⁹Gladis Pérez, “Slam Dunk”, en *Domo*, p. 12

Esta serie relata las aventuras de Ash Ketchup, un niño de doce años que vive en el pueblo Paleta, en un mundo donde la vida de los seres humanos gira en torno de los *pokémon*. Originalmente, este nombre viene de *Pocket Monsters*, o monstruos de bolsillo. Son seres de origen animal, mineral o vegetal, y se llaman de acuerdo a los sonidos que emiten. Estos *pokémon* son una suerte de mascotas que bien utilizadas sirven al ser humano en la cotidianeidad de las labores domésticas, en el trabajo, o en los torneos de lucha por conseguir una medalla y ser campeón del mundo.

Ash comienza su carrera de entrenador de *pokemon* con *Pikachu*, una especie de ratón amarillo, del tamaño de un gato, que tiene el don de producir descargas eléctricas a voluntad. En su camino, Ash se encontrará con amigos y enemigos, pero lo más importante de todo, debe capturar a estos seres con la ayuda de *Pikachu*, para entrenarlos y, más adelante, participar en el torneo *pokemon*, donde pondrá a prueba no sólo las habilidades y dones de sus presas-mascotas-monstruos, sino también su capacidad estratégica como entrenador para vencer a los oponentes.

Las fantasías del manga-ka: recuerdo de la infancia a través de la psique.

En este apartado, el centro de atención recae en las fantasías y la relación que encuentran algunos psicólogos –comenzando por el propio Freud– entre el creador literario –en este caso, el guionista (que también es en la mayoría de las ocasiones, dibujante) de *manga* y *anime*– y el niño.

En uno de sus escritos sobre creación literaria, Sigmund Freud comenta que “... todo niño que juega se comporta como un poeta, pues se crea un mundo propio o, mejor dicho, inserta las cosas de su nuevo mundo en un orden que le

agrada... Toma muy en serio su juego, emplea en él grandes montos de afecto. Lo opuesto al juego no es la seriedad sino... la realidad efectiva”⁷⁰.

Del mismo modo, el *manga-ka*, o escritor y dibujante de series japonesas, crea un mundo de fantasía al que toma muy en serio. Ahora bien, de la irrealidad que se nos ofrece en el mundo de ilusión instituido en las caricaturas, derivan muy importantes consecuencias para la “técnica artística” del dibujante, a través del cual pueda expresar su propia visión; ya que muchas cosas que, de ser reales, no depararían goce, pueden, empero, depararlo en el juego de la fantasía; y muchas excitaciones que en sí mismas son en verdad penosas, pueden convertirse en fuentes de placer para el auditorio espectador de estos dibujos animados.

Freud dice que entonces el sujeto, en este caso adulto, deja de jugar; y con ello, aparenta renunciar a la ganancia de placer que extraía en el juego cuando niño. Entonces, al ser el niño también espectador, ¿deja de lado esa ganancia de placer que arranca de sus divertimentos en cuanto se abstrae del mundo al contacto con la televisión? Quien conozca la vida anímica del ser humano sabe que no hay cosa que sea más difícil para éste que la renuncia del placer ya conocido. Y la realidad es que no renunciamos nunca a nada, lo que hacemos es cambiar una cosa por otra, una sustitución del objeto imaginario de placer, por otro. Esta sustitución, en el caso del juego, se traduce y se mezcla con el fantaseo.

En relación con esto, Freud menciona que si bien el niño no se ofende ni se esfuerza por ocultar sus juegos, al adulto le avergüenzan sus deseos y los esconde de los demás, ya que exponerlos sería peor que mostrar sus intimidades más personales, y preferiría confesar sus faltas a contar sus fantasías.

⁷⁰“El creador literario y el fantaseo”, fotocopias tomadas de Obras Completas, T IX

Es entonces cuando observamos cómo, a través de la profesión de dibujante/guionista/historietista de dibujos animados, el adulto da rienda suelta a esos deseos enterrados en la infancia. Así, el creador continúa con su juego y su fantaseo en la realidad, oculta sus deseos y a través de su trabajo representa imágenes de carácter fantástico.

Existe algo que nos hace afines tanto a adultos como a niños; un puente para que los pequeños jueguen a ser grandes, y para que los adultos recuerden sus vivencias y deseos infantiles: el héroe. Puede poseer muchas cualidades, pero una de ellas que nunca le faltará es cierto dejo de invulnerabilidad; de tal manera se expresa el Yo de nuestro aparato psíquico y se visualiza a sí mismo como el héroe de todos los sueños diurnos, así como de todas las novelas y de las caricaturas japonesas.

¿Por qué nos identificamos con ellos? Más aún, ¿por qué nos identificamos con los antihéroes, con los enemigos de los “buenos”, con los que hacen pasar rabietas y con quienes retan a los héroes, incluso hasta la muerte? La respuesta es simple: porque cualquiera de los personajes con los que nos identifiquemos, tanto niños como adultos, son rebeldes sublevados contra Dios o contra la representación de la autoridad, y el sentimiento de miseria que asalta al más débil frente a esta autoridad está destinado a experimentarse con placer, tanto por vía de una satisfacción masoquista como por el goce directo de una personalidad cuya grandeza es obviada en la historia.

En el *anime* siempre existe un drama, bien delineado o latente; en el cual encontramos todo tipo de sufrimiento, del cual el televidente de cualquier edad obtiene cierto placer ya que no se hace sufrir al espectador por medio de la compensación de la piedad que excita por medio de las satisfacciones obtenidas. Así, el drama en el *anime*:

“... tiene que poner en juego un conflicto, incluir un esfuerzo de la voluntad y una situación adversa. La lucha contra los más fuertes que el personaje mismo

significó el primer cumplimiento de esta condición y el más grandioso. Autor y espectadores toman partido por los rebeldes. Pero después, a medida que perdían su fuerza y autoridad divina o de los no-tan-fuertes, ganaba en importancia el orden humano, al que una penetración creciente hacía más y más responsable del sufrimiento. Así, la próxima lucha es la del héroe contra la comunidad humana, social, la tragedia burguesa. Otro cumplimiento es la lucha entre seres humanos, la tragedia de caracteres, que posee todas las excitaciones del drama o conflicto y se juega con ventaja entre personalidades sobresalientes, no restringidas por las instituciones humanas; tienen que presentar por ello más de un héroe”⁷¹.

Es así como comienzan los dramas psicológicos, ya que es en el alma del héroe donde se libra la lucha que genera el sufrimiento; son emociones encontradas las que se combaten, en una lid que no culmina con la derrota del héroe, sino con una de tales emociones. Luego entonces resulta que este tipo de dramas psicológicos se vuelven psicopatológicos,

“... cuando la fuente de sufrimiento en la que debemos participar y del que extraeríamos placer no es ya el conflicto entre dos mociones dotadas de un grado de conciencia aproximadamente igual, sino entre una moción consciente y una reprimida. Condición del goce es, aquí, que el espectador sea también un neurótico (por lo menos que la semilla ya haya enraizado). Sólo a él, en efecto, puede depararle placer y no mera repugnancia la revelación, la admisión en cierto modo consciente de la moción reprimida. En el neurótico la represión siempre está en trance de fracasar; es lábil y requiere un gasto siempre renovado, gasto que justamente le es ahorrado por aquella admisión”⁷².

Con esto entendemos que existe una diferencia entre el jugar y el fantasear, ya que el juego permite que la fantasía no quede solo retenida como proceso interior, y así articularla con la realidad hasta quedar integrada en un solo proceso mental. En lo creativo se juega al tomar el mundo de la fantasía muy en serio, como a su vez toman el juego los niños. Se establecen contactos

⁷¹ Idem,

⁷² Idem,

con aspectos de la realidad que no deparan placer, o más aún, que provocan sufrimiento, pero, transformados en fantasía embellecida por el acto creativo, se hacen potables para el yo del sujeto, y por el contrario, producen gratificación.

En esta situación hay un aflojamiento de la censura. El yo tiene una ganancia de placer, provocada por la posibilidad de jugar con temas angustiantes o prohibidos. Por ello, el *anime* es, tanto para el creador como para el espectador, la puerta a través de la que podemos gozar en lo sucesivo sin remordimientos ni vergüenza algunas de nuestras propias fantasías. En el próximo capítulo conoceremos a los personajes, la trama y el desarrollo de la serie animada *Ranma ½*, muestra ejemplar del fantaseo/juego del adulto/niño espectador de la misma.



73

CAPITULO III. ANALISIS DEL UNIVERSO DE “*RANMA ½*”

Comenzamos este capítulo con el recordatorio de que la hipótesis de este trabajo es que la violencia, la agresividad, los valores, las actitudes y los estereotipos manifestados en el dibujo animado japonés *Ranma ½*, que se transmite en nuestro país, influye de manera negativa en el comportamiento de los niños mexicanos de tercer año de primaria. Y también debemos recordar que en México no existe lo que se podría denominar como *cultura del dibujo animado*, ya que éstos se consideran mera diversión para los niños.

Quizá a primera vista este enunciado suena imprudente. Pero basta echar un vistazo a infinidad de trabajos que se han realizado en los últimos años sobre la influencia de la televisión en las actitudes, valores y en el comportamiento infantil en general. Por ello, la agresión y la violencia mostradas en la serie *Ranma ½* serán analizadas con el objetivo de verificar y determinar cómo los personajes en las series de *anime* influyen de manera negativa en los niños de tercer año de primaria.

De acuerdo con Mascaró Florit, académico y compilador de textos como el Diccionario de Ciencias de la Educación o la Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales de la Universidad de Barcelona, han sido diversos los enfoques que se han manejado en estos estudios, desde la teoría del aprendizaje social, ubicada en los años 60, en la que “... se resaltaba el carácter unidireccional de la influencia de la TV, concebida como un poderoso medio de socialización sobre individuos esencialmente pasivos”⁷⁴ hasta las teorías del desarrollo cognitivo, a través de las cuales se explica cómo “... el niño no se limita a interiorizar los mensajes, sino que los *reconstruye* en función del sentido que les asigna de acuerdo con su experiencia”⁷⁵.

Los programas televisivos se evalúan por medio del análisis de contenido, el cual “... es una técnica de investigación destinada a formular, a partir de ciertos datos, inferencias reproducibles y válidas que puedan aplicarse

⁷⁴ Jaime Mascaró, et. Al. , Diccionario de las ciencias de la educación, t. II, p. 1353

⁷⁵ Ídem.

a su contexto”⁷⁶. En este capítulo analizaremos a una de las series de anime más exitosas en nuestro país. Nos referimos a *Ranma ½*; para lo cual comentaremos primero sobre la historia en la que se desarrollan los personajes de esta caricatura.

Transexuales y animales hechizados: *Ranma ½* (o, el chico-chica que no soporta perder ni una pelea, menos sí su “hombría” está en entredicho)

De acuerdo con la periodista Mariana Enríquez, “*Ranma ½* es una serie adaptada del *cómic* original de 1988 escrito por la autora Rumiko Takahashi, hoy una de las mujeres más ricas y conocidas del Japón”⁷⁷. Desde principios de la década de los 90, *Ranma ½* invadió el mercado estadounidense en formato de *cómic*, y contra todos los pronósticos fue un éxito rotundo, gracias al que la entonces pequeña editorial *Viz Comics* se convirtió en la primera y más grande distribuidora de *manga* en los Estados Unidos de Norteamérica.

En México, el *boom* del anime se consolidó cuando TV Azteca incluyó en su barra infantil las series de *Sailor Moon* y *Guerreras Mágicas*. Dentro de este contexto, Televisa decide lanzar el estreno en televisión de la serie que nos atañe. Desde ese momento y hasta hoy, al igual que *Dragon Ball*, *Pokémon* y *Yu-Gi-Oh*, *Ranma ½* se convirtió en una mina de oro para todos los distribuidores de mercancías.

La historia de esta serie comienza cuando un adolescente llamado Ranma Saotome y su padre, Genma Saotome, viajan a China con el objetivo de entrenarse en los lugares más peligrosos. Gracias a la indolencia e imbecilidad del padre, ambos llegan a *Jusenkyo*, un lugar donde hay más de cien manantiales malditos. Este encantamiento consiste en que la persona que caiga en los manantiales tomará la forma de la primera criatura que se haya ahogado en éstos, pero solamente cuando el/ella sean mojados con agua fría.

⁷⁶ Kalus Krippendorff, Metodología del análisis de contenido, p. 28

⁷⁷ Mariana Enríquez, “Cari porno japonés”, p. 4

Entonces, al entrenar ambos sobre los juncos que crecen en la orilla de los manantiales, caen ambos en diferentes manantiales. Así, Genma cae primero, y tiene la mala suerte de caer en el estanque del panda ahogado, convirtiéndose así en este animal. Ranma cae en el Manantial de la chica ahogada y, obviamente, durante el transcurso de la serie, el protagonista se convertirá en una mujer cada vez que se moje con agua fría. La única forma de revertir la transformación cada que esto sucede, es mojándose con agua caliente. Por supuesto, Ranma y su padre no serán las únicas víctimas de estos manantiales malditos.

Es entonces cuando entra en escena la familia Tendo, conformada por Soun, amigo de Genma desde la juventud y padre de Kasumi, la mayor de tres hermanas y, por ende, es quien adopta el rol de la madre en cuanto al cuidado de la casa (puesto que ella murió años atrás), quien tiene 19 años de edad; la codiciosa Nabiki, de 17; y la experta en artes marciales Akane, con 16 años de edad.

Por arreglo matrimonial entre ambos amigos (Genma Saotome y Soun Tendo), una de las hermanas debe casarse con Ranma, quien supuestamente heredará el *dojo* Tendo con el objetivo de combinar las “técnicas de combate libre” de ambas familias. Ranma es extremadamente bueno en las artes marciales; de hecho es mejor que Akane, quien, acostumbrada a someter a todos los chicos de su escuela, no soporta la idea de que un hombre la venza. Pero, una vez que todos los miembros de la familia descubren que Ranma está “maldito”, y se convierte en chica cada vez que el agua fría lo toca (cuando se presentaron ante los Tendo, Ranma apareció como chica), tanto el padre como las hermanas mayores decidieron que con quien debería casarse era con Akane (sin la aprobación de ambos).

Los otros personajes de esta serie son tanto o más extraños. Los principales son: Kuno Tatewaki, un joven millonario, bastante presuntuoso y prepotente, quien resulta ser capitán del equipo de *kendo* de la escuela a la que Akane y Ranma asisten; además de ser uno de los principales enamorados de Akane y, al no saber el secreto de Ranma, también se

enamora de él en su forma femenina. También observamos a Ryoga Hibiki, un joven de la misma edad de Ranma, quien resulta ser un excelente marcialista con gran nivel de pelea, el único problema es que, literalmente, es un desubicado (nunca puede llegar a ningún lugar a tiempo porque siempre se pierde). Ryoga es otro personaje “maldito”, ya que cuando se moja con agua fría, se convierte en un bebé cerdito. Es adoptado en esta forma por Akane, y como resultado Ryoga se enamora perdidamente de su dueña, aunque Akane nunca se entera de que Ryoga y su mascota son el mismo sujeto. El tercer personaje masculino que aparece en escena es Mousse, otro chico adolescente, maestro de las artes ocultas (utiliza “armas”, como una bacinilla en forma de cisne). Al entrenar en *Jusenkyo*, Mousse cae al estanque del pato ahogado, convirtiéndose obviamente en un ánade blanco cuando se empapa con agua fría.

Los personajes femeninos que aparecen en la historia son Kodachi Kuno, hermana menor de Tatewaki, quien resulta ser una experta en la gimnasia rítmica marcial. Su propio hermano comenta sobre ella: “debo admirarla por ser tan malvada, tan despreciable, tan rencorosa...y tan verdaderamente torcida”⁷⁸. Kodachi se enamora de Ranma, pero, al igual que su hermano, se niega a darse cuenta que los dos Ranma son la misma persona. En segundo término se manifiesta en escena una jovencita china que se empeña en matar a Ranma en su forma femenina. Esto sucede porque durante su viaje a China, Ranma y su padre llegan a la aldea de la “supremacía femenina” y, gracias a un malentendido, Ranma derrota a la Shampoo, la chica en cuestión. Un decreto de esta aldea declara que si un extranjero del mismo sexo derrota a alguien de este lugar, el derrotado deberá seguir al extranjero hasta el fin del mundo, si es necesario, con el único propósito de matarlo. Si, por el contrario, un extranjero del sexo opuesto derrota a un miembro del lugar, inmediatamente son comprometidos en matrimonio... No hacen falta más explicaciones al respecto. La última en aparecer es Ukyo Kuonji, una joven que cuando niña fue dada en matrimonio a Ranma a cambio de un puesto de comida. Como Genma huyó del compromiso con su hijo (y, claro, con el puesto

⁷⁸ Rumiko Takahashi, “Ranma ½”, p. 33

de comida), Ukyo se avergüenza a tal grado que decide ocultar su identidad de mujer (de hecho, dada la edad, Ranma ni siquiera sabía que era mujer) y dedica su vida a hacerse la mejor cocinera de *Okonomiyaki* (una especie de pizza/hot-cake japonés) y a convertirse en una excelente marcialista para vengarse de Ranma. En su primer duelo, el protagonista descubre que es mujer y, “accidentalmente”, hace que ella se enamore perdidamente de él.

Por supuesto, esta serie se considera dentro del ramo *shoujo*, aunque en nuestro país, debido a los combates y a las continuas luchas por ganar algo (o vencer a alguien), una gran población masculina de todas las edades se entretiene con estas caricaturas. Para finalizar, comentaremos que es muy común observar desnudos de los personajes femeninos –y uno que otro masculino-, como también es usual encontrarnos con alguna escena donde algún viejito picaresco se lleve unas pantaletas como “regalo” para su colección.

Descripción de la herramienta a utilizar.

Parte del estudio que se realiza tiene como objetivo describir el modelo de personajes que se presentan en los capítulos de la serie *Ranma ½*. Para lograr esto, se utilizó un instrumento que se elaboró en la Dirección de Control Sanitario de la Publicidad, institución dependiente de la Secretaría de Salud Pública. Dicha herramienta consiste en 100 formatos de registro para evaluar 100 capítulos de la serie *Ranma ½*, grabados en *videocasetes*.

Categorización del formato.

Esta planilla de datos se ideó para evaluar los valores y rasgos de personalidad, así como los estereotipos manifestados por cada uno de los personajes. Se observarán la violencia y agresión en el anime japonés. Para este efecto se utilizaron las siguientes categorías de registro:

Rasgos físicos.

En este apartado se tomaron en cuenta las características físicas generales de los personajes que aparecen en la pantalla chica. Nos referimos obviamente a los nombres, edades, género, complexión y raza de los mismos. De este apartado se verán claramente los estereotipos manejados a lo largo de la serie *Ranma ½*. En esencia, son creencias referidas a grupos, que a su vez se crean y comparten en y entre grupos de una cultura. Son los atributos determinados a un tipo de categoría social que suele ser el componente cognitivo del prejuicio. La relación entre prejuicio y estereotipo es indiscutible.

Metas.

Esta sección busca puntualizar los objetivos de los personajes, tanto de los que tuvieron éxito en realizar la empresa que se proponían, como los fracasos de los mismos, independientemente de si estas metas tienen fines positivos o negativos dentro de lo que se conoce como valores, de los que hablaremos más adelante.

Actitudes.

Este renglón se refiere al comportamiento de los personajes que aparecen en los capítulos registrados. Éstas aluden a los rasgos de personalidad, conductas positivas y negativas, valores personales y los elementos que utilizaron en cada capítulo para lograr sus propósitos. Cabe mencionar que la conducta puede sufrir una alteración a través de la persuasión y con esto aprendemos a cambiar las actitudes por medio de refuerzos y las respuestas pueden ser positivas o negativas.

La actitud es una simple respuesta para reforzar conductas abiertas; es una tendencia o predisposición adquirida y relativamente duradera a través de la cual podemos evaluar de cierta forma a un suceso, una situación e incluso a una persona. Una actitud es un estado de ánimo, es una inclinación a responder, como lo mencionamos antes, de manera favorable o desfavorable.

Podemos decir que los medios no tienen el poder para determinar con igualdad el contexto preciso de las interpretaciones o “definiciones de la situación”⁷⁹. Que construya cada persona. Pero al buscar el control sobre qué información o no es transmitida, y cómo se presenta esa información, los medios pueden desempeñar un importante papel, y limitan la gama de interpretaciones que pueden prescribir los públicos. Por ende es importante fijar las actitudes manifestadas por cada personaje para luego cotejarlas con las actitudes de los infantes de tercer año escolar.

Hasta los objetos físicos se convierten en foco de una formación de actitudes: pueden incluir nuevos artefactos para el hogar; moda en el vestido; seguridad para la casa, el automóvil, color de cabello y hasta las mismas personas.

Valores.

En esta parte de análisis se verificará qué y cómo los valores se aplican en Ranma , Soun, Akane, Nabiki, Kasumi, Cologne, Mousse, Sasuke, Genma, Happosai, entre otros, para lo cual definiremos el concepto de valor y cuáles son a escala social. Los seleccionamos de acuerdo con el hecho de que los valores se aprenden y no son implícitos por naturaleza.

¿Qué es un valor? De acuerdo con el profesor y estudioso de la Comunicación, Eduardo Garza Cuellar⁸⁰, los valores son propiedades del ser que hacen patente su no diferencia, su adecuación a las facultades estimativas del hombre. Pueden ser captados por la racionalidad humana en su dimensión objetiva. Su carácter objetivo y transdividual se hace visible al contemplar los trascendentales del ser. Se realizan analógicamente y tienen por tanto un carácter histórico, cultural y subjetivo. Se relacionan jerárquicamente entre sí y se aprenden, se enseñan, nos comprometen a actuar con un fin bien encaminado. Van más allá de nuestros sentimientos, apetitos, predilecciones tanto individuales como colectivos.

⁷⁹ Parés, *Op. cit.*, p. 53

⁸⁰ Ver Eduardo Garza Cuellar, *Comunicación en los valores*, Ediciones Coyoacán, México 2004, 141 pp.

Los valores influyen en la conducta del ser humano, en su entorno social y al carecer de ellos puede llegar a ser un hombre de mal. La voluntad de cada ser humano ejerce un poder para aplicar o no los valores en circunstancias difíciles. Los valores que retomaremos para analizar socialmente a la serie japonesa no dependen del placer ni del deseo. Los conceptos que definiremos a continuación tienen como objetivo la unidad, verdad y bien colectivo e individual.

Lo verdadero tendrá que ver con afirmar lo que cada personaje contiene en su ser y al mismo tiempo vincularlo con las diversas relaciones que éste mantiene con los demás. El bien se guiará hacia la democracia, autenticidad motor de cambio y del movimiento humano. La unidad implicará la convivencia con los demás al tiempo que se aplican los valores comunicados a través de su sociedad. A continuación definiremos los valores a considerar en nuestro análisis:

Honestidad.

Es aquella cualidad humana por la que la persona se determina a elegir actuar siempre con base en la verdad y en la auténtica justicia (dando a cada quien lo que le corresponde, incluida ella misma). Ser honesto es ser real, acorde con la evidencia que presenta el mundo y sus diversos fenómenos y elementos; es ser genuino, auténtico, objetivo. La honestidad expresa respeto por uno mismo y por los demás, que, como nosotros, "son como son" y no existe razón alguna para esconderlo.

La honestidad no consiste sólo en franqueza (capacidad de decir la verdad) sino en asumir que la verdad es sólo una y que no depende de personas o consensos sino de lo que el mundo real nos presenta como innegable e imprescindible de reconocer. La verdad es la base de las relaciones ya sean personales o de negocios por ende se debe ser honesto para que la credibilidad en nuestras acciones o promesas sea positiva.

Implica serle fiel a nuestro propio código moral de valores. Lo que prometemos hay que cumplir. Las mentiras deben ser evitadas para no crear conflictos en las relaciones interpersonales. Habrá que separar la fantasía de la realidad.

Respeto.

Quien respeta, procura no perjudicar ni dejar de beneficiarse a sí mismo ni a los demás, de acuerdo con sus derechos, con su condición y sus circunstancias. El respeto implica la comprensión y la aceptación de la condición inherente a las personas por ser, simplemente, seres humanos; con derechos y en un constante proceso de mejora espiritual y material. El respeto a las cosas (objetos, naturaleza, etc.) sólo tiene sentido si nos damos cuenta de que están al servicio del hombre, que los administra para procurar el bien de los seres más valiosos: los seres humanos.

Para muchos el respeto se identifica únicamente con dejar de actuar, con ausencia de imposición o coacción. Pero respetar, es ambas: actuar y dejar de actuar. La acción que tiene como fin ser objetiva. Nuestros semejantes tienen derecho a recibir una información clara y lo más precisa con la realidad. Así la sinceridad es parte fundamental del respeto. Todos tienen derecho de hacer uso de sus posesiones tangibles y no tangibles y de ceder este derecho cuando lo deseen, pero mientras ese derecho no sea cedido, debe ser respetado.

El respeto se manifestará cuando apreciemos, admiremos y poseamos una alta estima por nosotros y por los demás, presentando de tal modo una condescendencia para con los otros. Benito Juárez sintetiza esta idea en su sentencia: "el respeto al derecho ajeno es la paz".

Generosidad.

La generosidad consiste en actuar desinteresadamente a favor de otra persona, con alegría y teniendo en cuenta la utilidad y la necesidad de la

aportación para esa persona, aunque cueste esfuerzo. Fruto necesario de la generosidad es la entrega, fruto que todos los seres humanos necesitamos producir para ser felices. Aún el más egoísta tiene en el fondo de su alma el anhelo de darse plenamente a algo o alguien.

El convertir la generosidad en hábito permite a la persona hacer de todas sus relaciones un hecho trascendente, que le engrandece. Hacer algo a favor de otras personas puede significar muchas cosas distintas: por ejemplo, dar cosas, dar tiempo, prestar atención (escuchar), prestar nuestras posesiones, perdonar, saludar, recibir, etc. Y todo esto supone una decisión de un momento dado. La voluntad del hombre tiende naturalmente al bien, pero la generosidad supone utilizar la voluntad para acercarse conscientemente y efectivamente al bien. Al unirse a la causa del otro significa ser solidario para encontrar una mejor calidad de vida.

Podemos ser generosos con el tiempo de varias maneras: al llenarlo de actividades agradables y/o formativas para los demás o al crear un ambiente propicio para aumentar un sentimiento de tranquilidad, de paz interior, de sosiego, de tranquilidad, de seguridad, de unidad con los demás. Se notará una actitud generosa en una persona que esté dispuesta a esforzarse para hacer la vida agradable a los demás. Todo lo anterior implica que la generosidad es dar lo que tú tienes a alguien que carezca de ello; es un don.

Aunque la generosidad es una actitud de doble filo porque se puede usar con fines benéficos egoístas, ésta es tomada como un valor cuando el hombre forma parte de una comunidad de intereses y está consiente de dicha comunidad lo que implica compartir; "para todo". La felicidad del otro nos hace dichosos. No obstante, no es un valor retomado como tal desde tiempos de Platón o de los griegos, lo consideramos valor porque significa aprender a vivir en equipo. Es dar sin necesidad de amar. Es mantenerse alegres mientras se hace bien las cosas y si fuera universal nos dispensaría de justicia. La generosidad será un valor mientras esté encaminada a la buena voluntad y se carezca de un corazón egoísta. Implica ver más allá de nuestras y exclusivas necesidades.

De la generosidad desprendemos otras actitudes. Si le agregamos un poco de coraje nos resulta el heroísmo, y si a ella se le agrega justicia nos manifiesta la equidad. La benevolencia surge de la generosidad sumada a la compasión y la indulgencia nace de la fusión de éste valor con la misericordia. Finalmente, podemos decir que la generosidad con un toque de dulzura se le conoce como bondad. Este valor permite humanizar más el mundo en el que se vive, ya que si el hombre se realiza en sociedad, es dar mejorar.

Responsabilidad.

La persona responsable asume las consecuencias de sus actos intencionados. Responsabilidad es la condición del hombre por la cual éste responde de las consecuencias de sus actos. Con la responsabilidad, el hombre reconoce no sólo a las consecuencias sino a los principios, a los antecedentes de donde arrancan sus acciones libres. No es suficiente atenerse a las consecuencias. Quien decide emprender determinadas actividades sin tener razón para ello es ya irresponsable por ese mismo hecho, aún cuando los efectos de tales actos resulten benéficos. La responsabilidad comienza desde que se plantea una situación en la que hay que hacer elección.

Existen dos desviaciones de la responsabilidad que de hecho, nos muestran inmediatamente si una persona es verdaderamente responsable o no: La tendencia habitual de recurrir a excusas para justificar el incumplimiento de alguna indicación. La tendencia de no comprometerse en ningún asunto hasta que se ve que va a salir bien. Implica cumplir con toda nuestras promesas, metas, tareas y planes para que al dar cuenta de ellos nuestras acciones sean asertivas, confiables y seguras para que otros confíen en nosotros. En el caso de ser omiso a la responsabilidad nacerá la corrupción, la mentira, el engaño y la inseguridad. La responsabilidad significa que otros puedan contar con que uno haga lo que le corresponde.

Tolerancia.

Es un acto de paciencia y comprensión expuesto al discernimiento del individuo o comunidad dando paso a una nueva oportunidad con el fin de exhortar a la paz social, civil, religiosa y cultural de los seres humanos. Al tener paciencia hay un control de la angustia, desesperación y tiempo para planear, especular y predecir sobre ciertas cuestiones diferidas por los hombres.

Sólo interviene cuando el conocimiento escasea. Cuando tenemos que renunciar a una parte de nuestro poder, fuerza y cólera se manifiesta la tolerancia. No existe la tolerancia universal porque implicaría aceptar hechos denigrantes, criminales y deshonestos por ende, la tolerancia sería atroz.

La humanidad es conflictiva, pasional y desgarrada; por ello es un valor que no implica pasividad, pero sí depende los actos y su finalidad. Hablamos de un valor para combatir males menores y es aplicable a cuestiones de opinión para que emerja la certeza objetiva y la honestidad intelectual.

Reciprocidad de perdonar se intuye en la tolerancia y ésta acepta la incapacidad que tenemos para alcanzar lo absoluto. Es una pequeña sabiduría accesible pluricultural, multirracial y empática con la diversidad ideológica existente. Evita los prejuicios, las inclinaciones y parcializa nuestras emociones para obtener una justa y objetiva perspectiva de las opiniones de cada habitante.

Lealtad.

Es aquella fidelidad firme hacia una persona, idea, grupo o religión. Mantenemos un compromiso aún cuando las circunstancias sean desfavorables o con obstáculos. Implica sacrificio y ayuda por lo cual se valora. Uno se compromete y para ello hay que tener información, permite la diversidad y decrece las actividades convergentes. Lo voluble no es aceptable.

Hay que ser leal con uno mismo para serlo con los demás. El compromiso con los otros nos conlleva al progreso, consolidación y proyectos a futuro que beneficien a la humanidad. Cuando se aplica la lealtad a uno se le determina como una persona honorable. Al ser honorable se dirige nuestra atención a cuestiones éticas que atañen la integridad de nosotros mismo como seres humanos.

Todo sería deshecho si no mantuviéramos una dirección firme y estable con respecto a nuestra forma de actuar. La lealtad es sinónima de compromiso, decisión y vinculación para con los otros.

No rendirse y ser fiel a un cierto conjunto de creencias de cualquier índole es lo que se denomina lealtad. La dirección de éste valor es el bienestar, el respeto y la admiración común.

Igualdad y justicia.

Es contemplar a otros sin juicio. Tratar a los demás como nos gustaría que nos trataran. Implica evitar la discriminación, el elitismo y la superioridad. Ser parejo, equitativo, justo y sin trampas son acciones que la conforman. Es dar lo suyo a cada quién, es objetiva, universal, intelectual y reflexiva. No sólo se reduce a la utilidad de igualdad y legalidad sino que va más allá.

Es un valor que contiene el amor por los demás sin importar credo, ideología, divinidad, país, raza, edad o clase social. Hablamos de un contrato social como lo manifestó Rousseau.

Los hombres convivirán en una sociedad justa si éstos respetan, aprecian y toleran a todos los que buscan la paz social. Habrá igualdad cuando se aplique la compasión o empatía con respecto a todo individuo porque sólo entonces la identificación con alguien implicará ponerse en los zapatos de los otros.

Al preocuparnos sanamente por los demás siendo amables y empáticos nos encaminamos a una igualdad de derechos y obligaciones. La agresividad y violencia desaparecerían ante éste valor si lo pusiéramos en práctica. Sólo con éste valor podremos ser *hacedores de paz*.

Cooperación.

Es trabajar con otros al combinar energías para lograr un objetivo común. Facilitamos el trabajo y nos beneficiamos con la compañía de otros. Aprendemos habilidades para mejorar la calidad de vida, manifiesta la fuerza de grupo y no hay escasez de productividad. La interactividad con otros nos permite el compañerismo y la división de tareas a realizar.

Fortaleza.

Es mantener el control sobre situaciones de peligro, dolor o con obstáculos a través de técnicas y métodos para enfrentarlos. El miedo es la principal barrera a vencer por lo cual la fortaleza implica valor, reto, coraje, técnica y lidiar con lo que nos atañe en determinada circunstancia.

Las convicciones serán defendidas en medida que se acreciente la fortaleza emocional, intelectual y social. Este valor se aplica viendo, luchando, perseverando y siendo constante. Hasta que todos poseamos de ella habrá equidad, mientras sólo esperanza y fe que caducan cuando el poder del más fuerte apabulla al débil. El poder radica en quien tiene el conocimiento y la fortaleza lo incrementa.

Agresión y violencia.

Las actitudes y comportamientos de los individuos se define con las influencias que le rodean por lo cual en este apartado definiremos la agresión y violencia llevada a cabo por cada uno de los personajes del *anime* en relación con su entorno social. Al ser agresivo o violento nos estigmatiza como una persona con una actitud negativa y encaminada hacia el mal por ende

deberemos explicar cada participante de la serie de *Ranma ½* y su modo de ser agresivo o violento.

Las frustraciones externas, son impuestas por el medio circundante. Las frustraciones internas proceden del interior del individuo, o sea de su incapacidad física, mental o emocional para alcanzar un objetivo. Este tipo de frustración representa. Para la personalidad del individuo, una amenaza más seria que las externas, pues suele producir una considerable tensión emocional con los consiguientes trastornos de la conducta, y culmina en agresiones físicas, emocionales o verbales.

Este tipo de respuesta puede dirigirse hacia la persona o personas que han causado la frustración, o bien contra un sustituto. También puede tornarse contra el propio individuo. La agresión directa es un procedimiento al que se recurre con mucha frecuencia para sostener el amor propio frustrado. Cuando la agresión se vuelve hacia dentro es más peligrosa para la salud, mental del individuo que cuando se exterioriza. En vez de culpar a los demás, el individuo se culpa así mismo, así se manifiesta la violencia. La autocrítica es necesaria y conveniente. Todos debemos conocer y aceptar nuestras limitaciones, pero cuando la agresión contra el propio yo se lleva a extremos injustificables, el yo se destruye psicológicamente, como ocurre, por ejemplo, en la esquizofrenia.

La tipificación sexual, el miedo, la conducta moral y el ajuste emocional son factores determinantes para tener una conducta agresiva o para ser violento. Sigmund Freud⁸¹ determina que el hombre se delimita por el impulso de vida llamado *Eros* y por el impulso de muerte denominado *Tánatos*. Sus conceptualizaciones de agresividad se basan en la impulsividad emergente de la psique.

Erich Fromm⁸² en su obra *Anatomía de la Destructividad Humana*, con una marcada alusión a la teoría de Freud, dice que el mismo consideraba la agresividad como una de las pulsiones componentes de la pulsión sexual.

⁸¹ Ver: CONACYT, Freud, Ed. CONACYT, México, 1981, p. 67-74

⁸² Ver: Erich Fromm, Anatomía de la destructividad humana, Ed. Alianza, Madrid, 1980, 315 pp.

Posteriormente Freud declara que las pulsiones de ego y las sexuales son determinantes de la agresión. El odio es una manifestación del ego por conservarse y mantenerse.

Por otra parte, en su concepto dualista sobre la pulsión de la vida y de la muerte, Freud⁸³ se percata de que existe cierta tendencia del individuo a autodestruirse, a lo que él denomina masoquismo o la internalización de la energía de la libido, derivado de narcisismo o de la autodestrucción primaria, de igual forma sostiene que existe la tendencia del individuo de destruir a sus semejantes o al mundo exterior, como consecuencia de la libido objetiva; es decir, cuando la libido se dirige hacia el objeto externo constituyendo así el denominado narcisismo secundario o lo que Freud denomina sadismo.

El malestar en la cultura, libro escrito por el padre del psicoanálisis⁸⁴ habla de la pulsión de muerte desviada hacia el mundo exterior y que sale a la luz en forma de pulsión de agresividad y destructividad. En el proceso de socialización el individuo buscará salida a sus deseos pulsionales. Este proceso se llama desplazamiento. El desplazamiento es el mecanismo de defensa por la cual un individuo desplaza su hostilidad hacia otro, implica la búsqueda de una víctima propiciatoria. La psique se fija en los individuos sobre los cuales se puede desahogar el odio porque no cumplen con lo que se requiere en alguna esfera de la vida social; el individuo o los individuos sobre los cuales puede desahogar el odio porque no cumplen con lo que se requiere en alguna esfera de la vida social; el individuo o los individuos pueden no tener nada que ver con el destinatario básico de hostilidad.

La agresión en el hombre adulto es el producto de un impulso interno que podría desencadenarse independientemente de que existiera o no un estímulo externo, capaz de provocar dicha conducta. En otras palabras nos dice que ese impulso o excitación interna es consustancial, es decir, independiente del estímulo.

⁸³ CONACYT, *op.cit.*, p.83-134.

⁸⁴ Ver: S. Freud, *El malestar en la cultura*, Ed Alianza, Madrid, 1980, 155 pp.

Existe otra teoría del médico vienés⁸⁵ en donde expone que la agresión también se puede dar en relación con la conservación de la especie, la supervivencia del individuo y la preservación de la vida suscitada desde la edad de piedra.

Sobre lo expuesto encontramos un punto de coincidencia en los que Fromm⁸⁶ denomina el modelo hidráulico; es decir, en que la agresión humana se origina igualmente que la presión del agua o del vapor cuando están dentro de un recipiente herméticamente cerrado y sometido a un intenso calor.

Los conductistas tienen un concepto diferente de la conducta agresiva que los freudianos. Ellos manifiestan que la agresión, como cualquier tipo de comportamiento se aprende simplemente sobre la base de buscar la ventaja óptima posible para uno. Para los conductistas, la conducta agresiva es producto de un aprendizaje previo que ocurre a través del condicionamiento operante y mediante el reforzamiento positivo.

Para B. F. Skinner, un reforzador no es nada más que un estímulo que se refuerza; es decir, fortalece una respuesta a un estímulo reforzador es la conducta agresiva, y si queremos mantener esa respuesta simplemente reforzamos positivamente dicha conducta y tendremos un ser agresivo u hostil frente a su ambiente, hasta eliminar el reforzador positivo⁸⁷.

La violencia existe y ha existido en la mayoría de las culturas, tanto en la realidad como reproducida o incorporada. La personalidad puede variar de acuerdo al modelo cultural común a la sociedad a que se refiera; sin embargo, existe una unidad psíquica de la humanidad. El escritor Yves Michaud define la violencia como una acción directa o indirecta, concentrada o distribuida, destinada a hacer mal a una persona o a destruir ya sea su integridad física o psíquica, sus posesiones o sus participaciones simbólicas. Pero la violencia también puede definirse como el ejercicio de la fuerza física con la finalidad de

⁸⁵ CONACYT, *op. Cit.*, 133 pp

⁸⁶ Ramón de la Fuente, *El pensamiento de Fromm*, FCE, México, 1989, 100 pp.

⁸⁷ B. F. Skinner, *Contingencias de reforzamiento*, Trillas, México, 1979, 395 pp.

hacer daño o de causar perjuicio a las personas o a la propiedad; acción o conducta caracterizada por tender a causar mal corporal o por coartar por la fuerza la libertad personal⁸⁸.

La violencia no es solamente un determinado tipo de acto, sino también una determinada potencialidad. La violencia es una acción ejercida por una o varias personas en donde se somete que de manera intencional al maltrato, presión sufrimiento, manipulación u otra acción que atente contra la integridad tanto físico como psicológica y moral de cualquier persona o grupo de personas. No se refiere sólo a una forma de *hacer*, sino también de *no hacer*. La violencia se puede tipificar de diversos modos:

- Violencia Familiar: Es aquella en la que algún miembro de la familia maltrata al resto de la familia o solo a uno.
- Violencia Sexual: Es aquella utilizada para cometer abusos sexuales con otra persona.
- Violencia Juvenil: Trata en si de la expresión violenta de la juventud, su comportamiento que pone en peligro la buena relación con el resto de la sociedad.
- Violencia Mundial: Esta es una violencia disfrazada por países como algo justo, hablamos de las guerras, luchas... Esta violencia en si fue el marco el siglo XX en el cual se dieron las Guerras Mundiales. Lo más importante de todo es que esta violencia es la más difícil de combatir. Y un ejemplo reciente es el conflicto iraquí y el grupo Al-Qaeda.

⁸⁸ Véase Yves Michaud, Violence et politique. 190 pp.

- Violencia Moral. Antes de ver este apartado, debemos adentrarnos un poco en el terreno de la moralidad. Derivada del vocablo latino *moralis*, quiere decir *costumbre, maneras o pautas de conducta que se conforman a las normas del grupo*. En toda edad, se juzga al individuo por el grado en que se aproxima a las normas del grupo; la mayor o menor conformidad hace que se lo tilde de *moral, inmoral o amoral*. Las expectativas del grupo están definidas en sus reglas y leyes; ambas se basan en las costumbres que prevalecen en el grupo.

El sentimiento de inferioridad nace en la infancia debido a las condiciones de dependencia en las que se desarrolla el niño. Su dependencia material y afectiva le crea una situación de inferioridad en relación con los padres, que a veces puede llegar a anularlo. Este sentimiento se confirma cuando los padres exigen al niño actuaciones más allá de sus posibilidades. Cuando la insuficiencia es física, es decir, real (por dificultades de expresión, altura o peso diferentes al común denominador, por ejemplo), el comportamiento del niño puede llegar a ser exagerado (jactancia, brutalidad, despotismo) o provocar ideas depresivas.

En el delito de amenazas se requiere que exista un estado de zozobra en el cual el pasivo (víctima) no pueda hacer nada que regularmente hacía en su vida antes de ser víctima de la amenaza. Por lo que vemos el delito de amenazas y el estado de zozobra es una característica en toda actitud de ciencia familiar y aun cuando esta bien definida el tipo de violencia familiar

Personajes. Características físicas y datos generales.

RANMA SAOTOME(hombre)

Es un adolescente de 16 años de edad, de sexo masculino por naturaleza, estatura media, complexión delgada, raza blanca y cabello negro. Es artemarcialista por la Escuela de Combate Libre, fundada por el maestro de su padre. Es bastante apasionado en lo que respecta a pelear, por lo que nunca rehúsa un reto. Dice que no le interesa tener novia, aunque cela mucho a su prometida. Espera vencer a la mayor cantidad de oponentes para demostrar que es el mejor, y esto le ha ocasionado competir en eventos ridículos, como el combate en patines, el concurso de tallarines o el duelo marcialista de casanovas. Su nombre está escrito en *hiragana*, uno de los tres alfabetos japoneses, y quiere decir *caballo salvaje*.

RANMA SAOTOME(mujer)

Es el mismo protagonista de la serie en su versión femenina. Esto se debe a que cayó en aguas encantadas y ahora, cada vez que se moja con agua fría se convierte en una jovencita de 16 años de edad, estatura media, complexión delgada, raza blanca y cabello pelirrojo. Además de ser agradable para la vista de los caballeros, Ranma mujer conserva sus cualidades de artemarcialista, además de probar que es excelente en otros “trabajos de mujer”, como el mismo menciona. Odia que se le acerquen los hombres con el fin de cortejarla, aunque está dispuesta a seducirlos con tal de obtener algún posible remedio que le permita permanecer como hombre para siempre. Su nombre se escribe en *kanji*, otro de los alfabetos japoneses, y quiere decir *niña o potrilla*.

AKANE TENDO

Es una adolescente de 16 años de edad, estatura media, complexión delgada, raza blanca y cabello negro. Sabe que su prometido se convierte en chica, y aunque es a raíz de un accidente, no deja de llamarlo “pervertido”. Es

la hija menor de la familia Tendo, y heredera de las técnicas de combate libre, de la escuela fundada por el maestro de su padre y del padre de Ranma. Aunque admirada por varios chicos por su belleza, le molesta que traten de cortejarla, ya que ninguno la iguala en fuerza y destreza de artemarcialista. Le desagrada que tomen decisiones por ella y obviamente detesta que la comprometieran en matrimonio sin su consentimiento. Su nombre, al igual que el resto de los personajes, está escrito en *hiragana* y quiere decir *nube escarlata*.

GENMA SAOTOME

Con una edad de más de 40 años, estatura alta, complexión obesa, raza mestiza y calvo, el padre de Ranma se transforma en un enorme oso panda cuando le cae agua fría. Esto es resultado de un descuido al entrenar con su hijo Ranma en los manantiales encantados de *Jusenkyo*. No tiene problemas de identidad con su maldición y como no puede hablar cuando se transforma en oso, se comunica con letreros. Gracias a su glotonería, ha comprometido a Ranma con un sinnúmero de mujeres cuyas familias tuvieran negocios de comida, de los cuáles él tomó ventaja para. Siempre trata de hacer sentir su autoridad ante Ranma, quién en respuesta lo arremete física y verbalmente. Su nombre significa *caballo negro*.

SOUN TENDO

Adulto con más de 40 años, estatura alta, complexión fornida, raza oriental y cabello negro. Soun es viudo desde hace muchos años y el solo ha tenido que criar a sus tres hijas, lo cual lo deja en un punto criticable en la cultura japonesa, ya que la crianza de los niños se le deja siempre a la madre. A pesar de ser una figura autoritaria muy fuerte, a menudo tiene conflictos emocionales causados por la impotencia de proteger a sus hijas; aunque esto esconde en realidad la impotencia ante el hecho de no tener un hijo varón que continúe la tradición familiar de las artes marciales. Su maestro de artes fue Happosai. Intentará por todos los medios posibles unir a su hija Akane con

Ranma para que él mantenga la costumbre de proteger y enseñar artes marciales en el *dojo* familiar. Su nombre significa *nube veloz*.

NABIKI TENDO

Es una joven adolescente de 17 años de edad, de estatura media. Complexión delgada, raza blanca y cabello castaño. Es una de las hijas de Soun Tendo. No le interesan las artes marciales ni las labores domésticas. Ranma la considera como una mercenaria, ya que saca provecho económico de todos los que se dejan. Es fría y calculadora, por lo que rara vez expresa sus verdaderos sentimientos. A diferencia de sus hermanas, que siempre traen faldas o la vestimenta de karateca, en el caso de Akane, Nabiki siempre se pasea por su casa con un mini short o con pantalones muy ajustados. Su nombre significa *nube mariposa o nube pasajera*.

KASUMI TENDO

Es una joven de 19 años de edad, estatura alta, complexión delgada, raza blanca y cabello castaño oscuro. Es la hija mayor de la familia Tendo. Aparentemente dejó de estudiar para investirse con el papel de madre de este núcleo familiar, ya que es ella quién se encarga del manejo de la casa y del cuidado de todos los miembros de la familia. Casi siempre trae un vestido y un delantal. Es demasiado dulce, inocente y abnegada, por lo que sus actitudes y comentarios caen en lo ridículo la mayoría de las veces. Cuando comienzan los pleitos entre los adultos o entre los jóvenes, la actitud tranquila y preocupada de Kasumi siempre será el freno para que las disputas no pasen a mayores. Su nombre quiere decir *niebla*.

HAPPOSAI

Es un adulto de más de 60 años, sumamente bajo de estatura, complexión media, raza mestiza y está casi calvo. Es el poderoso y temido maestro de artes de Soun Tendo y Genma Saotome, quienes lo emborracharon y encerraron en un barril con el objetivo de desaparecerlo de sus vidas y así

evitar las vergüenzas que les hacía pasar debido a sus continuos saqueos de ropa interior de jovencitas. Años después, Happosai se libera de su encierro y se instala como un miembro más de la familia Tendo, y con él comienzan nuevamente las olas de saqueos de ropa interior femenina y las vergüenzas que hace pasar ahora a toda la familia. El amor de su vida fue Cologne, la anciana abuela de Shampoo, otra de los personajes de la serie. El nombre Happosai quiere decir *ocho tesoros juntos*.

RYOGA HIBIKI

Es un joven adolescente de 16 años de edad, estatura media, complexión delgada, raza blanca y cabello negro. Nunca sabe en donde se encuentra ni como llegar a determinado lugar debido a que carece por completo del sentido de orientación. Considera a Ranma como su enemigo ya que Ryoga lo desafía a un combate, mismo que nunca se llevó a cabo porque él no llegó a tiempo y Ranma se fue a entrenar a Jusenkyo. Ryoga lo sigue a los manantiales hechizados y es arrojado por Ranma en su recientemente adquirida forma de mujer al estanque del cerdito ahogado. Desde entonces, cada vez que Ryoga se moja con agua fría se convierte en un lechoncito negro, y bajo esta forma es adoptado por Akane, quién ignora que su mascota "P-chan" es quién ella considera como el mejor amigo de Ranma. Su nombre significa *ruido de colmillos*.

SHAMPOO

Es una adolescente de 16 años de edad, estatura media, complexión delgada, raza blanca y cabello lila. Es una joven china que vivía en una aldea regida por un matriarcado. En un combate de demostración en este lugar, Ranma en su forma de mujer la derrota, así que ella la sigue hasta Japón para matarla y recuperar su orgullo, como lo exige la ley de su pueblo. Pero es nuevamente derrotada por Ranma, ahora en su figura masculina, lo que da pie a que ella busque casarse con él a toda costa, ya que esto también es una ley de su aldea. Posteriormente decide regresar a su China para entrenar en Jusenkyo, y cae accidentalmente en el estanque de la gatita ahogada. Esto

dará motivo a que cada vez que ella se moje con agua fría, se convierta en una gatita, que será la pesadilla de Ranma, ya que él tiene fobia a los gatos.

COLOGNE

Es una adulta de más de 60 años, sumamente baja de estatura, raza mestiza, compleción media y cabello blanco. Es abuela de Shampoo y está de acuerdo en que su nieta debe ser la esposa de Ranma, a quién entrena en numerosas ocasiones con el fin de explorar la fuerza del joven para demostrar que es digno de su nieta y para elaborar alguna artimaña en la que por fin su yerno, como ella lo llama, deje a su prometida “oficial”, Akane, y decida casarse finalmente con Shampoo. La abuela de Shampoo tuvo un gran amor cuando joven, y ese fue Happosai, el maestro de artes de los padres de Ranma y Akane. Ni el nombre de Cologne ni el de su nieta tienen algún significado en particular, ya que ambas tienen nombres en inglés de productos de arreglo personal.

MOUSSE

Joven de 19 años de edad, de estatura alta, compleción delgada, raza blanca y cabello negro. Usa unos anteojos bastante gruesos, por lo que la gente lo considera casi ciego. Es maestro de las artes ocultas, pero no en el sentido conocido. Se llama a sí mismo de esta manera porque su técnica de combate es mediante el uso de objetos como cadenas, ganchos, poleas y hasta una bacinilla que esconde bajo sus mangas. Enamorado de Shampoo, la sigue hasta Japón, donde se entera que ella desea casarse con Ranma, por lo cual lo reta. Al ser vencido decide entrenar en Jusenkyo. Cae en el estanque del pato ahogado, e igual que quienes han estado allí anteriormente, sufre una transformación cada vez que se moja con agua fría. Su nombre tampoco significa nada en japonés, ya que éste es tomado de otro producto para el cabello.

TATEWAKI KUNO

Joven de 17 años de edad, estatura alta, complexión delgada, raza blanca y cabello castaño oscuro. Es un chico adinerado que se jacta de tener linaje de samurai. Era la el varón más fuerte en la preparatoria a la que asisten Nabiki y Akane, de quién supuestamente está enamorado y por eso decide retar a duelo a cuantos pretendan salir con su amada, Ranma incluido. Nunca alcanza a percatarse de que Ranma varón y Ranma mujer son una misma persona, ni siquiera cuando se ha llegado a transformar prácticamente frente a él. Tatewaki estudia kendo, que es un arte marcial que se practica con una espada de bambú, y se llama a sí mismo el relámpago azul. Su nombre significa *portador de la espada de 9 habilidades*.

KODACHI KUNO

Es una joven de 16 años de edad, estatura media, complexión delgada, raza blanca y cabello negro. Es hermana de Tatewaki pero asiste a una escuela para señoritas, en donde es la estrella de la gimnasia de combate, una supuesta rama de las artes marciales en las que se usan todos los artículos gimnásticos para vencer a la oponente. Kodachi se hace llamar a sí misma la Rosa negra. Ha sido campeona invicta a escala nacional durante varios años, más no por ser una excelente artemarcialista, sino por sus trampas. Cuando trata de emboscar a Akane, conoce a Ranma y se enamora de él. Al igual que su hermano, Kodachi no comprende que Ranma hombre es la misma persona que en forma de mujer le arrebató el trofeo en el último combate. Su nombre significa *espada pequeña de 9 habilidades*.

SASUKE SAGURAKUGE

Adulto mayor de 40 años de edad, estatura baja, complexión media, raza mestiza y cabello negro. Es el sirviente de los hermanos Kuno, Tatewaki y Kodachi. Su familia ha servido siempre a los Kuno, y Sasuke no es la excepción. Ya sea fregando pisos, como mucama, cocinero o cargador, el espía incondicional de Takewaki estará en espera de las órdenes y tareas que

se le asignen aún a costa de su propia salud física y mental, y lo hará sin protestar, ya que esto significa un castigo por parte de su amo. Su nombre significa *ayuda del mono escondido en el árbol*.

UKYO KUONJI

Es una adolescente de 16 años de edad, estatura media, complexión delgada, raza blanca y cabello castaño oscuro. Siendo una niña de apenas tres años de edad, su padre le ofreció al papá de Ranma su carro de Okonomiyakis (pizzas japonesas) como dote si los hijos se comprometían. El señor Saotome rompe el trato al escapar con su hijo y con el negocio familiar, pero deja a Ukyo atrás. Ella, en un acto de venganza, decide hacerse pasar por hombre y buscar a Ranma para hacerle pagar la ofensa. Cuando lo encuentra lo reta a duelo, y aunque no es artemarcialista, se ha convertido en experta en el uso de una espátula gigante, que maneja como si fuera una espada, y otras tantas pequeñas que usa como estrellas ninja. Tras ser derrotada y descubierta como mujer, Ukyo abre un local de okonomiyakis para estar cerca de Ranma, de quien se da cuenta está realmente enamorada y no le importa su condición. Su nombre significa *ciudad del templo eterno*.

TSUBASA KURENEI

Adolescente de 16 años de edad, estatura media, complexión delgada, raza blanca y cabello castaño claro, Tsubasa es en realidad un hombre que se viste de mujer. Conoce a Ukyo desde que estaba en el kinder y se ha enamorado de ella. Como Ukyo se viste de hombre, entonces Tsubasa se viste de mujer con el pretexto de que así no se verían extraños juntos, pero no contaba con que a ella no le interesaba el romance, sino la venganza. Cuando Ukyo se va en busca de Ranma, le prohíbe a Tsubasa que la siga, por lo que él entonces aprende a camuflajearse y verla aunque sea a distancia. Cuando descubre que Ukyo se ha enamorado de Ranma, lo reta a duelo para ganar el amor de la cocinera de tartas. Su nombre significa *alas de amor y pasión*.

GUÍA DE JUSENKYO

Adulto mayor de 40 años, estatura media, complexión obesa, raza oriental y calvo. El guía narra las leyendas de los pozos de Jusenkyo. No tiene participación activa y duradera, y si acaso, su función es la de persuadir a quienes lo escuchan de entrenar en Jusenkyo; aunque por los resultados es obvio que nadie lo escuchó. Es el personaje más imparcial que hay, ya que no muestra ningún sentimiento, y solo permanece en una eterna actitud de alegría y severidad mezcladas con el hecho de que nadie le presta atención.

DIRECTOR DE LA ESCUELA

Hombre de más de 40 años de edad, estatura media, complexión obesa, raza mestiza y cabello castaño. Es el autoritario director de la preparatoria a la que asisten Akane, Nabiki y Ranma. Impone reglas absurdas y extremistas por lo que Ranma lo desafía constantemente. Este personaje llega de Hawai con actitudes bastante excéntricas. En el transcurso de la serie, los protagonistas descubren que el director es en realidad Kocho Kuno, padre de los odiosos Tatewaki y Kodachi. Abandonó a sus hijos sin decirles nada cuando ellos eran niños y se fue a vivir a Hawai, ya que él es un fanático del tipo de vida estadounidense. Su nombre quiere decir *maestro de las 9 habilidades*.

DOCTOR TOFÚ ONO

Joven de 22 años de edad, complexión delgada, raza blanca y cabello castaño oscuro. El doctor Tofú es el quiropráctico del vecindario y también conoce algo de artes marciales. Desde niña, Akane estaba enamorada de él pero se dio cuenta de que el doctor Tofú ama a Kasumi. Usualmente el doctor Tofú es muy tranquilo y amable, pero en cuanto escucha o ve a la hermana mayor de Akane, se comporta de una manera bastante distraída. Sus anteojos se empañan, habla con la pared, le pone sal al café en vez de azúcar e incluso sus pacientes se van por temor a que los deje peor de cómo están, cuando Kasumi está cerca. Su nombre quiere decir *viento del este que trae la primavera*.

Actitudes, metas y valores de los personajes.

RANMA HOMBRE:

Sus actitudes agresivas se deben al rencor que tiene contra su padre por entrenarlo con las peores técnicas y en las peores condiciones. Desconoce el paradero de su madre ya que su padre le miente acerca de la supuesta muerte de la señora Saotome. En su forma de varón, Ranma es inteligente, valiente, fuerte, hábil y bien parecido. Se burla constantemente de Akane, se pelea con todos incluyendo a su padre. Le teme a los gatos y cuando su pavor llega al clímax, entonces sublima su temor y él mismo se cree gato; por lo mismo se regocija ronroneando en las piernas de Akane. Es bastante flojo en casa y en la escuela. Sus únicas metas en la vida son, al parecer, ser el mejor en artes marciales y encontrar la cura definitiva a su transformación en mujer.

En cuanto a sus valores, podemos decir que no tiene respeto frente a la autoridad paterna debido a que su padre es un hombre holgazán y conflictivo. Tampoco respeta al maestro Happosai por ser un hombre libidinoso. Ranma posee una fortaleza increíble al enfrentarse en combates y competencias. Demuestra su perseverancia al ser entrenado por Cologne con la técnica del Dragón así como con las técnicas absurdas de su padre. El honor es uno de sus valores personales y lo ratifica continuamente a lo largo de los capítulos.

Nunca manifestará igualdad frente a las mujeres. Considera que una mujer sólo debe estar en casa atendiendo el hogar y a la familia además de ser recatadas, femeninas y cariñosas. Su agresividad contra Akane se debe a que fue comprometido con ella sin su consentimiento. Genma y Soun ofrecieron a sus hijos para que se casaran y así quedara protegido el *dojo* de la familia Tendo.

Su violencia siempre se manifiesta mediante el empleo de la fuerza física y la agresión verbal. Se siente vulnerable cuando está frente a Akane por lo cual siempre la arremete, su poder debe demostrarlo por lo cual lastima sentimentalmente a su prometida. Siempre cuida su hombría frente a la

comunidad estudiantil. No permite que por ninguna circunstancia sus compañeros descubran que se convierte en mujer, aunque más adelante su secreto se revela.

RANMA MUJER:

En su forma de mujer, Ranma también se muestra rencorosa con su padre ya que lo culpa completamente sobre lo sucedido en Jusenkyo y a pesar de que siempre tiene problemas al transformarse en mujer en los momentos menos indicados, Ranma se adecua al rol. Es inteligente y coquetea con todos los chicos, usa sus cualidades femeninas para sacar provecho de los jóvenes y cumplir así sus metas, es atenta con las personas que le han ayudado en circunstancias desagradables, físicamente se supone que es bonita y como es el único personaje de cabello pelirrojo, algo poco usual en Japón, Tatewaki la llama *la chica de los cabellos de fuego*.

Su condición física difiere en esta forma en cuanto a que no es tan fuerte, pero es más ágil y veloz. Es burlona, peleonera y muy práctica para resolver sus problemas. Solo en un capítulo considera que su real identidad y verdadero yo es el lado femenino de su maldición. No obstante, en el resto de la serie su meta será siempre la de encontrar una fórmula para deshacer el hechizo que le agobia.

Ayuda y defiende a Akane así como a su padre cuando están en líos. Cooperar con Ukyo, Akane y Shampoo para resolver algunos problemitas en los que ellas se meten. Siempre manifiesta fortaleza con una gran sonrisa aún cuando está a punto de perder algún combate. A veces demuestra su igualdad por las mujeres pues tiene un cuerpo femenino. Se indigna cuando su honor es manchado por ser mujer.

Su agresividad la reduce cuando realiza actividades que un chico no puede, por ejemplo deleitarse con un helado de fresa. Se torna cariñosa cuando sabe que los demás esperan una actitud positiva, pero al final se burla de ellos porque especifica que no cambiará hasta que los demás cambien.

La violencia que ejerce se manifiesta sobre los hombres que la asedian como Happosai y Kuno. A veces rivaliza con Akane en cuestiones de labores domésticas o en situaciones en las que debe sacar partido a su físico femenino. Siempre ataca verbalmente a Akane aunque no la considera inferior a ella, situación que cambia cuando Ranma vuelve a su forma masculina.. Siempre atacará e insultará a Genma por el rencor que le tiene.

AKANE

Sus actitudes varían de acuerdo a sus relaciones entabladas con cada uno de los personajes. Trata a los demás de acuerdo a como ella es tratada. Es estudiosa, sincera, valiente, amigable y cariñosa, pero al estar cerca de Ranma se torna conflictiva, peleonera, burlona y siempre trata de demostrar su fuerza física, pues no tolera que ningún varón la derrote. Se pelea con su familia por haberla comprometido con Ranma sin su consentimiento. Le desagrada cocinar y odia que le digan que no es nada femenina. Su meta principal es demostrar que es buena en artes marciales y siempre ser la mejor en cualquier reto que le impongan.

Akane respeta a los mayores, pero si la molestan, como en el caso de Happosai, les golpea hasta el cansancio. Es honesta con los demás, aunque en lo que se refiere a sus sentimientos por Ranma siempre trata de ocultarlos, sobre todo cuando siente celos o envidia. No es tolerante pues lo primero que hace cuando se pone en duda su feminidad es atacar impulsivamente, e igualmente sucede cuando sus objetivos son diferentes a los de las chicas orientales de su edad. Es leal a su familia y a sus amigos. Siempre busca la igualdad con los demás desde su posición de mujer. Manifiesta su fortaleza cada vez que la retan y no llora frente a los demás. No permite la derrota.

Expresa su agresividad contra Ranma porque no soporta que la haya derrotado en un combate. Odia los abusos hechos hacia las mujeres e incluso el hecho de negarse a sí misma la posibilidad de amar a Ranma es una agresión contra sí misma. Akane se violenta al golpear, pelear, insultar o

burlarse de los demás. Practica muchos deportes con el fin de enfocar sus sentimientos reprimidos hacia otros aspectos de su vida.

SOUN

Su actitud es pasiva, imparcial y autoritaria al mismo tiempo, por extraño que esto nos parezca, ya que en Occidente solemos considerar al autoritarismo ligado con violencia física o verbal. Es muy recto y serio, y en ocasiones se le ve débil y llorón, sobre todo cuando sus hijas están en peligro inminente. Su meta es que Ranma acceda a casarse con su hija menor y así proteja el *dojo* de la familia Tendo. Esto puede verse como un acto un tanto machista, ya que aunque su hija Akane es una muy buena artemarcialista, ni siquiera considera que ella sea capaz de dirigir el *dojo*, pues este es trabajo de varones.

Aunque lo detesta, muestra respeto por su maestro debido a más a su miedo de ser derrotado por éste que por el acto en sí. No le agrada ser ridiculizado por Happosai. Es honesto con su familia, siempre explica lo que quiere y lo que espera de cada uno de ellas. Es agresivo cuando se une con Genma, Ranma o Happosai para enfrentar algún enemigo. También arremete cuando su maestro los mete en líos vouyeristas. Odia a Happosai cuando anda robando ropa íntima femenina en todo el vecindario.

GENMA

Sus actitudes siempre son negativas y agresivas. Ataca a Ranma constantemente. Es miedoso y prefiere huir de los problemas. Es flojo, mantenido, temeroso, peleonero, conflictivo, intrigoso, débil y tonto. Estas características también las conserva al transformarse en panda. Su meta es que Ranma sea el mejor en artes marciales y que se case con la hija de su amigo para así tener un sitio seguro donde vivir.

Odia que Ranma falle en sus entrenamientos porque esto lo aleja de la posibilidad de tener una buena vida sin preocupaciones. Le prometió a su esposa que entrenaría a su hijo lejos de su vista para que fuera un hombre de

bien y un excelente guerrero y en caso de no lograrlo se haría el *seppuku* junto con su hijo para así recuperar el honor perdido. Sin embargo, en una tercia de capítulos aparece la madre de Ranma en casa de los Tendo y en lugar de enfrentarla, él y su hijo se transforman en panda y mujer, respectivamente, y así permanecerán con identidades falsas hasta que ella regrese a su casa.

Genma no muestra ningún valor exceptuando el del honor, pero sólo teóricamente, ya que la cobardía, uno de los defectos más terribles en la cultura japonesa, siempre le gana a éste y a su orgullo. Es agresivo con su hijo a causa de sus frustraciones como maestro y padre. Nunca logra que Ranma aprenda de él por lo cual siempre insulta a su hijo. Se violenta con todos.

NABIKI

La hermana mediana de la familia Tendo posee una actitud mercenaria cuando abusa de las debilidades de los demás. Estafa y cobra dinero por cada favor o ayuda que brinde. Es una joven ambiciosa, activa, inteligente, deshonesto, burlona, intrigosa, mentirosa, vengativa y abusiva. Vende fotos de Ranma en su forma de mujer y de Akane que ella misma toma cuando se visten, o cuando duermen.

Le agradan las cosas rápidas y fáciles. Su meta es hacer fortuna sin trabajar y sin tanto esfuerzo. Solo tiene respeto por el dinero y coopera cuando se lo piden bajo ciertas circunstancias muy especiales. Provoca que los estudiantes se violenten cuando subasta fotos de Akane y de Ranma en su forma femenina en traje de baño.

KASUMI

La hija mayor de la familia Tendo es una chica sumamente tradicional, tranquila, obediente y callada, aunque provoca violencia al mantenerse imparcial. Se mantiene ocupada en las actividades de hogar y la cocina. Es tierna, cálida, dulce, cariñosa, sincera, miedosa, tímida y trabajadora. Al

parecer sus metas son atender a la familia, a los huéspedes e invitados de la familia ser una buena ama de casa y conseguir un buen marido.

Kasumi guarda mucho respeto por su familia, es generosa con todos, tolera las imprudencias cometidas por los demás, coopera con las actividades de la casa y en algunas ocasiones con las competencias escolares de Akane o en los combates de Ranma. Es bastante ingenua al no darse cuenta de que el doctor de su comunidad la pretende y siente una gran atracción por ella.

La igualdad entre hombres y mujeres no la considera dentro de sus percepciones pues siempre se refiere a que una mujer debe ser recatada, callada, femenina y hogareña mientras el hombre es trabajador y guerrero. Al parecer es el único personaje feliz con lo que es en la serie por cual no es agresiva directamente y mucho menos violenta.

HAPPOSAI

Es un ancianito abusivo, lujurioso capaz de hacer cualquier cosa con tal de recolectar ropa interior femenina o de observar el cuerpo desnudo de alguna jovencita. Su actitud es posesiva con respecto a las mujeres, ya que aunque ninguna es su pareja, a todas las ceba. Es conflictivo, burlón, voyeurista, desinhibido, lujurioso y abusivo. Hace que todos los personajes de la caricatura lo desprecien, odien y golpeen. Sus metas son robar montañas de ropa íntima de mujeres jóvenes y lograr que Ranma se convierta en mujer para que él la manosee.

Solo en pocas ocasiones coopera con Ranma, Genma o Soun, con tal de recuperar algún objeto perdido o en circunstancias de peligro para Akane o para alguna de las mujeres que él conoce. Su amor único y leal es hacia las damas adolescentes. Su modo de ser provoca peleas, pleitos, combates y abusos entre los diversos personajes.

Es un soltero resentido pero con un carácter fuerte, vengativo y lujurioso. No se da a respetar como maestro ni como amigo pues sólo le interesan las

damitas, como el las llama. En caso de no ser respetado entonces aplica sus técnicas ancestrales en artes marciales para someter a quien sea.

SHAMPOO

Es campeona de luchas del pueblo de las Amazonas en China. Al ser derrotada por Ranma en su forma de mujer, la tradición de las amazonas obliga a matarla, pero cuando la sigue a Japón y se ve derrotada nuevamente por Ranma, ahora en su forma masculina, insiste en que deben casarse, ya que esto también es tradición de su pueblo. Como consecuencia, su meta será derrotar a Akane y a las demás chicas interesadas en él, para después casarse y vivir felices para siempre.

Shampoo guarda respeto por las tradiciones familiares y de su pueblo. Tolerancia a Ranma a pesar de sus torpezas y de su falta de interés hacia ella; coopera con su abuela en el restaurante chino que ha abierto en Japón y es leal con ella bajo cualquier circunstancia, pero no con lo demás. Es valiente, fuerte, cariñosa, sincera, coqueta, seductora, trabajadora, peleonera y vengativa.

Es agresiva con todas las chicas que pretenden a su amado. Ataca a quien intente dañar a su abuela. Insulta y humilla a Mousse, quien está enamorado de ella. Provoca peleas entre Ranma y sus pretendientes de ella. Se violenta cuando se siente rechazada por Ranma. Al transformarse en gatita (por haber caído en Jusenkyo) conserva sus rasgos emocionales y sociales aunque no habla.

MOUSSE

Es un joven distraído y obsesivo. Su aferramiento por Shampoo lo lleva a enfrentar peligros y conflictos que él mismo provoca. Aparte de ridiculizarse frente a su amada se humilla ante los demás al emplear técnicas de ataque absurdas, bobas y poco efectivas. Su meta es derrotar a Ranma para que así Shampoo se de cuenta de que él es el hombre que la hará feliz al desposarla.

Mousse aceptó trabajar en el restaurante de la abuela de Shampoo para estar cerca de ella. Solo a veces coopera con las actividades de Cologne y Shampoo. Su agresividad se manifiesta cuando se da cuenta que su amor no es correspondido. Es violento con todos los allegados a Ranma.

COLOGNE

Ancianita conocedora de las más antiguas técnicas de arte marcial. Empeñada en casar a su nieta con un ejemplar campeón y honorable hombre que la merezca. En tiempos de su juventud tuvo de pretendiente a Happosai, quien siempre la amó pero no fue correspondido. Será una entrenadora de Ranma en técnicas ancestrales para derrotar a enemigos. Esto es porque su meta es que su futuro yerno sea un digno y excelente hombre para su nieta.

Guarda respeto por las artes marciales y tradiciones familiares. Es leal a sus ideales. Posee una fortaleza increíble frente a sus contrincantes. Es honesta con Ranma y Shampoo, coopera cuando se encuentra en peligro la vida de su querida nieta. Su agresividad emerge cuando alguien pretende atacar a su familia.

RYOGA

Las actitudes del joven adolescente son negativas ante cualquier individuo que intente dañar a Akane. Es un chico eternamente desorientado, sensible, inseguro, tímido frente a su amada y valiente frente a los demás. Ryoga es obsesivo, vengativo y rencoroso. En la escuela primaria fue compañero de Ranma con quien tuvo varias riñas frustradas porque el individuo hombre-mujer le truncaba sus desayunos. Su meta es derrotar a Ranma para conquistar el amor de Akane.

Ryoga es leal a Akane, de quien está enamorado. Es honesto consigo mismo y con los demás, excepto con Akane, ya que al verla pierde seguridad. Respeta las decisiones tomadas por todos excepto por Ranma. Al transformarse en P-Chan aprovecha la generosidad de Akane y duerme al lado

de ella como mascota. Por ende Ranma intenta separarlos, pero Akane lo impedirá ya que desconoce que P-Chan y Ryoga son la misma persona.

TATEWAKI

Se considera el mejor de su escuela, Kuno provoca riñas entre los pretendientes de Akane y Ranma mujer para así quedarse con ellas. Su indecisión por la chica de los cabellos de fuego y Akane le traen muchos conflictos. Sus constantes frustraciones al ser derrotado le acrecentará su odio por Ranma hombre. El jamás se dará cuenta que la chica pelirroja y su peor enemigo son una persona.

Es un personaje tonto, intrigoso, mentiroso, vengativo, peleonero, burlón, miedoso, vanidoso y prepotente. Su meta es derrotar A Ranma hombre para quedarse con Akane y la chica de la cabellera rojiza. Solo posee la fortaleza para intentar combatir a sus rivales. Es agresivo con su persona y comportamiento ante los demás. Se torna violento cuando está cerca Ranma hombre.

KODACHI

La hermana mimada de uno de los enemigos/pretendientes de Ranma, busca conquistar su amor cuando lo ve en forma de varón y busca derrotar a Ranma mujer. Al igual que su hermano, es mentirosa, intrigosa, burlona, tramposa, obsesiva, deshonesto, grosera, peleonera y vengativa. Su meta es ganar toda competencia de gimnasia rítmica marcial y cualquier otro reto que implique quedarse como esposa de Ranma.

Solo muestra fortaleza para buscar el triunfo a cualquier costo. Su agresividad se demuestra contra todos, su hermano incluido. Se violenta en las competencias, hace trampa y crea intrigas, además quebrantar las reglas para ganar a toda costa.

UKYO

La joven panadera de 17 años con aspecto de niño se presenta ante Ranma y su padre para aclarar que su padre la comprometió con el hijo de Genma en pago de sus deudas. Establece su negocio de pan oriental y otras delicias. Intentará por medios propios que Ranma se fije en ella para después contraer nupcias. Es tímida, amigable, atenta, bonita, obediente, trabajadora, cariñosa y a veces agresiva. Desea conseguir el amor de Ranma y que su negocio sea exitoso.

Es honesta, respetuosa, generosa y leal con sus amigos, coopera con todos y es tolerante. No considera que exista la igualdad entre hombre y mujeres porque las mujeres deben ser más recatadas y dedicadas al hogar y los hombres deben proteger la casa y excelentes guerreros. Se evidencia agresiva cuando alguien intenta ser mejor cocinero que ella o cuando su negocio se encuentra al borde del quiebre.

SASUKE

Es el espía y sirviente de la familia Kuno. Cualquiera que intervenga en los intereses de sus amos se vuelve su enemigo. Es inteligente, obediente, burlón, peleonero, intrigoso, vengativo, tramposo y metiche. La única meta que tiene en su vida es la de servir a la familia Kuno y velar por el bien de ellos, aunque eso implique que él mismo se meta en problemas.

Sasuke es honesto con sus amos, es leal y coopera con los Kuno y a veces con la familia Tendo. Deja atrás la justicia cuando se antepone a los intereses de primogénito de los Kuno. Su agresividad proviene del maltrato que le da la familia Takewaki, pero es leal y cumple con los mandatos que le imponen. Es violento cuando Ranma y amigos están cerca o cuando interfieren en los objetivos de los Kuno. No tiene decisión propia. Se retira cuando pierde un combate.

TSUBASA

Es un personaje peculiar por vestirse como mujer siendo hombre heterosexual. Sus actitudes cambiantes hacen dudar de él. Es optimista, valiente, coqueto, fuerte y amigable; además de sensible, conflictivo, vengativo y rencoroso. Cuando se entera que Ukyo está enamorada de Ranma hombre lo reta a combatir. Siempre pensó que Ukyo se disfrazaba de niño porque le gustaban las niñas. Por ende, toma la decisión de disfrazarse de mujer para agradarle a su amada.

Sus métodos de ataque disfrazado de buzón de correos y postales son inusuales, absurdos, chistosos y nada efectivos. Por consecuencia se frustra constantemente. Posee tolerancia por las ideas de los demás y es leal al amor que siente por Ukyo. Su agresividad es señalada cuando alguien quiere entablar cualquier relación interpersonal con Ukyo.

DIRECTOR KUNO

Es un individuo recién llegado de América que intenta cambiar la educación en la escuela de Akane y Ranma. Imponiendo cabezas rapadas, uniformes ridículos y otras cosas locas intentará forzar a los alumnos a obedecerlo y seguir sus ridículas imposiciones. Esto lo lleva a obsesionarse con Ranma, ya que si éste se somete a su voluntad, todos los estudiantes obedecerán sin chistar. Es violento porque nadie lo obedece, ni siquiera su hijo Tatewaki, quien reniega de él a los cuatro vientos.

DOCTOR TOFU

El doctor Tofú solo comete actos violentos cuando su amada está cerca. Ello ha provocado no solo una prescripción médica equivocada, sino incluso torceduras y roturas de huesos hechas sin querer por el mismo, ya que definitivamente no tiene conciencia de lo que hace cuando Kasumi está con él. Su meta es que ella le corresponda, pero no llegará nunca a este punto, ya que ni siquiera tiene el valor de declararle sus sentimientos.

Como hemos observado hasta aquí, los personajes manifiestan muchas actitudes negativas a causa de las agresiones que sufren, así como la violencia ejercida a su alrededor por las diferentes circunstancias y situaciones que les atañen. A continuación describiremos un poco más sobre la agresión y violencia acaecida en la serie Ranma ½.

Agresión y violencia en los personajes

Entendemos que la agresión se comete cuando hay un daño dirigido hacia alguien. Afectamos a alguno o alguna de modo negativo y es una fuerza potencial que puede ser puesta al servicio de diversas funciones humanas. Proviene de frustraciones externas e internas y si no se exterioriza es autodestructiva. En ella se ve la competencia entre el impulso de la vida y la muerte, el *Eros* y el *Tánatos*; el amor contra el odio o del altruismo contra el egocentrismo.

Al socializar el individuo sacará sus deseos instintivos, según Freud, y dicha acción le denomina desplazamiento. El desplazamiento hará posible la plasmación de la hostilidad en otro que quizá no tenga que ver con el origen del enojo o frustración.

Las agresiones se verán durante todos los capítulos de la serie del anime japonés porque siempre habrá enojos entre cada uno de los participantes. Ranma en sus dos formas arremete contra prácticamente todos los personajes de la serie debido a que su hombría es frustrada por el hechizo que trae. El honor del hijo de Genma será truncado una y otra vez por no hallar cura a sus transformaciones.

Al ser provocado por alguno de los personajes siempre atacará al que se encuentre más cerca, aún cuando él no tenga la culpa de sus molestias. Su hostilidad interna la desplazará generalmente hacia Akane con quien fue comprometido sin su aprobación. Destruye su autoestima cuando enfrenta a los enemigos o rivales que lo retan aún cuando desconoce las técnicas o cuando no se encuentra preparado para una pelea o combate.

Akane presenta una agresión interna y externa porque lucha entre expresarse o quedarse con sus sentimientos, que la lastiman porque ella no sabe como manejarlos.

La agresión se sublima generalmente de tres formas:

- Por identificación. En este caso, el individuo disipa la agresión cuando se asemeja a otro sujeto. Un ejemplo es cuando Kasumi se identifica con el rol de madre, con la mamá de Ranma o cuando se mira a sí misma como la novia de algún hombre bondadoso. En estos casos, trata de mirarse a sí misma como una persona tranquila, segura y estable; respaldada por la figura masculina.
- Por sustitución. El individuo revela el odio con otro que sea inferior. En el caso de Tatewaki Kuno, al no poder derrotar a Ranma, continuamente humilla a su criado Sasuke, ya que él no puede, o no quiere defenderse de las humillaciones y vejaciones de las que es objeto por parte de su amo.
- Otro impedimento de agresión se da por compensación, esto es cuando el sujeto realiza actividades creativas con el fin de superar desventajas reales o imaginarias con lo cual le otorgamos un valor social elevado. Ejemplo de ello son las continuas incursiones de Akane en diferentes actividades como la natación, la gimnasia o el patinaje sobre hielo, e incluso el entrenamiento en artes marciales le ayuda a desfogar sus frustraciones como mujer al verse comparada con otras chicas de su misma edad y mejor provistas en todos los aspectos.

De acuerdo con Erich Fromm, la agresión es como una olla de vapor a presión con lo cual uno estalla cuando el calor se ha acumulado⁸⁹. Ryoga es un ejemplo de ello ya que su amor por Akane es enorme y no lo demuestra. Por ende cuando Ranma lo provoca burlándose de él, siente que no puede

⁸⁹ Erich Fromm, Anatomía de la destructividad humana, Ed Alianza, Madrid, 1980.

contenerse y lo ataca con su técnica de explosión. Ryoga odia a Ranma porque a causa de él siempre se convierte en el cerdito P-Chan cuando le cae agua fría, lo que le impide declararle su amor a la hija menor de los Tendo. Llorará y descargará su ira contra el prometido de Akane.

Los conductistas declaran que la agresión afecta el comportamiento a través de reforzadores o estímulos que se reciben del ambiente en el que se habita. La agresión es un producto de aprendizaje previo que ocurre debido al condicionamiento operante y mediante la repetición de patrones constantes, lo que provoca placer a quien arremete. Kodachi es ejemplo de ello porque se ríe placenteramente cuando ataca a sus contrincantes y siente satisfacción cuando emplea alguna trampa como hacia sus enemigas. Al competir como gimnasta ataca con la técnica de las rosas negras lastimando físicamente a Akane o a otras participantes dentro de las competencias. Sus constantes agresiones son reforzadas con el comportamiento de su hermano y su fiel servidor Sasuke, quienes intentan acabar con Ranma hombre, de quién ella está enamorada.

Tatewaki Kuno es un adinerado adolescente con un narcisismo enorme por lo cual se rige por el impulso de la muerte y del egocentrismo que lo conlleva a súbitas agresiones y violentos comportamientos contra aquellos que osen hacerlo sentir inferior. Revela su odio contra alguien a quien él considere como inferior, ejemplo de esto es su leal espía Sasuke, quien posee una baja autoestima. A cada instante lo manda al peligro y lo golpea además de insultarlo.

Al ser Sasuke un hombrecillo pequeño, sin familia, sin cariño, lleno de frustraciones por no cumplir determinantemente con los deseos de su amo, se comporta de manera negativa y violenta contra quien afecta a Kuno. Al recibir agresiones morales contra su integridad sin justificación, Sasuke ofende a quien ataque indirectamente a su persona reflejada en su amo Takewaki.

La violencia también se ejerce por la incapacidad del sujeto para comunicarse de modo adecuado con otro individuo. En este caso Genma Saotome es un ejemplo de ello porque aunque intenta ser un excelente

maestro y padre para Ranma no lo logra debido a su escaso conocimiento sobre los resentimientos y conflictos de su hijo. Además, el egoísmo y la gula hacen que se olvide sus problemas por lo cual no resuelve nada concreto con Ranma y en lugar de darle cariño, comprensión y armas para ser un excelente ejemplo en artes marciales lo envía solo, sin seguridad y sin apoyo para que alcance la victoria.

Siempre existirán varias formas de agresividad:

- Directa y libre: contra el objeto odiado o contra el objeto frustrador. Tatewaki Kuno es ejemplo de esto cuando arremete contra Ranma, ya que si él no existiera, Akane sería suya. Otro ejemplo sería el maestro Happosai, quien al ver frustradas sus fechorías libidinosas, arremete contra Ranma, quien siempre resulta ser el causante de sus malestares.
- Indirecta: dirigida un sujeto inferior o débil y/o marginado. Esto se ejemplifica perfectamente con Tatewaki y su sirviente Sasuke, o con Shampoo y su enamorado, Mousse, quien al ser más débil que ella debe soportar numerosas marginaciones con tal de poder permanecer al lado de su amada.
- Inhibida a través de la calumnia y la difamación. Kodachi Kuno llega al grado de calumniar y difamar a su propio hermano con tal de que Ranma varón esté contento con ella. Nabiki nos da otro ejemplo de agresión inhibida a través de la calumnia y la difamación, ya que son artimañas que ella utiliza para evitar sentirse frustrada ante la imposibilidad de obtener dinero fácil.
- Enmascarado: disfrazado de amor, celos, tiranía, chiste o manipulación. Shampoo es un ejemplo de la existencia de la agresión enmascarada pues dice amar a Ranma por lo cual hará todo lo imposible para casarse con él. Emplea hechizos de hilos mágicos, jabones y polvos que acaban con las transformaciones de hombre-mujer, pastillas y joyas encantadas para lograr sus objetivos aún cuando Ranma le reitera que no la quiere y

no desea contraer nupcias. El ejercicio de la tiranía se manifiesta en el director de la escuela imponiendo su autoridad. Bajo un régimen despótico y nada democrático además de injusto y poco cohesivo provocará luchas entre los alumnos por intrigas y trampas que él coloque. Busca ejercer la manipulación en toda su extensión.

- La negativa que se manifiesta con el silencio y la incomunicación. Insistimos en el personaje de Kasumi, quien observa los constantes ataques entre su familia y amigos. Siempre permanece callada, sin opinión, con una sonrisa y acatando el papel de una madre abnegada, sometida y conservadora.

Cologne es el único personaje que no acomete contra los demás sin provocación justificable. Cuando Ranma se aleja de su nieta entonces trama algo para atraer su atención. Termina atacando física y psicológicamente a Ranma y Ryoga.

La violencia no permite la capacidad de perdonar. Ello se manifiesta en Ukyo y Tsubasa. Ukyo está prometida a Ranma y hará lo que sea para casarse con él. El joven Tsubasa se viste como mujer porque cree que Ukyo es lesbiana y ni así es correspondido. Tsubasa ataca a Ranma expresando su odio y rencor contra su frustración.

En general no se valoran las consecuencias de los actos ni verifican el potencial futuro; tampoco el pasado que les atañe, por lo cual manifiesta desmedro de su prestigio, carece de honorabilidad y hay pérdida económica. Ejemplo de ello es Nabiki quien siempre cobra por sus favores y consigue dinero a costa de cualquier situación incluyendo en sus sueños y cuando los personajes están desmayados. Ella jamás golpea físicamente, pero sí arremete de manera psicológica, moral y emocionalmente.



CAPÍTULO 4. INVESTIGACIÓN DE CAMPO.

En este capítulo abarcaremos los efectos que causa ver la televisión en niños de tercer grado de primaria de bajos, medios y recursos económicos altos. Se aplicó un cuestionario a tres grupos escolares, cada uno de diferente escuela y en diferentes delegaciones políticas dentro del Distrito Federal. El objetivo de este cuestionario fue observar cómo la caricatura *Ranma ½* influye en la actitud de los niños. Se buscó dar a conocer cómo la agresión y violencia se manifiestan en los niños que ven dicho *anime*. Pero los resultados fueron diferentes a los que esperábamos. A continuación detallaremos lo ocurrido.

Investigación de campo en el “Instituto Montessori”, en la escuela primaria “Espíritu de México” y en la escuela primaria “Abraham Castellanos”.

El *Instituto Montessori*, en la calle Laurel esquina con la Carretera Federal a Cuernavaca, colonia San Pedro Mártir, delegación Tlalpan, fue la indicada para adquirir una muestra del pensamiento de los niños de tercer año de primaria con recursos económicos altos, respecto de las caricaturas japonesas. La escuela *Espíritu de México*, situada en la calle de Puente de Piedra núm. 29, colonia Toriello Guerra, delegación Tlalpan, ubicó las opiniones de los niños de recursos económicos medios. La primaria *Abraham Castellanos*, enclavada en la calle de El Carmen, a una cuadra del barrio de Tepito, en el centro de la Ciudad de México, arrojó las muestras aplicadas a niños de bajos recursos económicos. La muestra total de fue de 90 niños.

En un principio el cuestionario a aplicar constaba de 150 preguntas; sin embargo, pedagogos, directores, maestros y orientadores de las escuelas arriba mencionadas no consideraron factible aplicar más de 30 preguntas a los niños, ya que se aburren o responden por impulso, y esto provocaría que los resultados obtenidos fueran poco verídicos. Esto nos obligó a reducir el cuestionario a 31

preguntas, todas aprobadas por las debidas autoridades. Por ende, no se aplicaron preguntas abiertas

Se pidió autorización en varias escuelas, entre las que podemos mencionar la primaria “Manuel Quiroz”, la escuela “Rafael Dondé”, el “Colegio Británico”, el “Colegio La Florida”, la escuela “Mahatma Gandhi”, y en ninguna se nos autorizó la aplicación del cuestionario. La razón que los directores de estas primarias nos dieron para no permitirlo fue que este tipo de preguntas podría causar daño emocional y/o mental a los niños, ya que, según ellos, a tan tierna edad aún no distinguen lo que está bien de lo que está mal, por lo que preguntar sobre temáticas guiadas hacia la sexualidad estaba totalmente fuera de contexto.

Únicamente en las escuelas mencionadas al principio de este apartado se nos permitió la visita, plática y aplicación, no sin antes censurar, modificar, aprobar y controlar dichos cuestionarios. Después de haberlas revisado, sólo se nos permitió aplicar 31 preguntas. Se nos prohibió conjeturar sobre la sexualidad, homosexualidad, transexualidad u otro término que se refiriera a la orientación de género. Esto manifiesta cómo este tema sigue siendo vedado en la enseñanza académica; ya que los mismos pedagogos y encargados de la enseñanza de los infantes prohíben y delimitan la expansión y conocimiento acerca de la sexualidad de los niños de tercer año de primaria, aún cuando ellos están en continuo contacto con este conocimiento que viven en casa, en la tele, en el cine, etcétera.

Las preguntas que se prohibieron unánimemente fueron: ¿sabes qué es un homosexual?, ¿sabes quién es una persona travesti?, ¿sabes qué significa ser lesbiana?, ¿conoces a personas lesbianas u homosexuales?, ¿algún miembro de tu familia es homosexual, travesti o lesbiana?, ¿crees que son buenas las personas homosexuales?, ¿crees que son malas las personas con distintas tendencias sexuales?, ¿sabes qué significa ser heterosexual?, ¿sabes qué significa la palabra marimacho? ¿Ranma es homosexual? ¿Akane es marimacho?

Para obtener resultados más objetivos debemos conocer la conducta del niño a los ocho años de edad. Los niños de tercer año que han llegado a dicha edad cubren un cierto perfil. Arnold Gesell⁹⁰, profesor de investigaciones de la Universidad de Buenos Aires, explica que los infantes a los 8 años de edad generalmente son:

- Personas expansivas, menos retraídos.
- Son positivos con su ambiente, con sus reacciones para con los demás.
- Quieren hablar, escribir, leer y aprender nuevas cosas con mayor velocidad.
- Empiezan a marcar una diferencia entre los sexos opuestos.
- Están atentos, se agudizan al escuchar, son directos, mantienen un *status* con sus conocidos, continuamente juegan y hacen planes.
- A sus maestros los ven como una potencia reguladora y benéfica, no se dan por vencidos en tareas académicas y retos o metas en los que se les incluya.
- En esta edad construyen su sentido ético con base en un conjunto de actitudes.
- En sus acciones es recto, honesto, justo, poco y esporádicamente depresivo, es buen perdedor, por tanto se reconcilia fácilmente, es fluido, valorativo y expansivo.
- Le atrae el trueque, le gusta conocer sobre las relaciones humanas, busca orientaciones más profundas en el tiempo y el espacio.

⁹⁰ Ver El niño de 7 y 8 años, 2da ed, Piados, México, 1985, pp. 50-93.

- Es tolerante, pacífico, empático y trata de vivir feliz.
- Se asombra y curiosear constantemente, le disgusta el fracaso pero al mismo tiempo le agradan los retos y competencias.
- Practica deporte y su energía se canaliza positivamente. Hasta organiza *clubes*.
- Los niños necesitan frecuentemente de la atención completa de una persona para resolver alguna tarea y se auxilia a través del elogio, las porras y alguna frase alentadora.
- Lloran cuando se encuentran exhausto, cuando se burlan los demás de ellos. Siempre trata de prevenirse para ataques de burla, expresa tonterías y al mismo tiempo se recupera pronto.
- Les encanta leer que los transporten a lugares desconocidos o sobre cosas mágicas como el fuego.
- Disfruta y se identifica con los personajes de historietas, *comics* o caricaturas.
- Tratará de recompensar los que no puede con lo que sí lleva a cabo.
- Les encanta el sistema de recompensa.
- Los valores que maneja los relaciona con sus propias necesidades y deseos personales.
- Sus amigos ya son considerados y reconocidos como verdaderos amigos.

- Cuando se protegen a veces sólo lo hacen con cerrar la puerta.
- Cuando juegan no lo hacen solos. Les interesa la calidad y los rudimentos de la clasificación de algo que les agrade.
- Es creativo al inventar nuevos juegos y reglas.
- Gustan de las noticias, no gustan mucho de lo romántico debido al roce que tienen con su sexo opuesto.
- Le agrada la escuela y busca el reconocimiento de los demás. Su fin es obtener buenas calificaciones para gustarle más a las personas.

Después de tener una noción más clara sobre los alumnos de tercer año de primaria haremos las comparaciones a través de tablas representativas de cada una de las preguntas aplicadas en un cuestionario.

Enseguida desglosaremos cada una de las preguntas que se aplicaron a 90 niños. 30 niños corresponden a la primera escuela, 30 más son de la escuela Espíritu de México y la tercera parte restante se refiere a los niños sin recursos económicos. El cuestionario, previamente revisado, corregido y disminuido por los psicólogos, pedagogos y profesores en general, se aplicó a los niños a través de un formato impreso, en el cual no intervenimos mientras los alumnos respondían.

A continuación viene el ejemplo de la tabla para ser representada cada una de las preguntas aplicadas. Al término de cada una de las tabulaciones se hará una breve interpretación de los resultados que competen a las tres escuelas por lo cual en los análisis se explicarán sólo hasta la fila de *TOTALES* referente al 300%. Cada una de las preguntas que se aplicaron se graficará con *el queso* el cual representará el total de los porcentajes de las tres escuelas analizadas. Cada gráfico mostrará el 300 por ciento del total de niños a los que se les aplicó el

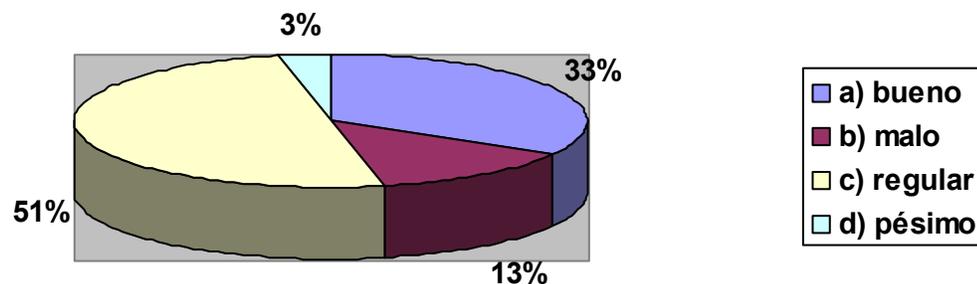
cuestionario. Se aplicará una conversión por regla de tres simple para obtener una graficación del 100% que equivaldrá al 300% obtenido de las tres escuelas analizadas como se demuestra en las tablas referentes a cada cuestión. La fila correspondiente a *Conversión* se aplicará únicamente para la graficación.

Aquí irá la pregunta aplicada...

Escuelas Primarias.	A) NO	B) SI	C)A VECES	D) NUNCA	TOTALES. Porcentajes
1)De recursos Escuela Montessori.	%	%	%	%	%
2) de medios recursos. Esc. Espíritu De México.	%	%	%	%	%
3) sin recursos. Esc. Abraham Castellanos.	%	%	%	%	%
PORCEN-TAJES TOTALES..	Suma de las 3 primarias	Suma total	Suma total	Suma total	Porcentaje 300%
Conversión:	Se hará	un cambio	del 300%	al	100%

A continuación el ejemplo del gráfico.

ver televisión es:



La primera interrogante se consideró básicamente por cuestiones demográficas en los resultados de la muestra. No se pidió nombre ni edad, a petición de las psicólogas del Colegio *Espíritu de México*, para mantener la identidad del infante segura.

¿ERES NIÑA O NIÑO? _____

A ésta pregunta sólo el 1% de los 90 alumnos respondieron que eran niño y niña. El resto no tuvo confusión para contestar la pregunta de acuerdo a su sexo. Las siguientes respuestas fueron subrayadas según el criterio de cada niño.

1. ¿Cuántas horas ves la televisión?...

ESCUELAS	a)1-2 horas	b) de 3 a 4 hrs	c) más de 4 horas.	D) no veo TV	TOTALES.
1)	50%	26%	24%		100%
2)	50%	3%	47%		100%
3)	20%	30%	50%		100%
TOTALES	120%	59%	121%		300%
Conversión	40%	20%	40%		100%

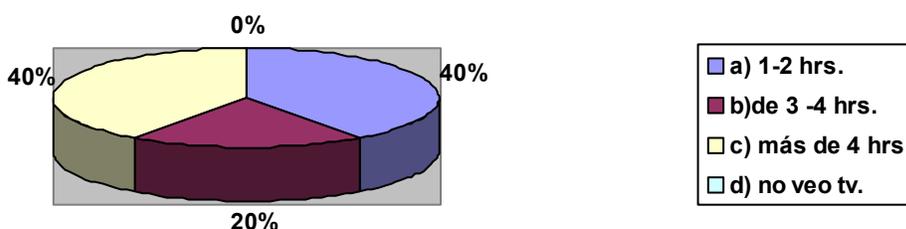
Los porcentajes entre la respuesta 1 y 2 se concentran los niños de tercer año de primaria de recursos altos y medios. Al hacer las comparaciones vemos que los niños sin recursos ven más tiempo la televisión alcanzando 4 o más horas frente al televisor.

En esta pregunta los niños de la escuela Abraham Castellanos comentaron que miran televisión porque sus papás los mandan a cuidar a sus hermanos en sus hogares o que van a los puestos ambulantes donde laboran sus progenitores y allí miran televisión. Los niños aclararon que no realizan otras actividades porque no hay quien los lleve a practicar natación, *karate* o fútbol; además, siempre les compran películas o caricaturas para que no se aburran en casa.

A los profesores se le preguntó acerca de los papás de los infantes y mencionaron que son padres de familia dedicados de tiempo completo a sus puestos. No están muy pendientes de las actividades o de los problemas que tienen sus hijos por su trabajo absorbente. A veces sólo se enteran cuando los maestros mandan a traerlos para hablar con ellos.

Frente al televisor mantienen a los niños quietos y sin hacer preguntas además de tenerlos a la vista por si les ocurre algo. Los mantienen físicamente cerca y alejados en el aspecto intelectual y emocional.

¿Cuántas horas ves televisión?



2. ¿Por qué razones ves la televisión?...

En la siguiente tabla se tomaron las 4 respuestas con mayor concurrencia.

ESCUELAS	d) porque es divertida y me gusta.	h) porque me entero de las noticias.	i) porque me aburro.	n) porque me olvido de mis problemas.	TOTALES.
1)	47%	10%	23%	20%	100%
2)	50%	7%	10%	33%	100%
3)	45%	5%	17%	33%	100%
TOTALES	142	22%	50%	86%	300%
Conversión	47%	7%	17%	29%	100%

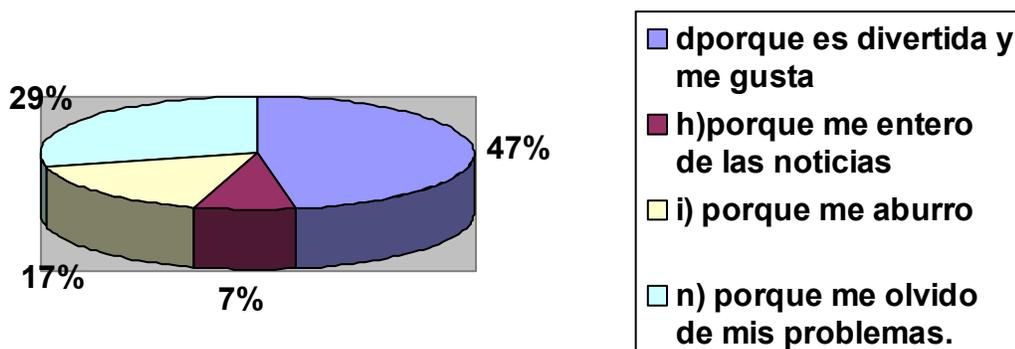
En la segunda pregunta retomamos las respuestas más contestadas porque aún cuando colocamos muchas opciones los niños decidieron sólo por cuatro incisos: d, i, h y j. Casi la mitad de los 90 niños contestaron que les agrada ver

televisión porque la consideran divertida. A los niños se les escuchó decir que siempre veían televisión porque sus caricaturas o las novelas les enseñaban algo bueno.

En esta pregunta jamás imaginamos que a los estudiantes de tercer año les interesara las noticias, sin embargo más del 20% sí ve los noticiarios. Nos comentaron que ven “*Hechos de la Noche*”, *11 Noticias* y a López Dóriga porque hay que estar informados porque quizá hay un incendio, o un accidente o algún evento de su interés o quizá se encuentren implicados algunos de sus familiares.

La respuesta “Veó la televisión porque me hace olvidar mis problemas” llamó nuestra atención porque abarca el 86% del total. Implica que los niños evaden su realidad y tratan de olvidar sus conflictos con otros miembros de su familia o de la escuela. A los niños que contestaron esta opción les cuestionamos acerca de los que consideran que son problemas y nos mencionaron: “cuando mis papás se pelean, cuando estoy solo en casa y no tengo hermanos de mi edad, cuando mis papás se enojan porque saco malas calificaciones o cuando no cuido a mi hermanito (a) y se cae o le pasa algo malo, cuando mis papás se divorciaron, cuando mi mamá se fue con otro hombre o cuando mi papá llegó tomado a mi casa”

¿Por qué razones ves televisión?



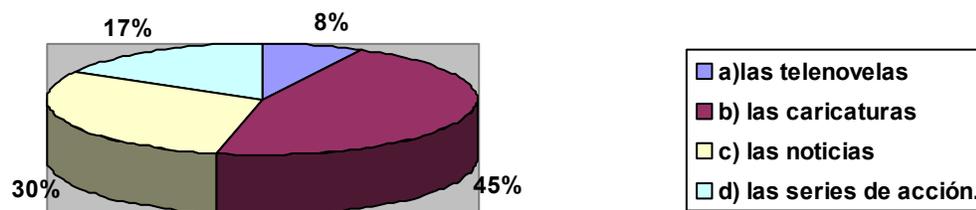
3. ¿Qué programas de televisión te agradan más?...

ESCUELAS	a) las telenovelas	b) las caricaturas	c) las noticias	d) las series de acción.	TOTALES.
1)	7%	53%	20%	20%	100%
2)	10%	57%	20%	13%	100%
3)	6%	50%		44%	100%
TOTALES	23%	160%	40%	77%	300%
Conversión	8%	45%	30%	17%	100%

Como vemos, las caricaturas son las poseedoras del *rating* más alto seguidas por las series de acción aunque esta última está concentrada por los niños de la Escuela Abraham Castellanos. El menos disfrutado corresponde a las telenovelas será porque no les agrada mucho lo referente a lo romántico como lo comenta Gesell⁹¹. Y sí se ratifica cuando Gesell menciona que los niños de 8 años de edad gustan de las historietas, *comics* y caricaturas o animaciones.

Las series de acción no forman parte de los gustos de los niños, según el psicólogo argentino, sin embargo sí pertenecen al gusto de los alumnos de tercer año de primaria. Aquí también observamos que las noticias no las disfrutaban los alumnos sin recursos económicos porque casi no las sintonizan y cuando están con mamá ven telenovelas y cuando están con papá ven los partidos de fútbol o las series de acción.

¿Qué programas de televisión te agradan más?



⁹¹ Idem

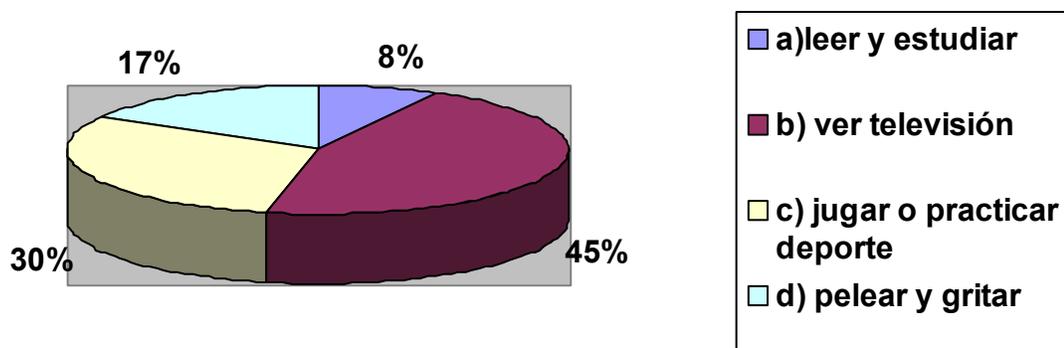
4. ¿Qué es lo que más te gusta hacer?...

ESCUELAS	a) leer y estudiar	b) ver televisión	c) jugar o practicar deporte	d) pelear y gritar.	TOTALES.
1)	10%	64%	23%	3%	100%
2)	10%	23%	64%	3%	100%
3)	3%	50%	3%	44%	100%
TOTALES	23%	137%	90%	50%	300%
Conversión	8%	45%	30%	17%	100%

Es lamentable observar que solo el 23% de los niños de tercer año les guste leer o estudiar y que el 137% prefieran ver televisión. Los canales que más ven son el 5, 7 y 2, mientras los menos sintonizados son el 11, 40 y 22 de televisión abierta. En la televisión cerrada miran canales de caricaturas y espectáculos y música, no ven canales como *discovery channel* o sobre ciencia.

Los niños que menos practican un deporte en consideración con los demás son los niños de la Escuela Abraham Castellanos. Una vez más los estudiantes sin recursos carecen de otras alternativas para divertirse o entretenerse. Además de que son los que más pelean.

¿Qué es lo que más te gusta hacer?



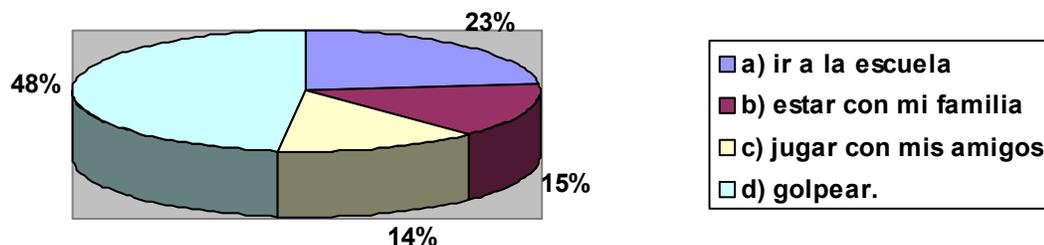
5. ¿Qué es lo que no te gusta hacer?...

ESCUELAS	a) ir a la escuela	b) estar con mi familia	c) jugar con mis amigos	d) golpear.	TOTALES.
1)	6%	10%	24%	60%	100%
2)	13%	10%	3%	74%	100%
3)	50%	24%	16%	10%	100%
TOTALES	69%	44%	43%	144%	300%
Conversión	23%	15%	14%	48%	100%

En concordancia con lo anterior, los niños sin recursos no creen que golpear cause daños profundos a otros. Ellos comentaron que todo mundo se golpea y es normal. A los alumnos de la Escuela Montessori y Espíritu de México no disfrutaban de golpear, pero sí de estar con la familia. Se debe notar que el no ir a la escuela es una respuesta en extremo diferente entre la Escuela Montessori y la Abraham Castellanos.

En esta respuesta el perfil manifestado por Gesell se rompe radicalmente debido al rechazo que demuestran al asistir a sus centros escolares. Observamos que las actividades en la Escuela Montessori incluyen danza, canto, música, natación, etc.; mientras que en la escuela pública sólo estudian el programa escolar. El porcentaje que menos registró fue el de la Escuela Espíritu de México con la respuesta de *no me gusta estar con mis amigos*. Dichos alumnos son más apegados a sus padres o hermanos.

¿Qué es lo que no te gusta hacer?

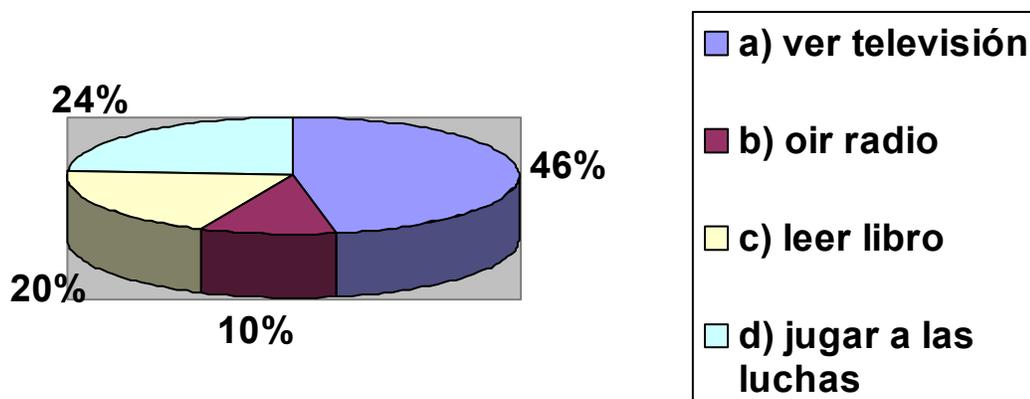


6. Me alegra:

ESCUELAS	a) ver televisión	b) oír el radio	c) leer libros	d) jugar a las luchas.	TOTALES.
1)	40%	27%	13%	20%	100%
2)	33%	13%	40%	14%	100%
3)	60%	4%	3%	33%	100%
TOTALES	133%	44%	56%	67%	300%
Conversión	46%	10%	20%	24%	100%

Otra vez la televisión mantiene la atención del público. Los televidentes forman el 133% de los 300% de los niños. Las imágenes, los sonidos, los colores, la agresión, la violencia y los valores emitidos a través del dispositivo mecánico-electrónico llamado televisión capta toda la atención de quienes la ven. Jugar a las luchas es otra alternativa representada con el 67% de los niños. Se demuestra así que la violencia física es constante y atrayente.

Aunque hay población que gusta de leer libros, no hay suficiente difusión a la lectura. El porcentaje mayor de niños que disfrutan de esta actividad se registró en el estrato de recursos medios.

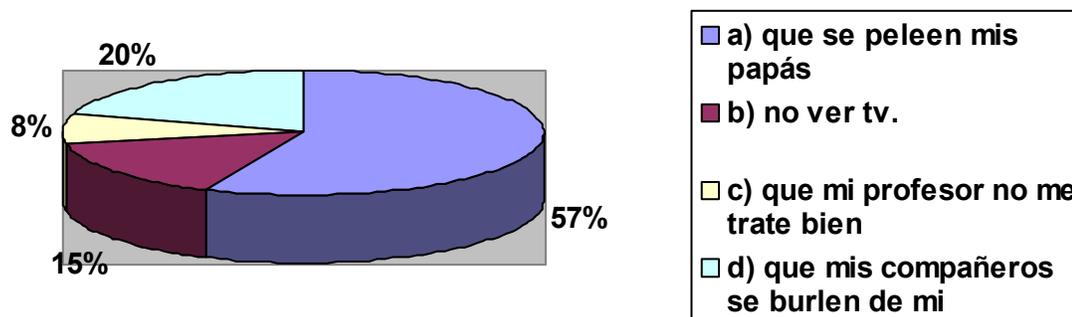
Me alegra:

7.-¿Me pone triste:

ESCUELAS	a)que se peleen mis papás.	b)no ver televisión	c)que mi profesor no me trate bien	d)que mis compañeros se burlen de mí.	TOTALES.
1)	50%	23%	10%	17%	100%
2)	50%	17%	10%	23%	100%
3)	70%	6%	4%	20%	100%
TOTALES	170%	46%	24%	60%	300%
Conversión	57%	15%	8%	20%	100%

Las agresiones y violencia existente en los hogares mexicanos persiste y con el porcentaje de más de la mitad del total de la población analizada se ratifica. Y las agresiones que sufren por parte de sus conocidos o con quien tienen contacto directo les afecta aún más demostrado con la respuesta a: *me pone triste que se burlen de mí.*

Gesell⁹² menciona que los niños no dependen mucho de sus profesores y los mantienen un poco delegados y esto es demostrado al ver que no les afecta mucho cuando sus maestros les llaman la atención o se molestan con ellos.

Me pone triste:

⁹² Idem

8.-¿Quiero a:.

ESCUELAS	a)mi familia	b)a mis amigos	c)a mi artista favorito	d)a mi maestro (a)	TOTALES.
1)	76%	20%		4%	100%
2)	87%			13%	100%
3)	86%		14%		100%
TOTALES	249%	20%	14%	17%	300%
Conversión	82%	7%	5%	6%	100%

A pesar de todo la familia fue, es y seguirá siendo el pilar de cada uno de nosotros. La familia es la base de la sociedad y ella determina nuestros comportamientos, acciones, pensamientos, valores y normas. Con tres cuartas partes de la población analizada vemos la importancia de la familia. Si ella nos maltrata o nos ama no importa porque la seguiremos queriendo.

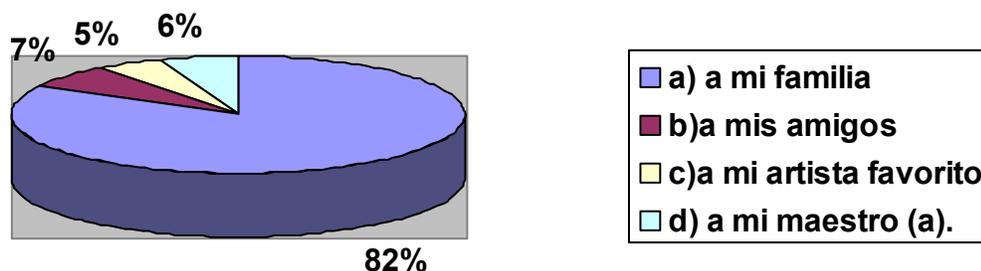
Los niños poseen un alto potencial al querer a las personas con quienes conviven a diario.

Los niños de recursos no les interesa querer a sus artistas aún cuando ven más programas musicales y conviven menos tiempo con sus familia.

Los niños de la Escuela Espíritu Mexicano no tienen una atracción afectiva trascendente por sus amigos o su artista favorito. Y los niños sin recursos su prioridad por querer a sus amigos o maestros es casi nula.

Este respuesta fue casi nula porque no preguntamos qué tanto los quieren o si no los querían. Solo se cuestiona a quién quieren y únicamente deben contestar una respuesta.

Quiero a:



9.-Odio a:

ESCUELAS	a)mi familia	b)a mis compañeros	c)a mi profesor (a)	d) a mis vecinos	TOTALES.
1)	10%	10%		80%	100%
2)	3%	3%		94%	100%
3)	24%	16%	10%	50%	100%
TOTALES	37%	29%	10%	224%	300%
Conversión	12%	10%	3%	75%	100%

Casi un 10% de los niños contestó que odia a sus familia y mayor porcentaje se ubica en niños sin recursos. Algunos estudiantes comentaron que la odian porque les pegan, se enojan mucho, porque nunca estan junto a él, porque la mamá siempre cambia de novio, porque su papá engaña a su mamá y porque sus hermanos no lo dejan decidir.

Aquí sí se comprueba que a los profesores se les ve como una persona responsable, reguladores y benéficas para ellos ya que no lo odian. Aunque en la clase baja sí lo odian en un 10%, parece que ellos odian y aman a todos.

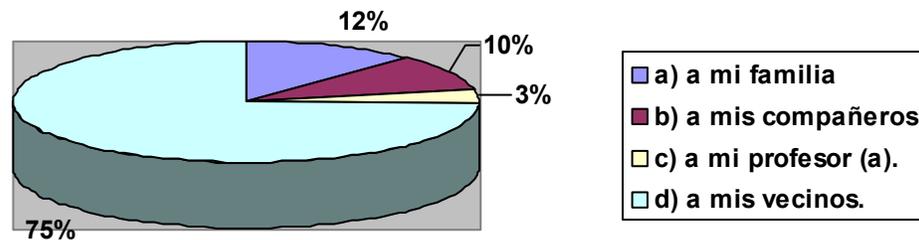
El 224% de los niños odian a sus vecinos. Los niños de la Escuela Montessori expresaron que casi no conviven con ellos, casi no los ven, pero cuando los ven los odian sin saber nada de ellos. Aquí se demuestra que odiamos lo que nos molesta en nosotros o lo que envidiamos en otros.

Los niños de recursos medios sí conviven con sus vecinos porque salen a jugar con ellos, porque viven con sus primos, abuelos o en casa rentadas donde habitan otras personas. Los odian porque no los dejan dormir, porque se acaban el agua, porque les quitan la luz, porque no les devuelven sus pelotas, porque se roban la ropa de los tendedores o porque son sucios, según los niños.

La mitad de los niños sin recursos odian a sus vecinos por las mismas causas anteriormente mencionadas. A Todo ello se debe aclarar que viven en vecindades o en edificios donde habitan en cada departamento hasta 2 o 3 familias. Y los odian porque le roban los clientes a su mamá o papá. Los que odian a sus compañeros es porque se burlan de él o le han puesto algún apodo.

Hubo casos en los que los alumnos dijeron que señalaban una respuesta porque no podían dejarla en blanco, pero que no odiaban a nadie porque nadie los maltrataba.

Odio a:



10.-¿Qué te gustaría ser cuando seas grande?...

ESCUELAS	a)famoso y rico como los artistas	b) un excelente profesionalista	C)fuerte como los personajes de las caricaturas	d) como mi mamá y papá.	TOTALES.
1)	60%	27%		13%	100%
2)	6%	47%		47%	100%
3)	34%		33%	33%	100%
TOTALES	100%	74%	33%	93%	300%
Conversión	33%	25%	11%	31%	100%

Los niños demuestran apego a sus padres en un 93%. Ellos son el ejemplo a seguir. Por otra parte, el ser rico y famoso les fascina porque consideran que van a ser ídolos de los jóvenes. Los programas como *“La Academia”* y *“Big Brother”* les impulsa a destacar en el mundo artístico. Consideran que saldrán de sus casas conocerán lugares diferentes como las pirámides, los animales de otros pueblos etc., al ser ricos y famosos. Esto se aplica para los niños de medio y sin recursos económicos.

Para los niños de la Escuela Montessori será como sus papás, grandes y con muchos carros y dinero(una vez más el ejemplo a seguir son sus progenitores).

Las caricaturas como ejemplo a seguir no son en realidad una opción, ya que esta respuesta solamente fue manejada en un 33%.

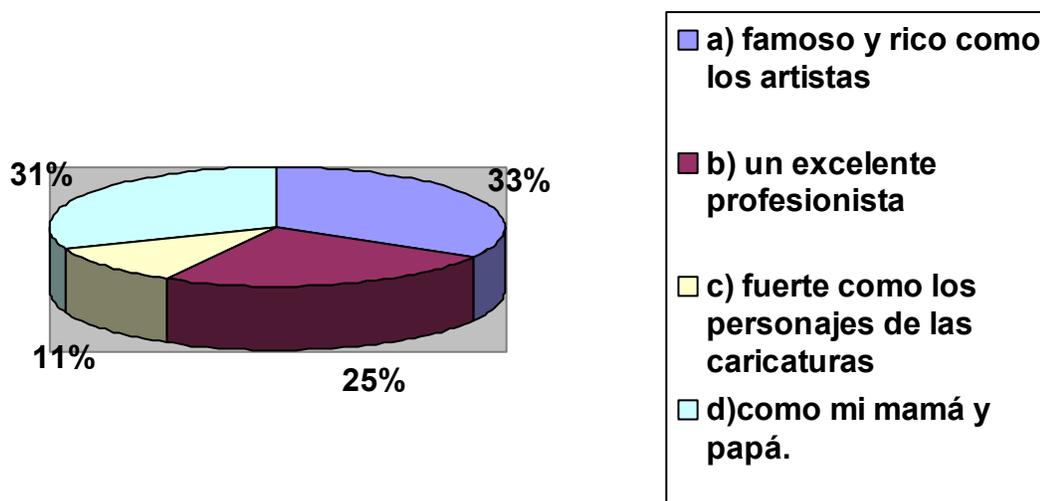
Los alumnos de clase alta y media no fijan a sus caricaturas como ejemplo a ser cuando sean grandes, pero sí les agradan los protagonistas de sus caricaturas para jugar con sus compañeros o amigos. Disfrutan de consumibles, como muñecos y juegos que contengan la imagen de las caricaturas como *Yu-gi-*

oh, Las chicas superpoderosas, Bob Esponja, Simpson, Pokemon, Spiderman, Hulk, Dragon Ball, entre otros.

Únicamente los niños de clase media y alta aspiran a ser profesionistas porque conviven con individuos que se dedican a ello. Los niños sin recursos sus máximas aspiraciones conciernen a tener más puestos de ventas y ser dirigentes de los mercados.

Las respuestas anteriores las obtuvimos al preguntarles directamente, tras haber recibido los cuestionarios.

¿Qué te gustaría ser cuando seas grande?



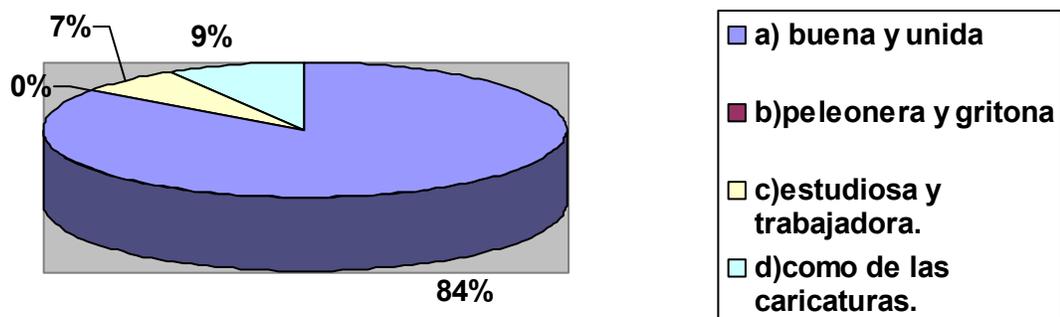
11.-¿Cómo te gustaría que fuera tu familia?...

ESCUELAS	a) buena y unida	b)peleonera y gritona.	c)estudiosa y trabajadora	d) como de las caricaturas	TOTALES.
1)	80%		13%	7%	100%
2)	80%		7%	13%	100%
3)	94%			6%	100%
TOTALES	254%		20%	26%	300%
Conversión	84%		7%	9%	100%

Los deseos truncados de los niños se plasman en esta pregunta. Es alarmante ver que tres cuartas partes del total de la población analizada corresponde al deseo de tener una familia buena y unida y dan como resultado la ausencia de la tranquilidad la alianza y vinculación emocional armónica entre los miembros de la familia. A nadie le agrada tener una familia conflictiva aún cuando lo vivan y vean constantemente.

Muy pocos padres no trabajan. El 7% en la clase media debido a que los esposos no dejan laborar a sus esposas por el machismo existente. El 13% de las mamás de la clase alta no laboran porque no tienen necesidad y el papá paga todo. Los profesores de grupo proporcionaron la información.

¿Cómo te gustaría que fuera tu familia?



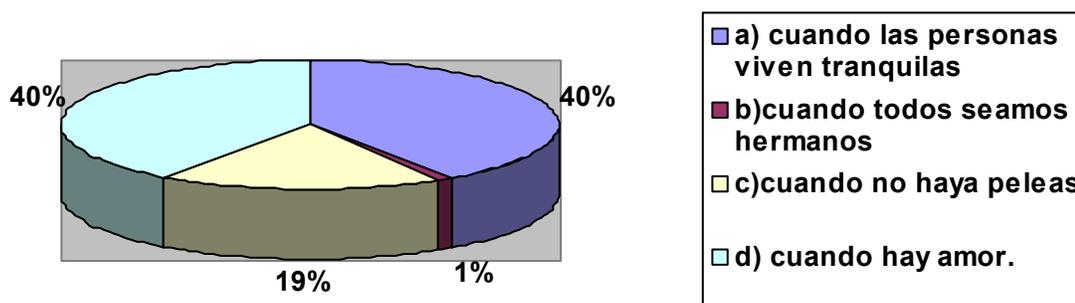
12.-¿Qué es la paz?

ESCUELAS	A)cuando las personas viven tranquilas	b)cuando todos seamos hermanos.	c)cuando no haya peleas.	d)cuando hay amor.	TOTALES.
1)	40%		13%	47%	100%
2)	47%	3%	10%	40%	100%
3)	34%		33%	33%	100%
TOTALES	121%	3%	56%	120%	300%
Conversión	40%	1%	19%	40%	100%

Para ver si existe violencia y agresión en las familias es necesario conocer y valorar la paz. Por ende decidimos aplicar esta pregunta. Cuando hay amor y tranquilidad implica que hay paz. Esto es determinado en concordancia con los porcentajes abarcados en las respuesta 1 y 4 con 121 y 120% respectivamente.

Los niños con un 56% llegaron a la conclusión de que las peleas forman parte de las convivencias con sus familias, amigos y profesores, pero no son prioritarias en la paz aunque estén o no presentes.

¿Qué es la paz?



13.-¿Qué es la violencia?

ESCUELAS	a) cuando hay muchas peleas, gritos y golpes.	b) cuando estamos con mi familia.	c) lo que se ve en las caricaturas.	d) cuando mis vecinos se golpean.	TOTALES.
1)	80%	10%	10%		100%
2)	97%	3%			100%
3)	60%	34%	3%	3%	100%
TOTALES	237%	47%	13%	3%	300%
Conversión	79%	16%	4%	1%	100%

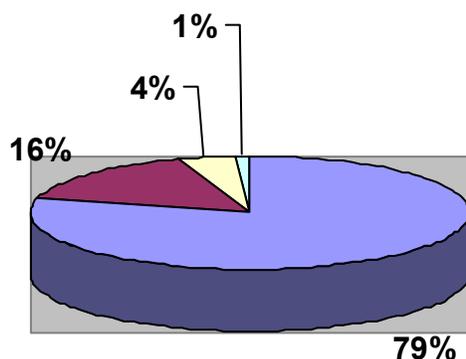
Los niños identificaron inmediatamente y sin confusiones que la violencia existe cuando hay peleas, gritos ,golpes y la ejemplificaban con la caricatura *Dragon Ball y Ranma*.

Hay agresión para con sus vecinos pero no violencia desde el punto de vista infantil. Solo el tres por ciento correspondiente a la clase baja consideran que hay violencia entre sus vecinos aún cuando se insultan o se agreden emocionalmente. Los niños no diferencian violencia de agresividad.

El 47 % de los alumnos tienden a tener familias violentas desde el punto de vista infantil. Consideraron que cuando se golpean fuertemente o cuando se enojan diciendo groserías es el momento en que existe violencia, en otros casos, no existe.

La paz existe cuando los papás no están juntos. Mis hermanos me pegan y se pelean por cosas que nos compran, mis abuelos me regañan por cosas que no hago y mis vecinos me acusan con mi mamá de cosas que hago en las tardes” - comentaron los niños al tratar de explicar qué es violencia en sus propias palabras.

¿Qué es la violencia?



- a) cuando hay muchas peleas, gritos y golpes
- c) cuando estamos con mi familia
- d) lo que se ve en las caricaturas
- e) cuando mis vecinos se golpean

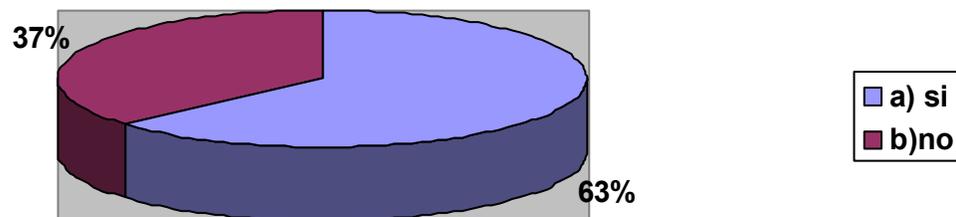
14.-¿Te gustan las artes marciales?

ESCUELAS	a) si	b) no	TOTALES.
1)	63%	37%	100%
2)	63%	37%	100%
3)	64%	36%	100%
TOTALES	190%	110%	300%
Conversión	63%	37%	100%

Es la primera pregunta en la cual los porcentajes fueron muy semejantes. Las variaciones son de 1 o 2 puntos. Los alumnos de las tres escuelas manifestaron su gusto por las artes marciales en un 190% y el resto por no agradecerles.

Sólo un tercio de la población analizada no acepta las artes marciales y dicha población expresó que no le gustaba porque hay que hacer mucho ejercicio, porque sus compañeros los molestan y otros porque prefieren estar en casa frente a la televisión.

¿Te gustan las artes marciales?



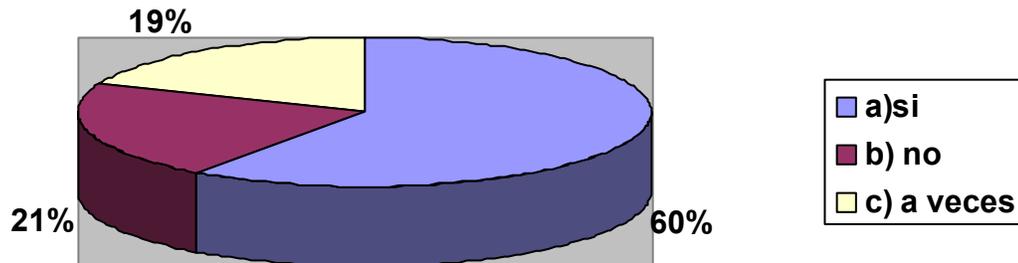
15.-¿Practicar algún deporte? ¿Cuál? _____

ESCUELAS	a) si	b) no	c) a veces.	TOTALES.
1)	80%	20%		100%
2)	70%	10%	20%	100%
3)	30%	33%	37%	100%
TOTALES	180%	63%	57%	300%
Conversión	60%	21%	19%	100%

Al practicar un deporte, los niños se sienten libres, fuertes, valientes y consideran que algún día serán como Ana Gabriela Guevara, o como Cuauhtémoc Blanco, Kobe Bryant o Hugo Sánchez. Estos fueron algunos de los deportistas famosos que ellos mencionaron entre murmullos con sus compañeros.

Los deportes que practican son fútbol y correr en la clase baja, en la clase media practican *fútbol, basketball, voliball* y atletismo, los niños de recursos económicos altos practican natación, atletismo, *fútbol, tenis y karate*.

¿Practicar algún deporte?



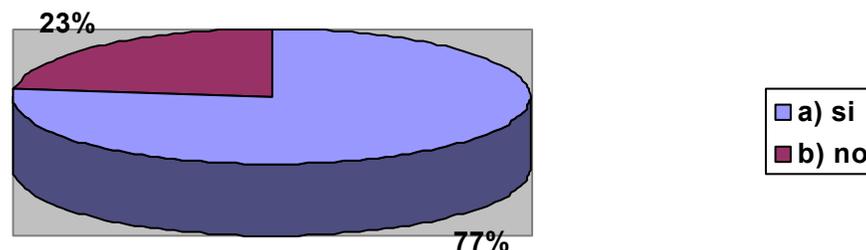
16.-¿Haz visto la caricatura de *Ranma ½*?

ESCUELAS	A) si	b) no	TOTALES.
1)	80%	20%	100%
2)	60%	40%	100%
3)	90%	10%	100%
TOTALES	230%	70%	300%
Conversión	77%	23%	100%

Casi tres cuartas partes de los alumnos han visto *Ranma ½* y solo un 23% no lo ha visto, pero sabe de la existencia de la caricatura en donde actúa un niño que se convierte en niña. En los casos donde no la ven es porque sus papás no los dejan ver *Ranma* porque les explican que es una caricatura de maricones, puñales y chicos raros que no desean tener en su familia. Así se demuestra la falsa información que se les da a los niños ávidos de conocer. Los prejuicios de los padres se plasman en los hijos.

La información se transmite erróneamente que hasta los propios niños les mencionaban a sus compañeros de a lado que no contestaran que sí porque entonces nosotras pensaríamos que son *maricas*.

¿Haz visto la caricatura de *Ranma 1/2*?



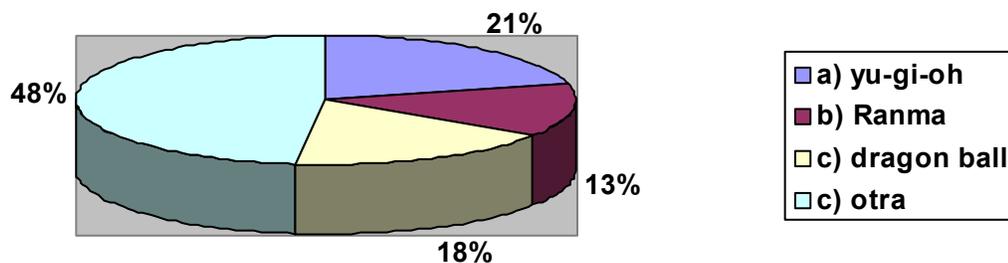
17.-¿Qué caricatura recomendarías a tus amigos?

ESCUELAS	a)yu-gi-oh	b) Ranma ½	c)Dragon Ball	d) otra	TOTALES.
1)	6%	4%	10%	80%	100%
2)	27%	6%	13%	54%	100%
3)	30%	30%	30%	10%	100%
TOTALES	63%	40%	53%	144%	300%
Conversión	21%	13%	18%	48%	100%

Yu-Gi-Oh es un *anime* japonés basado en un juego de rol. Al igual que muchas otras series anteriores, trae consigo una enorme variedad de productos consumibles, desde muñecos, videojuegos, barajas, mochilas, lapiceros y hasta software para la PC. *Ranma* sigue en boga, pero en México los consumibles fueron relativamente pocos por la censura tácita de la que fue objeto..

La opción de otras abarcó casi la mitad de la población analizada. Mencionaron (sin solicitárselos) a los *Simpson*, *Bob Esponja*, *Pokemon*, *Jimmy Neutron*, *Gundam Wing*, *Saber J*, *Beyblade*, *Zoids*, *Spider Man*, *Batman*, *Los Jóvenes Titanes*, *Las Chicas Superpoderosas*, *Samurai Jack*, *Dexter*, *Los chicos del Barrio*, *Mucha Lucha*, *Aventuras en Pañales*, *Scooby Doo*, *He Man* y *Flash Gordon*. De un total de 21 caricaturas mencionadas, 6 son completamente de origen japonés, y el resto son estadounidenses, pero de éstas, 4 siguen el formato del *anime*. Pocos niños mencionaron la barra de Once niños.

¿Qué caricatura recomendarías a tus amigos?



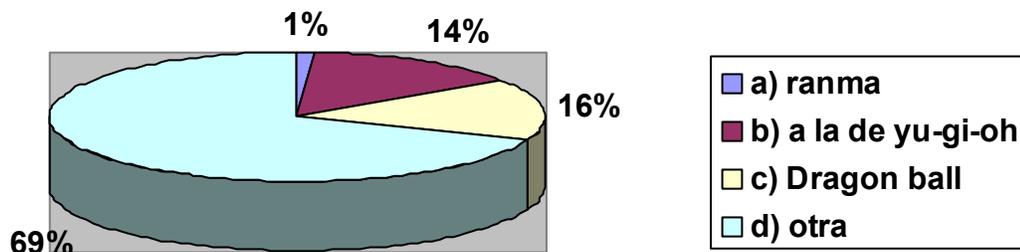
18.-Tu familia se parece a la de:

ESCUELAS	a) <i>Ranma</i> ½	b) a la de <i>Yu-gi-oh</i> .	c) <i>Dragon ball</i>	d) otra	TOTALES.
1)			4%	96%	100%
2)	3%	3%	3%	91%	100%
3)		40%	40%	20%	100%
TOTALES	3%	43%	47%	207%	300%
Conversión	1%	14%	16%	69%	100%

Dragon Ball Y Yu-Gi-Oh son dos caricaturas con las que se comparan porque son las más vistas. Solo 11 niños contestaron que su familia es como la de *Ranma* porque no tienen mamá, porque siempre se pelean sus hermanos y porque su papá siempre los regaña. Las palabras fueron retomadas de voz de los niños y niñas analizadas.

Jamás ejemplificaron que su familia se parecía a la de *Ranma* por existir algún miembro de la familia con una tendencia homosexual o *travesti*.

Tu familia se parece a la de:

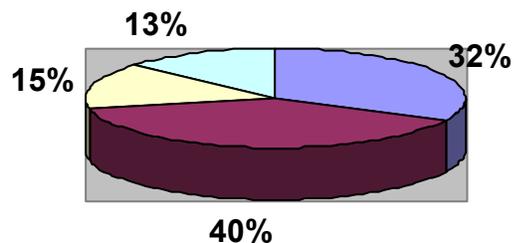


19.-¿Por qué te gusta tu caricatura favorita:

ESCUELAS	a) porque tiene mucha acción, pleitos y peleas.	b) porque te enseña cosas buenas.	c) porque es como mi vida con mi familia.	d) porque se parece a mi escuela.	TOTALES.
1)	24%	50%	16%	10%	100%
2)	23%	47%	10%	20%	100%
3)	50%	20%	20%	10%	100%
TOTALES	97%	117%	46%	40%	300%
Conversión	32%	40%	15%	13%	100%

Las caricaturas que ven los niños son *Pokemon*, *Dragon Ball*, *Ranma*, *Simpson* y *Bob Esponja*, esto implica un 117% sobre el 300% que hemos manejado. Mencionamos esto nuevamente en virtud de la respuesta que nos dieron los niños: su caricatura favorita les enseña cosas buenas. En los dibujos animados que los niños nombramos pudimos observar infinidad de combates, peleas, muertes, resucitaciones, viajes peligrosos, lugares desconocidos y aterradores, enfrentamientos con rivales y enemigos que desean destruir al mundo. Esto ratifica que los niños son alimentados con agresividad y violencia transmitida a través de las caricaturas.

¿Por qué te gusta tu caricatura favorita?



- a) porque tiene mucha acción, peleas y pleitos.
- b) porque te enseña cosas buenas
- c) porque es como mi vida con mi familia
- d) porque se parece a mi escuela.

20.-Coloca una B si el personaje es bueno y coloca una M si es una personaje malo.

<i>Ranma</i>	B= 100%	_____
<i>Akane</i>	B= 100%	_____
<i>Genma</i> (papá de ranma)	B=50%	M=50%
<i>Soun</i> (papá de Akane)	B=50%	M=50%
<i>Nabiki</i> (hermana de Akane)	_____	M=100%
<i>Kasumi</i> (hermana de Akane)	B=75%	M=25%
<i>Happosai</i> (ancianito)	_____	M=100%
<i>Ryoga</i> (también Pchan, cerdito)	_____	M=100%
<i>Shampoo</i> (<i>gatita</i>)	B=50%	M=50%
<i>Ukyo</i>	_____	M=100%
<i>Cologne</i> (abuela de Shampoo)	M=100%	_____
<i>Mousse</i> (patito)	M=100	_____

Ante esta pregunta se unificaron los criterios, ya que los porcentajes fueron prácticamente iguales para las tres escuelas primarias.

Es curiosa la respuesta sobre si son malos o buenos los papás de *Ranma* y *Akane* y dicen los niños que sí. A los alumnos que contestaron positivamente se les cuestionó el porqué los consideraban malos y dijeron que porque siempre regañaban a sus hijos y les pegaban, además de que los obligaban a hacer cosas que ellos no querían.

21.-Escribe si el personaje es niña, niño o animal.

<i>Ranma</i>	niño y niña
<i>Akane</i>	niña
<i>Genma</i> (papá de ranma)	niño
<i>Swoun</i> (papá de Akane)	niño
<i>Nabiki</i> (hermana de akane)	niña
<i>Kasumi</i> (hermana de akane)	niña
<i>Hapossai</i> (ancianito)	niño
<i>Ryoga</i> (también Pechan, cerdito)	niño y animal
<i>Shampoo</i>	niña
<i>Ukyo</i>	niña
<i>Cologne</i> (abuela de Shampoo)	niña
<i>Mousse</i> (patito)	niño y animal

En estas dos últimas preguntas los alumnos de tercer año hicieron hincapié que aunque los personajes que nombraron como malos a veces no tenían todas las características de una persona mala lo consideraban así debido a que era el rival del protagonista de la caricatura. Caso de *Ryoga* y *Mousse*. En *Hapossai* hallaron que el ser lujurioso lo convertía en un personaje malo además porque robaba ropa.

A *Shampoo* la mitad la consideró mala porque es rival de *Akane* y *rogona*. A la abuela la consideraron mala sólo por ser familiar de *Shampoo* aquí aplicaron el dicho “dime con quien andas y te diré quién eres”. Podría decirse que los infantes se mostraron un poco prejuiciosos.

A *Nabiki* la encontraron culpable de estafar dinero a los otros personajes por lo cual de denominan mala, sin oportunidad de ser buena. A *Ukyo* la sentenciaron como un personaje malo porque intenta conquistar el amor de *Ranma* cuando él es el prometido de *Akane*. Implícitamente creen en la monogamia y la fidelidad.

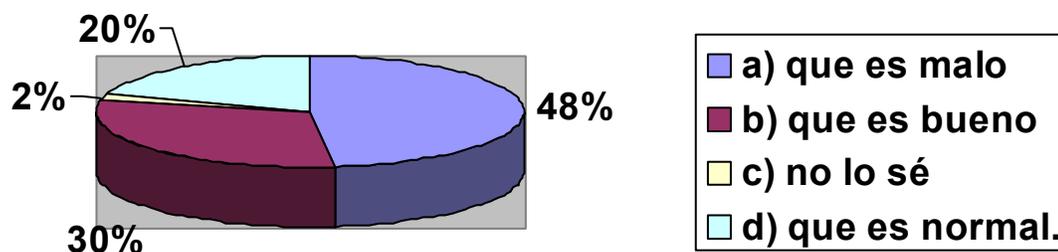
En la pregunta 21 un 25 % manifestó que era *Ranma* una niño-niña, o sea “marica” (desde sus términos). Los restantes alumnos dijeron que era un niño.

22.-¿Qué opinas de que *Ranma* le pega a su papá?...

ESCUELAS	A) que es malo	b) que es bueno	c) no lo sé	d) que es normal.	TOTALES.
1)	60%	24%	6%	10%	100%
2)	54%	36%		10%	100%
3)	30%	30%		40%	100%
TOTALES	144%	90%	6%	60%	300%
Conversión	48%	30%	2%	20%	100%

En esta pregunta demostramos si poseen algún respeto por los padres y el 48% calificó de reprobable la actitud de *Ranma*. El 30% explicó que es bueno porque también los papás se portan mal y les pegan a sus hijos sin que ellos hagan algo malo. Un 20% manifestó que era normal porque siempre se pegaban entre sí y no tenía nada que ver con que fuera bueno o malo. Ver violencia y agresiones se torna costumbre.

¿qué opinas de que *Ranma* le pega a su papá?



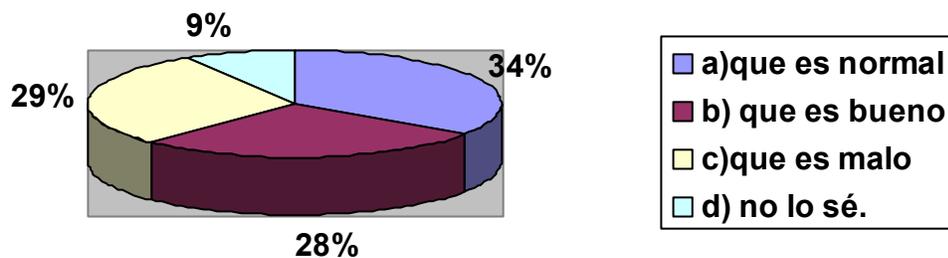
23.-¿Qué opinas cuando *Akane* golpea e insulta a *Ranma* cuando le grita?

ESCUELAS	a) que es normal	b) que es bueno	c) que es malo	d) no lo sé	TOTALES.
1)	27%	47%	20%	6%	100%
2)	37%	6%	37%	20%	100%
3)	40%	30%	30%		100%
TOTALES	104%	83%	87%	26%	300%
Conversión	34%	28%	29%	9%	100%

Aquí hay confusiones entre si es malo, bueno o normal porque si *Ranma* ataca primero entonces *Akane* tienen derecho a defenderse, pero es malo porque no debe golpear a nadie y normal porque se quieren y por celos siempre se van a insultar, golpear o gritar.

Solo el 26% desconoce como calificar dicha actitud de *Akane* para con *Ranma*.

¿Qué opinas de que *Akane* golpea e insulta a *Ranma* cuando le grita?



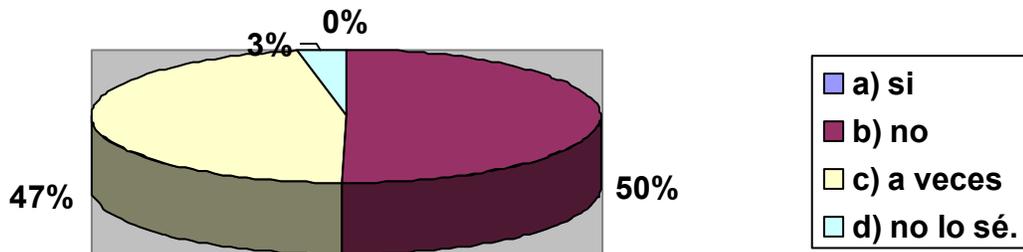
24.-¿Crees que en todos lados debe haber peleas, golpes, gritos e insultos?

ESCUELAS	a) si	b) no	c) a veces	d) no lo sé	TOTALES.
1)		14%	80%	6%	100%
2)		87%	10%	3%	100%
3)		50%	50%		100%
TOTALES		151%	140%	9%	300%
Conversión		50%	47%	3%	100%

Afortunadamente todos los niños piensan que no debe haber violencia y agresividad en el mundo. Al menos ya tienen la idea, ahora falta cómo aplicarla. Aunque el 9% opinó que no sabe si debe o no, tienen duda. Y otro 140% tiene la agresión y violencia presente en sus vidas y comentaron que es necesario porque sino te guardas lo que traes internamente.

Es curioso verificar que los niños de clase baja no dudan sobre si deben haber pleitos en su familia o a su alrededor.

¿Crees que en todos lados debe haber peleas, golpes, gritos e insultos?

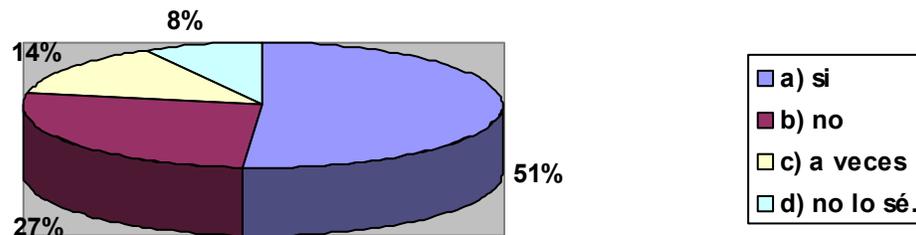


25.-¿Crees que exista la paz en el mundo?

ESCUELAS	a) si	b) no	c) a veces	d) no lo sé	TOTALES.
1)	54%	20%	16%	10%	100%
2)	50%	30%	13%	7%	100%
3)	50%	30%	13%	7%	100%
TOTALES	154%	80%	42%	24%	300%
Conversión	51%	27%	14%	8%	100%

En comparación con la anterior pregunta vemos que el 151% contra el 154% considera que sí debe existir la paz mundial y la violencia también. Hay ambivalencia en sus respuestas. Lo que implica que los niños tienden a suponer pero no analizan o critican sobre ello.

¿Crees que exista la paz en el mundo?

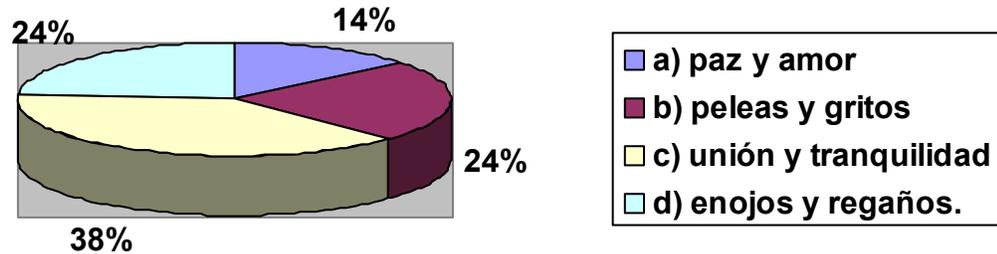


26.-En tu vida hay:

ESCUELAS	a) paz y amor.	b) peleas y gritos	c) unión y tranquilidad	d) enojos y regaños.	TOTALES.
1)	33%	10%	54%	3%	100%
2)	54%	3%	33%	10%	100%
3)	6%	44%	6%	44%	100%
TOTALES	93%	57%	93%	57%	300%
Conversión	14%	24%	38%	24%	100%

Al menos se obtienen que un 186% por ciento de los niños analizados viven en paz, con amor, unión y tranquilidad. Un 114% habita con peleas, gritos, enojos y regaños. Por ende deducimos que hay confusión con respecto a las generalizaciones que se retoman para dar totales, sin embargo los niños tienen claro lo que es paz y violencia pero, dudan si existe en sus vidas o son costumbres a las que deben adaptarse.

En tu vida hay:



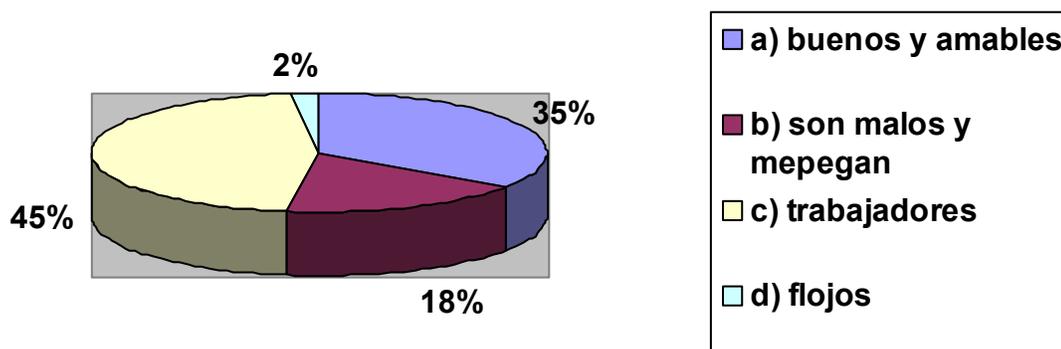
27.-mis papás son:

ESCUELAS	a) buenos y amables.	B)son malos y me pegan	c)trabajadores	c)flojos.	TOTALES.
1)	27%	3%	70%		100%
2)	67%	6%	27%		100%
3)	10%	44%	40%	6%	100%
TOTALES	104%	53%	137%	6%	300%
Conversión	35%	18%	45%	2%	100%

Es notable que los niños piensan que los papás más agresivos son los de escasos recursos, y los más buenos corresponden al estrato de recursos económicos medios. Es importante denotar que el mayor porcentaje corresponde

a padres trabajadores. A pesar de todos los problemas o diferencias que existan de padres a hijos se les considera buenos y amables.

Mis papás son:



28.-Mis amigos y amigas son:

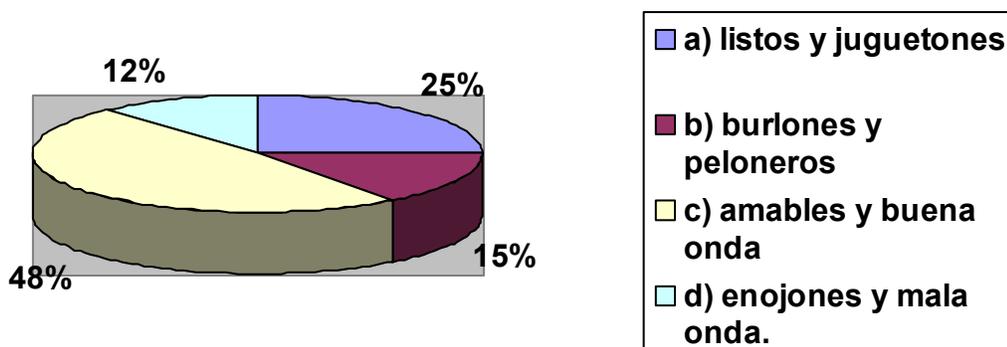
ESCUELAS	a)listos y juguetones.	b) burlones y peleoneros.	c) amables y buena onda	d) enojones y mala onda.	TOTALES.
1)	16%	10%	64%	10%	100%
2)	33%	10%	57%		100%
3)	25%	25%	25%	25%	100%
TOTALES	74%	45%	146%	35%	300%
Conversión	25%	15%	48%	12%	100%

Los niños consideran que sus amigos son amables y buena onda. La idea de Gesell⁹³ sobre que los niños son positivos se manifiesta al obtener estos resultados.

Tratan de ser empáticos y tolerantes con los demás. Y a los amigos los toman como verdaderos amigos.

⁹³ Idem

Mis amigos y amigas son:



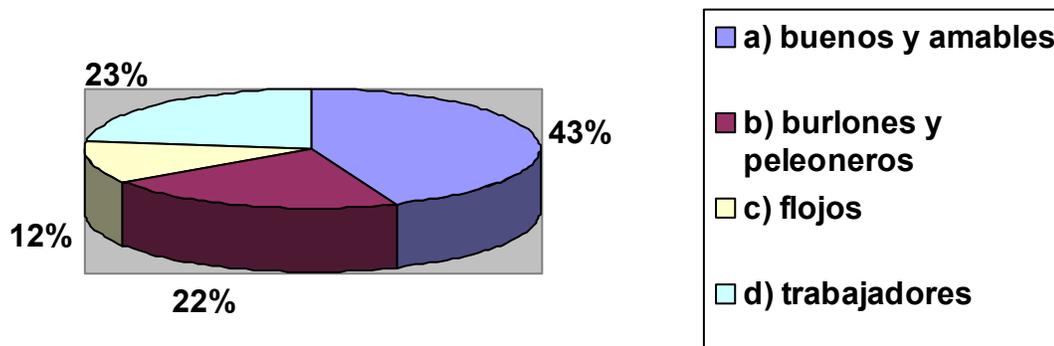
29.-Mis hermanos o hermanas son:

ESCUELAS	A) buenos y amables	b) burlones y peleoneros.	c) flojos	d)trabajadores.	TOTALES.
1)	60%	20%		20%	100%
2)	47%	20%	10%	23%	100%
3)	25%	25%	25%	25%	100%
TOTALES	132%	65%	35%	68%	300%
Conversión	43%	22%	12%	23%	100%

Los hermanos no son muy significativos para sus relaciones de familia porque su madre es el pilar aunque de los hermanos mayores lo toman como un eje de donde sostenerse. Los consideran buenos y amables aunque en anteriores preguntas manifiestan que son peleoneros y les pegan.

El porcentaje se mantuvo semejante en la respuesta d). En los tres casos los niños que tienen hermanos también trabajan aún cuando sean niños o mayores de edad. Datos obtenidos de los profesores que han tenido pláticas con los progenitores de los alumnos.

Mis hermanos o hermanas son:



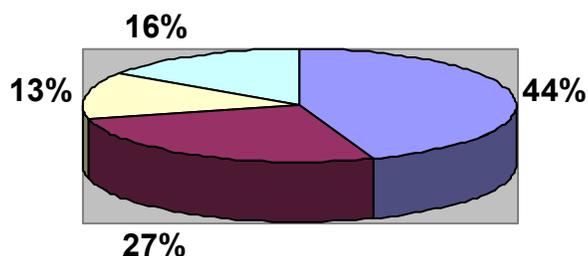
30.-Mis maestros son:

ESCUELAS	a) listos y buenos.	B) enojones y gritones	c) flojos y groseros	d) amables y trabajadores y buena onda.	TOTALES.
1)	36%	24%	40%		100%
2)	47%	6%		47%	100%
3)	50%	50%			100%
TOTALES	133%	80%	40%	47%	300%
Conversión	44%	27%	13%	16%	100%

Los alumnos optaron por la primera respuesta en un 133% lo cual indica que les interesa que sean capaces de enseñar cosas buenas e inteligentes para desenvolverse frente a ellos porque en caso contrario los desaprueban, les ponen apodos y no los respetan. Esta aseveración la retomamos de los comentarios de los maestros de los tres grupos.

El 80% consideró que son enojones y verificamos calificaciones de dichos alumnos quienes eran los más flojitos y con menores calificaciones.

Mis maestros son:



- a) listos y buenos
- b) enojones y gritones
- c) flojos y groseros
- d) amables y trabajadores y buena onda.

31.-¿Qué haces cuando estás enojado:

ESCUELAS	a) golpeo y me peleo.	b) lloro y me encierro	c) hago deporte.	d)platico lo que siento.	TOTALES.
1)	6%	64%	20%	10%	100%
2)	6%	13%	27%	54%	100%
3)	40%	20%	20%	20%	100%
TOTALES	52%	97%	67%	84%	300%
CONVERSIÓN	17%	33%	22%	28%	100%

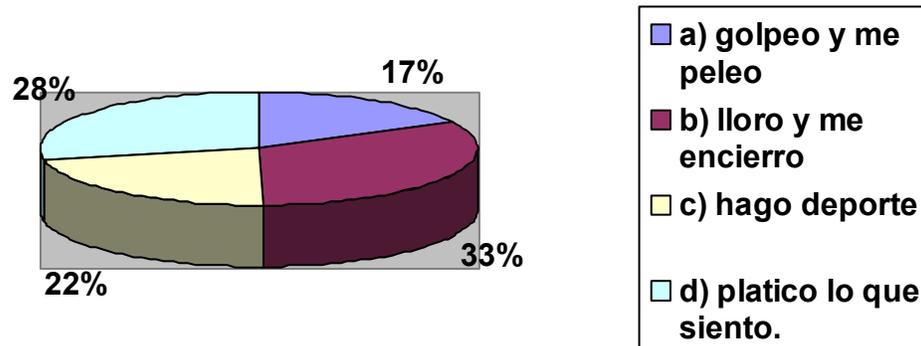
Como dice Gesell⁹⁴ a veces con solo cerrar la puerta manifiestan su enojo y esto está demostrado con la respuesta b) en la cual lloran y se encierran para que no los vean, les desagrada expresar su vulnerabilidad.

Solo el 67% hace deporte para canalizar su energía negativa. Otro 52% es agresivo y violento, pero hay que hacer notar que la clase sin recursos económicos es la más agresiva. Un 84% conversa con alguien más sobre sus

⁹⁴ Idem

enojos, pero la clase con recursos es la que menos lo expresa frente a alguien o quizá porque se encuentran solos en casa no tienen con quien platicar.

¿Qué haces cuando estás enojado?



Hasta aquí terminamos con las preguntas cerradas aunque a cada niño se les preguntó sobre su vida social, su entorno escolar y sus relaciones con sus compañeros y maestros. Además hubo comentarios que expresaron los maestros para colaborar con nuestros resultados.

Las preguntas cerradas fueron acortadas de acuerdo al formato original con 150 preguntas debido a que los directores y pedagogos de las tres primarias impidieron aplicar el cuestionario por exceso de información y porque lo consideraron inapropiado y antipedagógico para un niño de tercer año. Además el tiempo proporcionado por cada una de las escuelas no fue suficiente para indagar aún más sobre la influencia de la agresión y violencia plasmada en las caricaturas y con las cuales son bombardeadas constantemente.

Sin embargo sí se aplicaron preguntas abiertas a distintos alumnos y las contestaron con ayuda de los demás apoyando las respuestas dadas. Éstas fueron aplicadas en el momento de terminar el cuestionario y de manera oral para que así los maestros no tuvieran tiempo de reaccionar e impedir que

preguntásemos a algunos pequeños sobre los conceptos que ellos tienen con respecto de algunos temas.

Se les cuestionó acerca de lo que consideran como bueno. Explicaron que una persona buena tiene las siguientes características: inteligente, sincero, estudioso, atento, amigable, obediente, ordenado, trabajador, bondadoso y cariñoso. Para los niños de tercer año una persona que es mala se pelea con todos, desobedece, miente, es chismoso, flojo, cruel, enojón, vengativo y flojo.

También les preguntamos sobre los valores y la mayoría de los niños concordaron con la respuesta de una alumna de la escuela “Espíritu de México”, de nombre Elena, quien dijo que “... los valores son como características de cada uno de nosotros, son puntos buenos a tu favor. Es cuando hay comprensión, elegimos cómo comportarnos frente a algún problema. Es tratar a los demás como quieren que nos traten a nosotros. Los valores son: el respeto, la generosidad, la tolerancia, la justicia, la igualdad, la lealtad, la paz y el amor”. Elena y sus compañeros agregaron 2 valores que nosotras no consideramos propiamente como tales. La paz la mencionamos como una virtud y el amor como la más importante de las virtudes y como el sentimiento a través del cuál podemos llevar a cabo todos los valores de una manera adecuada para tener tranquilidad en nuestro ambiente y lugar donde habitamos.

Los profesores nos explicaban que la paz y el amor lo manejan como valores debido a las constantes peleas y agresiones que viven los infantes al vivirlo con su familia, al verlo a través de la televisión y porque con amor los niños tienden a pensar a futuro en cosas creativas, positivas y a favor de la humanidad. Estas enseñanzas vienen propuestas en los programas de la Secretaría de Educación Pública⁹⁵.

⁹⁵ www.sep.gob.mx en julio 2004

En lo que atañe al contenido sexual desde la perspectiva infantil no fue retomada porque los profesores nos limitaron las preguntas por considerarlas no sanas para los alumnos. A algunos niños se les preguntó si sabían lo que es un homosexual y la mitad dijo que eran “*maricas, puñales*” y los demás no conocían el término. Esta pregunta la abarcamos por el contenido sexual que implica *Ranma ½*. Al saber que los niños hacen separación de sexos, pero no le dan mucha importancia decidimos hacerla a un lado.

En lo que respecta a ¿con quién ven la televisión? Los niños de la Escuela Montessori mencionaron que generalmente la ven solos o con sus amigos porque no hay nadie en casa con ellos. Los alumnos de la escuela “Espíritu de México” en algunas ocasiones miran la televisión con sus hermanos o con sus papás. Las respuestas de los niños de la escuela Abraham Castellanos nos indican que en casa siempre se encuentra prendida la televisión.

En cuanto a ¿quién escoge los programas? Los niños de Tepito nos contestaron todos, pero nadie les explica nada y cuando cuestionan acerca de algo sus papás los callan, los mandan a dormir o les dicen que luego les dirán. Los estudiantes de la Escuela Espíritu Mexicano manifestaron que les explican en algunas ocasiones sus hermanos mayores (cuando los tienen) o su mamá y ella es la que determina que programas verán. Los alumnos del Colegio Montessori tienen la libertad de elegir los programas a ver puesto que no hay nadie en su hogar cuando han regresado de la escuela.

Observamos así que los papás y mamás generalmente no se ocupan de verificar qué clase de programas miran sus pequeños y ni siquiera saben lo que se transmite además de coartar el avance cognoscitivo de sus hijos.

Al hacer el análisis nos percatamos de las carencias que atañen a cada una de las diferentes familias de acuerdo a sus recursos económicos. Los papás de clase alta por ser trabajadores descuidan a los niños, los de la clase media se

dedican un poquito más y son un poco restringidos, los que carecen de recursos como no tienen dinero para educar en otras áreas a los niños los mantienen quietos y calladitos frente al aparato de televisión.

En la escuela se enseñan valores teóricamente, pero recordemos que los valores que aplicamos provienen de la convivencia familiar y si con los profesores y sus amistades aprenden cómo comportarse adecuadamente cuando entran a casa y no pueden llevar a cabo dichos aprendizajes entonces, no hay reforzamiento, más bien frustraciones que los conllevan a agresiones contra sí mismo o contra los demás y a ratificar una vez más la violencia acaecida en la Ciudad de México.

Opiniones diversas, una sola voz: los psicólogos hablan.

Para concluir este apartado mencionaremos que al haber recibido las negativas no sólo de maestros y autoridades académicas, sino de psicólogos y orientadores, decidimos arriesgarnos y entrevistar a los expertos para que ellos nos den su punto de vista sobre la caricatura que tanto revuelo ha causado.

La licenciada en Psicología Erika Rodríguez Orencio trabaja como orientadora vocacional en la secundaria oficial núm. 215, "Filomeno Mata", en el municipio de Nezahualcóyotl. Paulino Aké Kob es licenciado en Psicología y tiene una maestría en Orientación Educativa y Asesoría Profesional. Actualmente es coordinador académico en una preparatoria del municipio de Tecamac, y atiende en consultas a niños y adolescentes. La licenciada y maestra en Psicología Educativa Lidia Rodríguez Almazán, labora en el área pedagógica de la Unidad de servicios de apoyo a escuelas regulares, U.S.A.E.R., y es maestra frente a grupo.

Les pedimos respondieran a unas breves preguntas, después de haber visto un par de capítulos sobre la serie en cuestión. La primera pregunta fue si consideran que la caricatura Ranma ½ es apta en su contenido psicológico para niños de 7 a 9 años de edad. En esta respuesta los tres coincidieron en que no es

apta. La maestra Rodríguez Almazán considera que, así como muchas otras que se exhiben en la televisión,

“... en Ranma ½ se hace un exagerado uso de la violencia, maltrato físico (golpes, uso de objetos diversos para agredir, sangrados, etc.), maltrato psicológico (insultos, humillación, degradación de mujer y hombre) y también se recurre a simbolismos sexuales para atraer la atención de los niños y jóvenes que no siempre son manejados adecuadamente. Por lo tanto, considero que esta caricatura no es apta para niños porque en ese momento del desarrollo los modelos sociales son importante son su formación”.

También preguntamos si consideran que existan valores culturales y sociales en esta caricatura. La licenciada Rodríguez Orencio considera que, si al caso, se toman en consideración los usos y costumbres, lo que conocemos coloquialmente como la cultura de un país. El maestro Aké opina que ni siquiera existirían valores en esta caricatura para ser apreciados por los telespectadores de su país de origen, ya que los japoneses son personas muy dignas, emprendedoras y poco amigos de la violencia. La maestra Rodríguez Almazán opina que la serie no maneja valores que permitan al ser humano tener una vida armónica, o que permitan que resuelva sus problemas a través de otras formas distintas a la violencia.

La tercera pregunta fue si ellos creen que exista alguna influencia, ya sea positiva o negativa, en el inconsciente de los niños y, de ser así, qué tipo de influencia es. El maestro Aké dice que la influencia es negativa, especialmente cuando los padres no explican a sus hijos lo que se ve en la televisión y desafortunadamente, como el doctor Aké menciona, la fórmula mexicana de la mayor parte de las familias con respecto a la educación de sus hijos es prender la televisión para tenerlos quietos. La licenciada Rodríguez Orencio dice que lo primero que hacen los niños es aceptar e identificarse con algún personaje; y esto

los lleva a la imitación de sus actitudes, que pueden ir desde el vestir, el andar, hasta el actuar de los mismos.

La cuarta pregunta se refiere a la posible influencia ideológica en el contenido comunicativo de la serie que afecte a los niños, a lo que el maestro Aké responde que los niños aprenden de lo que ven y de ahí derivan ideas; pero mucho depende de los padres, quienes permiten el acceso libre a este tipo de programas. En definitiva, el niño debe contar con apoyo emocional y con una guía adecuada por parte de su familia, comenta la maestra Rodríguez Almazán.

La última pregunta fue su opinión respecto de esta caricatura. La licenciada Rodríguez Orencio dice que sin duda es una serie que provoca hilaridad entre adolescentes y adultos, pero un niño no debe ser expuesto a la violencia verbal ni física que se muestra entre los personajes de esta serie. La maestra Rodríguez Almazán opina que la serie no ofrece entretenimiento sano, está sobrecargada de violencia, deforma conceptos importantes en el desarrollo de los niños y no hay aportación en los aspectos culturales y educativos.

De estas respuestas desprendemos la opinión personal de que lo importante es generar en los niños desde la familia y la escuela un pensamiento analítico que les permita asimilar los mensajes sociales, confrontarlos, e identificar los que no sean convenientes, porque actualmente resulta imposible evitar que los niños no tengan contacto con este tipo de caricaturas, videojuegos, e incluso con compañeros y personas carentes de una educación sobre valores.

CONCLUSIONES y PROPUESTAS

Hoy día se constituye todo un proceso social en el que intervienen dos o más individuos que usan un código común para transmitir mensajes. Los mensajes se envían y se reciben bajo un marco de referencia. Se utiliza un medio para enviar la información y luego hay que codificarla bajo un rubro de circunstancias, lugares, tiempo y espacio concerniente al emisor y receptor para que emerja la comunicación y no solo la difusión.

Existen 3 tipos de comunicación: el sintáctico (relación entre estructuras signícas), el semántico (relación entre los signos y significados) y el pragmático (relación entre usuarios y los signos usados). Este último se produce la comunicación sobre la conducta del ser humano.

El proceso de la comunicación implica la interrelación entre niveles biológicos, cosmológicos, mecánicos, psicológicos y sociológicos; en donde lo importante es quien dice qué a quién. A ello se le incluirían los efectos producidos entre los emisores y receptores.

Para que exista la comunicación debe producirse una respuesta al mensaje emitido a través de un medio. Pero si el emisor y el receptor se encuentran en diferentes condiciones, entonces no surgirá la comunicación, no habrá diálogo; por tanto los medios mecánico-electrónicos como la televisión, la radio, el cine y la prensa solo son medios de difusión y no de comunicación.

Al ser unilaterales, colectivos y no inmediatos, los medios de comunicación (por ser dependientes de los poseedores de los *mass-media*) impiden que exista la retroalimentación entre el público heterogéneo y los que trabajan en los medios de difusión. En caso de que haya una reacción directa y rápida por el mismo canal de transmisión entonces se dará la comunicación; de lo contrario, sólo será difusión.

No hay que olvidar que la evolución del lenguaje ha permitido la unión entre hombres de distintas culturas y lugares; y que gracias a los instrumentos técnicos usados han hecho posible la ruptura con el aislamiento.

La comunicación de masas implica contacto indirecto, dirección bilateral y una relación pública y este tipo de comunicación existe, pero lo que no prevalece son los medios de comunicación porque son medios de difusión, de información para las masas.

El objetivo de los *mass-media* consiste en crear necesidades de comprender, actuar y jugar un papel determinado en nuestro mundo.

La influencia de los mensajes transmitidos a través de la televisión (medio de difusión) provoca:

- a) efectos cognoscitivos: cómo y qué aprenden de las normas de acción como los valores, las actitudes y los conocimientos.
- b) Efectos afectivos: se producen aturdimientos o desensibilizaciones con respecto a hechos que no solo atañen a los participantes. El miedo y la ansiedad se incrementan al reforzarse con imágenes peligrosas y violentas. La moral es determinada por los patrones emitidos por los *mass-media*. Se da la pérdida de identidad o hay despersonalización.
- c) Efectos sobre la conducta: Aquí hay persuasión e identificación. La primera concierne a la asimilación del contenido de los mensajes a los que se expone y culmina aceptándolos. La identificación es el mecanismo básico mediante el cual se configura la personalidad. Se da la imitación, el contagio mental y la sustitución.

Las funciones de la televisión van encaminadas a tres tipos: la de diversión, la de carácter informativo y la de educar. Todo esto está delimitado por los *ratings*.

El éxito de la televisión se debe a la identificación unilateral que adormece al espectador convirtiéndolos en el rebaño perplejo del que al que McLuhan se refiere. Asimismo funge como reforzador de ideologías.

La televisión también tiene limitantes y son: la realidad distorsionada y fragmentada, la imposibilidad para conocer la totalidad de la audiencia, la repetición de la información, la nula reciprocidad y la nula retroalimentación.

A través de los *mass-media* se difunden programas basados en *comics*. A éstos se les conoce como el noveno arte porque combina la pintura con la literatura, hibrida el pasado, presente y el futuro, y mezcla la realidad con las fantasías y sueños. En un principio, los *comics* en Occidente trataban sobre sátiras políticas e ideológicas.

En su origen, la publicación de las tiras cómicas se reimprimían en libros que no tenían nada que ver con las historietas, pero después se produjeron independientemente los *comics*.

Para 1938 surge el *comic* quizá más reconocido a nivel mundial: "*Superman*". A partir de los años 60 los *comics* manejan temas como la liberación sexual, violencia extrema y política radical.

Para que los *comics* tuvieran movilidad tendría que existir la animación con el cinematógrafo. Existieron varios aparatos, innovadores en su tiempo, que con ayuda de cuerdas, discos rotatorios y espejos hicieron posible el movimiento para imágenes fijas, como sucedió con el *Thaumatrope*, el *phenakitescope* y el *praxinoscopio*.

La primera serie animada fue llamada *Fantasmagón* de Emile Cohl. En 1914 el norteamericano Earl Hurd produjo celdas transparentes para reducir el número de dibujos y solo recrear la parte de los dibujos que requerían de movimiento. Existieron los trucos para colores y fondos distintos con el sistema *Slash and tear*.

Estados Unidos de Norteamérica, Alemania, Gran Bretaña, España, Checoslovaquia, China y Francia fueron los principales promotores en cuanto a la producción de animaciones. En México se produjeron los primeros dibujos animados con contenido ideológico mexicano. Manejan cucarachas, jaripeos, abejas y tuvieron la intención de funcionar como comerciales.

Hasta 1970 México participa más activamente en la animación. La asociación *Kinema* logra conectarse con *Hanna-Barbera* y obtiene la producción de la serie *Superamigos*, en el que participa un personaje mexicano llamado *El Dorado*.

Actualmente Japón lleva la batuta en materia de *comics*, donde el *comiquero* tiene un lugar de prestigio, gana mucho dinero y es respetado. Tanto en el país del sol naciente como en el resto del mundo el *comic* japonés se conoce como *manga*. A partir de la Segunda Guerra Mundial, el *manga* sufre transformaciones importantes, ya que este medio se convierte no solo en un paliativo para abstraerse de la deshonra que conlleva la derrota, sino que a la par del resurgimiento y reconstrucción nacionales, se busca producir un nuevo *manga* con personajes dinámicos y actitudes positivas hacia la vida.

Osamu Tezuka crea un nuevo tipo de *manga* en el que se emplean los *close-up* para resaltar las expresiones faciales. A partir del doctor Tezuka tanto el *manga* como el anime dan un giro total, ya que el rasgo más sobresaliente de su trabajo son las enormes cabezas en proporción al cuerpo, ojos grandes y rostros infantiles.

El *manga* se divide en dos géneros, el *Shoujo* y el *Shounen*. El primero se refiere a *mangas* dirigidos a las chicas y el segundo encaminado hacia los chicos.

En los años 60 surge otro tipo de *mangas*, cuya temática incluye el amor homosexual, casi siempre entre varones, y rompen con varias tabúes. Estos mangas son conocidos como *Yaoi*, y por extraño que parezca, está dirigido a las jóvenes adolescentes

Los *mangas* manejan estereotipos como cabelleras largas, ojos extremadamente grandes, ropa ajustada, personajes con rasgos extraordinarios en su persona. Los tres aspectos del *manga* más comunes son la realidad del mundo, la espiritualidad y plena conciencia de que todo tiene un fin.

El *anime* es lo que aquí se conoce como dibujo animado. Se presenta con mayor calidad narrativa, los personajes intrincados cambian a medida que progresan, contienen excesiva violencia, brutalidad, violaciones, corrupción, grandes dosis de sexo. Hay amor y pérdidas. Las mujeres son más fuertes, hay connotaciones religiosas y expansión en las ideas futuristas. En algunos casos también mantienen mitología japonesa y asiática.

El *anime* se distribuye en 3 formas: series de tv, OVA's (*videohomes* especiales de la series), o largometrajes animados. Aunque en México ya se habían transmitido series como *Astroboy*, *La princesa Caballero*, *Heidi*, *Candy Candy* o *Remi*, el *boom* del *anime* en nuestro país surgió cuando la televisora TVAzteca transmitió la serie de *Los caballeros del Zodiaco* y *Sailor Moon*. A partir de entonces se han traído innumerables series, algunas con éxito rotundo, como *Dragon Ball*, con sus tres sagas, *Pokemon*, *Beyblade* o *Yu-Gi-Oh*.

El éxito tanto del *manga* como del *anime* radica en que cada uno de los que miran a través de ellos se identifica. El neurótico se identifica y se desahoga.

En 1988 una mujer llamada Rumiko Takahashi ideó, escribió y dibujó un *manga* cuyo título fu *Ranma ½*. Su éxito fue tal que tres años después se llevó a la pantalla chica como serie de televisión.

La historia de *Ranma* se basa en las situaciones que surgen ante el cambio de género que sufre el protagonista por haber caído en un manantial encantado mientras entrenaba. Debido a la maldición de cada uno de los más de mil estanques, cuando una persona cae en ellos se convertirá en la criatura que se ahogó en dicho manantial cada vez que se moje con agua fría. De tal suerte que el padre se convierte en panda y el joven *Ranma* se transforma en una chica pelirroja. El *manga* consta de 11 volúmenes, que se subdivide a su vez en capítulos, lo que da como resultado miles y miles de hojas publicadas con la historia de *Ranma ½*. El anime se conforma de 150 capítulos y es una de las series con mayor audiencia en el siglo XX, no sólo en Japón, sino a nivel mundial.

Se analizó el contenido de la caricatura *Ranma ½* a través de un formato que utiliza al Departamento de Monitoreo de Televisión en la Subsecretaría de Control Sanitario de la Publicidad en la Secretaría de Salubridad y Asistencia. Con Dicho instrumento se analizaron rasgos físicos y de personalidad, valores, metas y conductas que atañen a cada uno de los personajes.

Observamos que la mayor parte de los personajes oscila entre los 16 y 22 años de edad, son de raza blanca mediterránea, estatura media, delgados, cabello largo, su género está bien determinado, a excepción del protagonista, Ranma, y de dos personajes más: Ukyo, una chica que se viste de hombre, y Tsubasa, un joven disfrazado de mujer. Estas características forjan parte de los estereotipos que vemos en la programación televisiva. Un estereotipo es un cuadro mental que nos forjamos sobre una persona o grupo. Con estos nos predisponemos a actuar frente a alguien, es el componente cognitivo del prejuicio, pero al mismo tiempo nos facilita la identidad social y la aceptación. Los estereotipos influyen a nivel emocional, cognitivo y en nuestras conductas.

Las actitudes deben ser entendidas como adaptaciones que recompensan y minimizan penalidades del yo en el que nos proyectamos, nos disasociamos de tales rasgos no concebibles en nosotros, reforzando nuestra realización y expresión de sí por medio de los valores representadas en cada uno de los personajes de *Ranma ½*. Las actitudes de los distintos personajes son negativas.

Buscamos la expresión de valores en los personajes de la serie. Los valores son normas que las personas interiorizan en algún momento durante el proceso de socialización y desarrollo para ser íntegros como seres humanos. El único valor que encontramos en común en esta serie es la fortaleza.

La fortaleza es mantener el control sobre situaciones de peligro, dolor, o con obstáculos a través de técnicas y métodos para enfrentarlos. El miedo es la principal barrera a vencer por lo cual la fortaleza implica valor, coraje, técnica, perseverancia y lidiar con lo que nos atañe en cierta circunstancia. Repetimos, es el único valor que se manifiesta a todo lo largo de la serie de *Ranma ½*.

Hay otros valores como la cooperación, la justicia y la igualdad ejercida en muy pocas ocasiones por otros personajes, sin embargo casi no se perciben.

Las conductas positivas en *Ranma ½* y que casi no se perciben por sólo ejercerlas en unos cuantos capítulos son: proteccionismo y espíritu de competencia. De ahí en adelante solo hay agresiones físicas, verbales y emocionales. Todo los personajes se agreden, se insultan, golpean y dejan de hablarse, excepto Kasumi, la hija mayor de la familia Tendo.

Todos los personajes tienen una frustración interna y externa que hace que ejerzan la violencia sobre los demás y cada circunstancia de cualquier índole. Estallan a la mínima provocación.

La relación de poder entre dominados y dominadores surge de la opresión, el autoritarismo y la discriminación que se da en la serie de *Ranma ½*. Este tipo de violencia presenta víctimas (con baja autoestima, miedo, vergüenza, depresión, culpabilidad, dependientes y no queridos) y victimarios (aquellos que oprimen a los otros aprovechándose de su poder, posición o situación). La relación entre victimarios y víctimas genera una compleja relación de demandas, necesidades recíprocas, con hostilidad, frustración y maltrato.

Recordemos que la violencia no es innata, es una conducta aprendida de modelos familiares y sociales tomadas como recurso para resolver conflictos. El tipo de violencia ejercida en la serie *Ranma ½* es de tipo doméstico, familiar, juvenil y escolar. A través de todo lo mencionado los sujetos participantes forman su identidad y crean patrones de conductas y como los parámetros establecidos carecen de seguridad, intimidad y tranquilidad entonces se darán continuos patrones de conducta agresivos y violento debido a sus frustraciones, descontextualizaciones y falta de autoridad justa que auxilie a mejorar la convivencia entre los personajes de la caricatura.

Las metas de los personajes originalmente son válidas en un sentido positivo como el hecho de que casi todas las mujeres desean conquistar el amor de Ranma, pero las armas, las técnicas y los métodos para conseguirlo no va por el bien sino todo lo contrario.

La meta principal de Ranma es encontrar un a cura a las transformaciones que sufre y así dejar de convertirse en mujer. Akane desea ser una campeona y reconocida en artes marciales, lo que de algún modo implica salir del rol social impuesto. Cologne y Hapossai se empeñan en hacer de Ranma un excelente artemarcialista.

Kuno y Ryoga desean vengarse y derrotar a Ranma para conseguir el amor de sus chicas predilectas.

Genma y Soun desean que sus hijos se casen por el bienestar de la Escuela Libre de Combate en la que fueron entrenados, pero la realidad es que el papá de Ranma busca asegurar techo y comida gratis, mientras que el padre de Akane espera que Ranma cumpla su deber y se encargue del *dojo* familiar.

La totalidad de los personajes posee rasgos agresivos; son pendencieros, conflictivos, vengativos, agresivos, golpeadores y *mañosos*. En todos los capítulos hay agresión verbal entre todos los personajes. Los golpes, patadas y manotazas prevalecen a todo lo largo de la serie. Se dan los engaños, intrigas, frustraciones y envidias entre cada uno de los protagonistas y antagonistas de la caricatura.

La investigación de campo demostró que en las tres escuelas con diferentes recursos económicos influyen las caricaturas transmitidas por televisión, aunque no de manera determinante, ya que los niños viven la agresión y la violencia en casa de una manera mucho más cercana y compleja. Esto se demostró en la respuesta número 7, en la que los niños identifican que se entristecen cuando los padres se pelean. En la escuela Abraham Castellanos, considerada de bajos recursos económicos, la muestra arrojó el resultado de que el 70% de los niños se sienten tristes ante las situaciones de peleas entre los padres. Bajo este mismo rubro, los niños de la escuela Montessori, considerada de recursos económicos altos, y la escuela Espíritu de México, de recursos medios, mencionaron que también esto les entristece, y la cifra en estas escuelas fue de 50% en cada una de ellas. En las tres escuelas, de manera espontánea, algunos niños mencionaban que casi siempre se pelean los padres frente a ellos, y otros decían que se peleaban cuando creían que los niños no los escuchaban.

La pregunta 11 se refería a cómo les gustaría que fuera su familia. El Instituto Montessori y la escuela Espíritu de México tuvieron resultados similares, desean que su familia sea buena y unida en un 80% cada una, mientras que la Abraham Castellanos arrojó un 94%.

Los niños de 8 años de edad manifiestan su expansividad y sus relaciones más desenvueltas entre niño-adulto al ser más dependientes de la madre y ver a los profesores como ejemplos de beneficio. Son positivos porque aún cuando ven problemas y peleas entre sus familiares o los vecinos siguen considerando que la paz puede existir.

Al aprender nuevas cosas también las retoman de los *animés* que miran en la televisión. Consideran que de sus caricaturas aprenden cosas buenas. Las caricaturas que ellos ven son *Dragon ball*, *Ranma ½*, *Pokemon*, *Simpsons*, *Bob esponja* y *Yu-gi-oh*. Nótese que de 6 series que mencionan, cuatro son japonesas.

No se manejó la transexualidad de *Ranma* en la caricatura ya que los profesores, pedagogos, psicólogos y directores de las instituciones educativas impidieron aplicar preguntas sobre sexualidad en los cuestionarios y argumentaron que les podría causar algún daño psicológico a los niños, quienes diferencian muy bien la separación de los sexos, sin darle tanta prioridad. Esto lo supimos en preguntas orales que hicimos a los alumnos antes de que los profesores nos pidieran silencio, para que los niños contestaran el cuestionario más rápido. Afortunadamente, los niños suelen ser extrovertidos y ellos mismos comentaron varias opiniones respecto al tema en general.

Los alumnos siempre están atentos, se agudizan al escuchar, son directos, juegan y hacen planes. Al proporcionarles el cuestionario entre ellos mismo se aconsejaban qué contestar y que no porque sino nosotras pensaríamos cosas sobre ellas. Consideraron que al responder que sí les agradaba el *anime* de *Ranma ½* pensaríamos que son raros o *maricas* en términos que ellos manejaron.

Su sentido ético se conforma con los valores y normas que aprenden de casa y escuela sin embargo, a nivel escolar sí conocen los valores para ser mejores personas y vivir en un ambiente tranquilo; sin embargo al llegar a casa se les impide desarrollar todas sus capacidades por las carencias, de compañía,

dinero o instrumentos que favorezcan su crecimiento y desenvolvimiento en un ambiente positivo.

Las actitudes de los niños están basadas en las conductas que observan en sus familias y con las caricaturas se refuerzan cuando hay violencia o agresividad. En algunos casos consideraron que la violencia y agresión son parte normal de nuestras vidas. Son tolerantes, empáticos y tratan de vivir feliz aunque tengas problemas. Para ser felices ven televisión, practican deporte o realizan alguna otra actividad.

Desde la perspectiva infantil la paz es un estado de tranquilidad, amor y bienestar, pero también pueden darse las peleas. La clase social de recursos bajos manifestó mucho más rasgos de violencia y agresividad presentadas en sus hogares, con sus compañeros y profesores.

Los alumnos de tercer año de primaria lloran y se encierran para alejarse de los demás y así no demostrar su vulnerabilidad, no soportan el fracaso. Los valores que maneja los relaciona con sus propias necesidades y deseos personales.

No todos los alumnos practican algún deporte debido a la carencia de tiempo, cuidado o dinero, pues éste se utiliza para otros gastos.

Algunos se interesan en las noticias para conocer lo que sucede.

Al clasificar a los personajes de *Ranma ½* como buenos y malos los niños los relacionan con sus familias si son papás y los tratan mal ,entonces en la serie también lo son. Otros personajes por tener algún rasgo no aprobado por ellos entonces lo consideran malo aún cuando tenga otras cualidades positivas. Las experiencias que vivan en casa son la base de su felicidad o infelicidad en el resto de su entorno.

De las cosas que les encanta hacer, ver televisión y sobre todo caricaturas, es primordial para ellos. Les desagrada en su mayoría golpear y que sus papás se peleen, se ponen tristes cuando hay problemas en su familia. La familia es la base de su felicidad o infelicidad.

Odian a sus vecinos casi en su totalidad aún cuando no convivan con ellos, pareciese que ven reflejado parte de sus vidas que intentan olvidar y no aceptar.

Sus metas se basan en su convivencia con sus padres, los ven como su ejemplo a seguir. Aquí no importa de que clase social sean, ellos quieren ser como sus papá o mamá. Desean que su familia sea buena y unida lo que representa que hay separación entre los miembros e la familia y observan la maldad en ella, pero aún así la quieren.

Los estudiantes saben qué es la violencia y qué es la paz, pero sufren confusiones para determinar cuando hay a paz y violencia en sus hogares.

Casi más de la mitad de los niños gustan de las artes marciales y la otra mitad prefiere ver televisión. No recomendarían caricaturas como *Dragon ball*, *Ranma ½* y *Yu-Gi-Oh*. Aunque si las ven y consideran que les enseña cosas buenas.

Consideran que si te golpean te debes defender ya sea golpeando o encerrándose en su cuarto. A pesar de la contrariedad en sus hogares manifiestan que hay paz y amor en casa porque sus papás en su mayoría son buenos y amables así como sus hermanos.

Los niños conocen perfectamente qué son los valores y las actitudes que deben asumir para vivir algún valor determinado. Y también están conscientes de qué son las actitudes agresivas y violentas.

Nuestra hipótesis plantea que la violencia, la agresividad, los valores, las actitudes y los estereotipos manejados en la caricatura *RANMA ½* influyen de manera negativa en el comportamiento de los niños. Y efectivamente lo hacen, pero operan como un agente más, no como factor definitivo o primordial. Con las conclusiones anteriores se observa que la convivencia de los niños con sus padres determina cómo y qué tanto afectará negativamente en sus actitudes, conductas y valores que lo hagan ser un mejor ser humano al ver la caricatura *Ranma ½*. El *anime* japonés sólo es un factor que se añade a la vida familiar del niño de tercer año de primaria para que éste presente conductas negativas, agresivas o violentas.

De acuerdo al título de nuestra tesis, buscamos ahondar en las influencias ideológicas y psicológicas que emite la serie *Ranma ½* en niños de tercer año de recursos económicos altos, medios y bajos. Concluimos que los alumnos son influidos de acuerdo a la formación que marcan sus familias en primera instancia y posteriormente la escuela para finalizar el contacto que tiene con la programación transmitida por televisión, sin importar el nivel de recursos económicos al que pertenezca.

El proceso de socialización del niño se influye por la estimulación que recibe de todo su entorno; sin embargo con la investigación de campo realizada se dan a conocer resultados diferentes a los planteados en la hipótesis. Nosotras consideramos que la televisión era el primer factor para enraizar y reforzar la violencia y agresividad en los niños de 8 años de edad. Con el trabajo terminado observamos que nuestra hipótesis sólo fue un prejuicio erróneo basado en nuestras experiencias e información recibida a lo largo de la carrera. Por ende, demostramos que los alumnos imitan actitudes negativas o positivas provenientes de sus familias y son reforzadas por las programación televisada, empero no serán asimiladas al 100 por ciento si los papás plantan buenos cimientos en sus infantes.

El comportamiento y actitud de los niños dependerá de los valores y metas que les inculquen sus familiares con el ejemplo y el diálogo; independientemente del nivel de recursos económicos al que pertenezcan. En caso contrario, los infantes presentarán dudas o confusiones para llevar a cabo actitudes positivas encaminadas al bienestar común y si se sustituye la convivencia sana por contacto diario con la televisión (con programación violenta, agresiva y consumista) los niños no tendrán oportunidad de ser mejores individuos humanos y adaptables a sociedades distintas a favor de la paz, tranquilidad y libertad mental.

La información emitida a través de la televisión plantea estereotipos y es muy difícil, duro y homogéneo no tener alternativas para poder manifestarse con un criterio propio, libre y honesto que demuestre el alumno de tercer año sobre todo cuando es atado a la pantalla chica cerrando sus diversas oportunidades para hablar, comunicar y demostrar sus positivas cualidades.

Los recursos económicos auxilian a determinar las circunstancias en que viven los niños con sus familias, pero no es un factor decisivo para implantar una educación sana y llena de valores a favor de la convivencia social. Esto lo deducimos al verificar las respuestas de los cuestionarios realizados.

En el Instituto Montessori, considerado como escuela de recursos económicos altos, el 50% de los niños mira televisión por un tiempo máximo de dos horas, 26% la ve hasta 4 horas y solo un 24% la mira más de 4 horas al día; un 47% la mira por diversión y un 23% lo hace para salir del aburrimiento provocado por no realizar otra actividad, mientras que un 20% lo hace para no pensar en sus problemas. Más del 70% se entretiene con caricaturas y series de acción, pero también están abiertos a la posibilidad de ver noticias antes que telenovelas.

Los resultados del Colegio Espíritu de México, examinado como escuela de recursos económicos medios fueron los siguientes: 50% de los niños mira

televisión de 1 a 2 horas y 47% la ve más de 4 horas al día. El 50% de los niños encuestados en esta escuela ve televisión porque se divierten, un 33% lo hace para olvidar sus dificultades y solo un 10% lo hace para salir del aburrimiento. Las caricaturas y las series de acción también ocupan un 70% de la programación más vista por los niños, 20% ve las noticias. Los mismos niños mencionaron que miran *Hechos de la Noche* o las noticias del canal 11. El 105 de los niños mira telenovelas, a diferencia de las otras dos escuelas, donde no se llegó ni al 8% bajo este rubro, y los niños que miran telenovelas lo hacen porque es lo que ponen sus papás.

El 50% de los niños de la escuela Abraham Castellanos, de recursos económicos bajos, miran televisión más de 4 horas al día. Los pequeños comentaron que miran televisión porque sus papás los mandan a cuidar a sus hermanos en sus hogares o que van a los puestos ambulantes donde laboran sus progenitores y allí miran televisión. Los niños aclararon que no realizan otras actividades porque no hay quien los lleve a practicar natación, karate o fútbol; además, siempre les compran películas o caricaturas para que no se aburran en casa. Un 45% de los niños mira la televisión porque les gusta, mientras que un 33% lo hace para olvidar sus problemas. Preguntamos en voz alta qué problemas tienen los niños y varios de ellos mencionaron las peleas de los padres, la falta de hermanos o amiguitos con quienes jugar, la ausencia de una figura paterna o materna o los golpes. Un 94% mira caricaturas y series de acción y solamente un 6% ve telenovelas.

Como se mencionó en párrafos anteriores, los niños de las tres escuelas se entristecen más que nada por el hecho de que los padres se peleen, como tampoco les gusta ser objeto de burla de sus compañeros o de sus hermanos. La agresión y violencia en los hogares mexicanos persiste y lo ratificamos con más del 77% de la población analizada. Las agresiones que sufren por parte de sus quienes conviven con ellos les afecta aún más.

También se les preguntó cómo les gustaría que fuera su familia. En las tres escuelas, la respuesta de más impacto fue la de que les gustaría que su familia fuera unida. Tanto los niños de recursos económicos altos como los de recursos medios afirmaron esto hasta en un 80%, mientras que los niños de la escuela de bajos recursos alcanzó un 94%. Los mismos niños mencionaron que serían más felices si sus progenitores no se pelearan porque los papás no dejan que las mamás trabajen; otros mencionaron que es la madre quien trabaja y el papá está todo el día sin actividad alguna. La profesora de la escuela Abraham Castellanos nos comentó que en la mayoría de los casos, son los papás quienes están fuera todo el día, atendiendo el puesto ambulante, mientras las mamás se ocupan de las labores domésticas.

De las 31 preguntas que se realizaron para el cuestionario, hubo una cuya respuesta fue muy importante para darnos cuenta de que la televisión, y en particular, la caricatura Ranma ½ influyen, aunque no de manera contundente, con los niveles de agresión y violencia que viven los niños. La pregunta fue si los niños creían que en todos lados debería haber peleas, golpes, gritos e insultos.

El 50% de la escuela Abraham Castellanos, considerada de recursos económicos bajos, respondió que nunca debe haber estas actitudes bajo ninguna circunstancia, mientras que el otro 50% consideró que en algunas veces es necesario llegar a este tipo de conducta. Se les cuestionó oralmente sobre cuáles serían ese tipo de situaciones, y algunos respondieron que cuando les quieren robar la mercancía, cuando se deben defender de los vecinos o los puesteros e incluso un par de niños mencionaron que debían tomar estas actitudes cuando sus papás les pegan.

Los niños de la escuela espíritu de México, primaria de recursos económicos medios, estuvieron de acuerdo en que no debe haber este tipo de actitudes en un 87%, mientras que un 10% mencionó que a veces era necesario responder a la violencia, como cuando tenían que defenderse. Un 3% no sabe si

debe haber peleas en todos lados, porque para ellos “es normal”. En el Instituto Montessori, un 14% respondió que no debe haber peleas ni golpes, mientras que un 80% respondió que cuando la ocasión lo amerita, no importa la consecuencia. Un 6% respondió no saber si esto es correcto o no. En esta escuela nos llamó la atención que un niño comentara que no importa hasta donde tengas que llegar, uno debe defenderse, aunque sea de los papás; y prácticamente el salón completo estuvo de acuerdo con esto.

A este mismo respecto, 54% de los niños del Instituto Montessori respondieron en el cuestionario que en su vida hay unión y tranquilidad, 33% contestaron que en su vida hay paz y amor, un 10% mencionó que hay peleas y gritos y solo un 3% contestó que en su vida hay enojos y regaños. En cuanto a los niños del Colegio Espíritu de México, las respuestas fueron diferentes. 33% considera que en su vida hay unión y tranquilidad, 54% opina que viven en paz y amor, 3% que hay peleas y gritos y 10% que hay enojos y regaños. En la escuela Abraham Castellanos un 6% mencionó que en su vida hay unión y tranquilidad, y otro porcentaje igual mencionó que hay paz y amor. Las respuestas de peleas y gritos, así como los enojos y regaños ocuparon un 44% cada una.

También se les preguntó cómo consideraban a sus papás, si buenos y amables, si eran trabajadores, si eran malos y les pegan e incluso si son flojos. De los alumnos encuestados en la escuela Abraham Castellanos, un 10% respondió que sus padres son buenos y amables, un 44% declaró que sus papás son malos y les pegan, 40% contestó que sus padres son trabajadores y solo el 6% contestó que son flojos. En la escuela Espíritu de México, 67% de los niños indicó que sus papás son buenos y amables, 6% mencionó que son malos y les pegan, y 27% respondió que son trabajadores. En el Instituto Montessori, un 27% de los pequeños contestó que sus padres son buenos y amables, 3% que son malos y les pegan, y 70% respondió que sus papás son trabajadores.

Es importante recalcar una vez más que el cuestionario fue sujeto a aprobación por parte de las autoridades escolares, y aunque no estuvimos de acuerdo en manejar preguntas dirigidas, los psicólogos y pedagogos de estas escuelas revisaron, corrigieron y aprobaron el cuestionario para la aplicación del mismo. No obstante las respuestas un tanto dirigidas, pudimos observar que para los niños es más importante lo que pasa en sus hogares que lo que ven en la televisión. Es mayor la violencia y la agresión que viven en su entorno que la que puedan absorber a través de la caricatura *Ranma ½*. Así, nos damos cuenta que no solo la caricatura mencionada, sino la televisión en general si es un factor a través del cual se aprenden conductas negativas, pero ésta viene a fungir el papel de reforzador de conductas aprendidas a lo largo de sus primeros años de vida.

La identidad del alumno de tercer año de primaria será afectada positivamente si se fomentan metas acompañadas de los valores tratados a lo largo de nuestra tesis. La violencia y la agresión posiblemente disminuirán de forma considerable.

Ranma ½ sólo es un *anime* emitido por la pantalla chica y es sólo una caricatura (creada originalmente para adolescentes-adultos, en Japón) que afectará de manera negativa al educando si éste no tiene firmes sus valores encaminados al bienestar social.

Se analizaron 150 capítulos de la serie y todos llevan violencia, agresión y conductas negativas; sin embargo éstas atacan o se refuerzan cuando el alumno no recibe una explicación de sus padres antes de ser vista o imitada.

A continuación plasmaremos algunas propuestas que deseamos se apliquen en diversos sectores sociales y que de alguna manera afectan las actitudes, comportamientos, identidades y valores de los niños de tercer año de primaria sin recursos, de clase media y con recursos.

PROPUESTAS PARA PADRES DE FAMILIA

Como hemos visto a lo largo de esta tesis, los niños de tercer grado de primaria han manifestado que sus padres son la mayor influencia y apoyo para actuar con determinados valores, reglas o conductas, por ende en este apartado daremos algunas opciones de convivencia que pueden tener los padres con sus hijos.

Las siguientes alternativas podrán ayudar a ratificar los valores que se mencionaron a lo largo de la tesis. Los valores se transmiten de padres a hijos y si éstos los viven, sienten y los observan con sus familiares entonces; podrán tener una convivencia mas sana, lejos de violencia y agresiones que se miran a través de las caricaturas emitidas por televisión.

Recordemos que el valor atañe a un objetivo, que consiste en guiar y darle sentido a la vida. Este concepto se tiene que retomar constantemente para saber por qué los valores son trascendentales.

Como hemos observado, los individuos se alienan a cualquier cosa nunca a su yo esencial. Un yo que debe tener armonía proveniente de los enfrentamientos entre el entorno, las circunstancias, nuestras intimidades y el ambiente en el que se desarrolla con un mundo social.

Sabemos que los valores pueden variar de acuerdo a la cultura y sociedad en la que habitemos; sin embargo, nosotros retomamos la generosidad, la honestidad, el respeto, la cooperación, la tolerancia, la fortaleza, la igualdad y la lealtad como los valores más importantes debido a que se pueden aplicar en cualquier comunidad para convivir con escasa violencia y agresión interna y externa.

Cuando reconozcamos estos valores seremos capaces de anular nuestras mezquindades y egoísmos. Así se evitarán esas barreras que separan al hombre

de los demás seres humanos y podrán creer unos en o con otros. Cuando se carece de confianza hay miedo y cuando existe el miedo persiste la destrucción, de esta manera se ejerce la violencia y la agresividad.

Se vela una ayuda cuando se presenta el convencimiento y la orientación dada desde la influencia que podemos tener el uno sobre el otro.

Los medios de información están a expensas de lo que se venda y produzca mayores ganancias sin importar el tipo de educación que sea impartida a través de su programación. Por todo ello es importante que la familia y los profesores ratifiquen los valores para tener conductas positivas.

A continuación describiremos algunas actividades que pueden realizar los padres con sus hijos para ejemplificar cada uno de los valores y así sin aportar tanta teoría se llevan a cabo para obtener una convivencia más pacífica, comprensiva, tolerante y abierta para con los otros.

Con respecto al valor denominado honestidad, como ya lo hemos dicho en capítulos anteriores, implica decir la verdad para tratar a los demás con justicia. Incluye serle fiel a nuestro propio código moral de valores por lo cual los papás e hijos podrán realizar las siguientes actividades:

Platicar con los hijos. Que cada uno diga primero una historia real y luego una historia de fantasía.

Demostrar que se hablará con sinceridad por ejemplo cuando llega de visita la tía, trae unas flores. La mamá dice que son hermosas y al retirarse le cuenta a alguien de su familia que las flores eran horribles. El niño en este caso sabrá que puede mentir de acuerdo a la situación. No se demostrará honestidad. Hay que inculcarle el valor.

Aclarar que cada vez que haya una mentirita al irse acumulando con otra se acrecentará y así sucesivamente hasta que uno ya no pueda cargar con una *mentirota*.

Ahora retomaremos el valor del respeto que es la acción que tiene como fin ser objetiva. Se va a manifestar cuando apreciemos, admiremos y tengamos una alta estima por nosotros y por los demás, así habrá una condescendencia con los otros individuos. Y podremos ayudarles reiterando el valor con las siguientes actividades: auxiliar a que cada uno de los niños tomen conciencia sobre el respeto a la propiedad que es una extensión del respeto a su dueño. Se puede comenzar por respetar sus habitaciones, por ejemplo: cuando vaya un hijo a la recámara del otro hermano, entonces pedirle que toque la puerta antes de entrar. Como padre de familia no abran sus correos ni esculquen sus pertenencias sin antes avisarles.

Escucha las opiniones de los hijos y si no son las más certeras explicarles porqué. Si planean un viaje que todos participen sobre el lugar que les gustaría visitar y a someterlo a votación.

Cuando salgan de visita o de compras no rompan con las reglas, leyes o normas establecidas. No ocupar el lugar del estacionamiento para inválidos, no depositar el papel sanitario en las tazas cuando no se le indique, tirar la basura en los botes establecidos, no robar gomitas en la tiendita o tomar algún objeto de otra persona son algunas de las actividades que se deben enseñar con el ejemplo para cumplir con el valor analizado en este apartado.

Deberemos cuidar a los animales. Explicar la importancia de la compañía de las mascotas o de los animales que nos proporcionan algún alimento. Verificar por ejemplo qué hace el perro en nuestra casa para que así ellos también aprecien y respeten a los animales. Para ello pueden visitar el rancho del tío, la granja del vecino o ir al zoológico.

El siguiente valor es la generosidad, la cual es el deseo de ayudar y asistir a otro dicho valor será ratificado con otras actividades las cuales se ejemplificarán en los siguientes párrafos. Recordemos también que es un valor que podemos cultivar constantemente. Es *echarle una manita a otro*.

Laborar al recoger la ropa que esté en buenas condiciones que ya no usen cada uno de los miembros de la familia y luego llevarla a centros de rehabilitación o de niños enfermos de pocos recursos que necesiten la ropa. Donarla y explicar por qué lo hacemos y en qué les va a servir a los otros seres humanos. Dar de comer o beber al hambriento o sediento que toque en nuestra puerta. Regalarle un lápiz o un cuaderno al hermano que ya no tenga.

La lealtad es otro valor que consiste en mantener un compromiso aún cuando las circunstancias sean desfavorables. Implica ser íntegro y fiel en lo que creemos y hacemos.

Decir siempre la verdad. Si hay algo muy complicado para explicar como de dónde vienen los bebés o qué es una vagina o pene, entonces recurrir a libros que les auxilién a explicarle al niño. Jamás mentirles o inventarles una explicación falsa.

Comprometernos cuando sepamos que sí vamos a cumplir con el compromiso, en caso contrario mencionar las causas por las cuales no afirmamos. Si prometimos como padres ir al festival donde el hijo va a participar, entonces deberemos asistir. Si mencionamos que les compraríamos zapatos nuevos al sacar calificaciones buenas, entonces debemos cumplir la promesa.

La igualdad y la justicia implica ser equitativo, sin prejuicios, sin trampas, parejo y justo. Es tratar a los demás como nos gusta que nos traten. Para lo cual se pueden llevar a cabo las actividades mencionadas en los siguientes párrafos.

Jugar con cartas, a la lotería y basta sin poner trampas. Premiar a los ganadores y animar a los que vayan perdiendo. Brindar oportunidades en la que los niños y papás tomen turnos. Por ejemplo: si hay que barrer, ir de compras, lavar el auto, tirar la basura o lavar platos dichas actividades deberán rolarse. Si sólo se tiene un aparato de televisión establecer horarios o seleccionar programas de su preferencia y así aplicar la democracia.

Ahora con respecto a qué es la cooperación, concluimos que implica combinar energías al trabajar para lograr un objetivo común. Por ende se llevarán a cabo las siguientes actividades descritas. Evitar ver televisión sin tener amplias conversaciones con cada uno de los miembros de la familia. La televisión nos coloca a distancia, nos aísla y crea flojera.

Distribuir actividades para realizar, por ejemplo, un pastel. Que el papá vaya de compras por los ingredientes, que los niños traigan los trastos con los que se va a preparar, que la mamá bata la masa, que el papá lo meta al horno, que la mamá verifique que ya este cocido y la repartición del pastel sea a cargo de los hijos.

Cooperar implica comprometernos, negociar y compartir. Verificar que es importante compartir tiempo, dinero, esfuerzo y hacerles ver a los niños cómo se afectaría la familia si todos no cooperan. Habría inconformidades y diferencias porque alguien realiza todas las actividades de la casa o porque el papá es el único que aporta dinero para el hogar o quizá no les gustaría que a unos se les compre libros y a otros no.

Plantar un jardín de flores, vegetales y hierbas y que cada uno se encargue de sembrar, cuidar y mantener viva a la flor, vegetal o hierba que le haya tocado. También se puede colaborar en la limpieza de nuestra colonia cuando haya faltado el basurero o ayudar con sus tareas a los demás sin resolver todo.

Otro valor es la tolerancia, que es un acto de paciencia y comprensión expuesto al discernimiento del individuo o comunidad dando paso a una nueva oportunidad con el fin de exhortar a la paz y justicia.

Para lo anterior es necesario apreciar nuestras diferencias. Si alguno de los miembros obtiene calificaciones bajas ayudarlo y animarlo a que saque mejores promedios. Platicar con él para ver por qué saca malas calificaciones mientras los otros no. Se les puede expresar que siempre debemos ponernos *en los zapatos del otro* para comprender sus conflictos y así ayudar a darle una solución.

Unir a los niños en un círculo de paz en el cual al ponerles un problema que sugieran qué solución le darían y que al final después de haber dado su opinión todos lleguen a un acuerdo.

La fortaleza nos permite enfrentar dificultades, el peligro o el dolor de manera que podamos controlar la situación. Es un valor intachable para lo cual será necesario explicar en qué consiste vencer nuestros miedos paso a paso. Todos posemos alguna vez miedo y algunas veces hemos vencido tal problema.

Dar soluciones a sus miedos. Si le tienen miedo a los monstruos proporcionarles una spray de agua para vencer monstruos. Si tienen miedo a nadar llevarlos al mar y convivir con ellos para que se sientan en confianza y convencerlos de tomar clases de natación. Ponerles de ejemplo a nadadores profesionales y famosos.

No debemos burlarnos de los miedos de los niños porque son tan reales como los de los adultos; también debemos premiar a los niños cuando se mantengan firmes al tomar una decisión. Lo importante es mostrar con nuestras actitudes que perseveramos para tener nuestro propio negocio, o para alcanzar un puesto en la oficina o para que nos salga deliciosa ésa sopa que aprendimos por televisión.

PROPUESTAS PARA PROFESORES DE LAS ESCUELAS PRIMARIAS.

A continuación se desglosarán otras actividades que auxiliarán a los maestros de las diversas escuelas a ratificar los valores. En esta parte ya no se definirá cada uno de los valores porque ya lo hemos hecho pero sí se desarrollarán las actividades que se pueden llevar a cabo con los alumnos para ser mejores seres humanos.

Para la honestidad: Jugar realidad o fantasía. En este caso los niños sentados alrededor de una mesa tendrán una tarjeta verde y una roja y habrá una persona mayor que los guíe haciéndoles preguntas sobre las cosas que son verdades y mentiras. Con la tarjeta roja indicarán cuando son mentiras y las verdes cuando son verdades.

Notificar que en el momento de la mentira tendrán que mantenerla. Por ejemplo cuando le dices al dentista que siempre te lavas los dientes cuando no se haces y a largo plazo cuando esté con el dentista será porque le extraerán una muela o diente picado por no haberse lavado la boca. Siempre hay que hablar sobre las posibles consecuencias que acarrea mentir.

Para el valor del respeto demuestren a sus alumnos suficiente atención positiva. Que cuando el niño o alguien del grupo quiere comprar o ponerse una ropa de su gusto no se burlen. Hablen con ellos del porque no les favorece y si aún así quieren vestirse de tal modo entonces; respétenlo.

Evitar el uso de palabras hirientes e irrespetuosas. Si queremos que nos respeten hay que respetar.

Para la generosidad hay que ejemplificar con bomberos, enfermeras o médicos que auxilian a sanar cuando una persona se encuentra enferma o en peligro,

Visitar un asilo de ancianos y darle compañía a uno de ellos. Al final comentar qué aprendieron.

Colaborar en los convivios escolares que tengan como fin crear soluciones para mantener o mejorar la escuela, la casa o el vecindario.

Para ejemplificar el valor de la lealtad podrá narrar un cuento que hable sobre la lealtad y cuestionar sobre qué se siente y qué piensa. Esto con el fin de inculcar en qué consiste la lealtad.

Leer libros que nos enseñen sobre valores. *Sapo y Sepo, un año entero* de la editorial Alfaguara, del autor Arnold Lobel impreso en México en el año 2000, es un buen ejemplo.

Para el valor de la justicia y la lealtad podrá practicar el compañerismo en los deportes. Formar equipos en donde cada quien realice una actividad y que todos contribuyan sin ser discriminados.

Cantar: “Tan, tan, ¡quién es?... la vieja Inés, ¿qué quería? Regalar flores. Una margarita para Rita, un clavel para Anabel, un girasol para Marisol y un alhelí para ti”. Estas coplas infantiles nos hablan sobre lo equitativo.

Con respecto a la cooperación podrá jugar a la cuerda de la paz. Ata los extremos de un cordón para formar un círculo e invita a que los niños se sienten alrededor de ella y que cada uno jale hacia ellos con la meta de ponerse en pie sin caerse.

Mostrar fotos de personas en grupo que colaboren en varias actividades. Visitar iglesias, centros de salud o centros recreativos donde estén trabajando y además que tengan murales en los que se muestran personas que realicen un trabajo con un mismo fin.

Montar una pequeña obra de teatro donde todos colaboren en la realización del vestuario, la utilería, el guión y los personajes.

Leer el libro: *Bety al rescate*, del autor Michala Morgan, del Fondo de Cultura Económica, hecho en México del año 2000.

En cuanto al valor de la tolerancia hay que mostrar fotos de convivencias entre diversos individuos de piel oscura y blanca.

Juntar a los niños y verificar gustos. Manifestar que a unos les gusta el plátano, a otros la manzana, a otros la papaya y así y no por ello son niños malos. Ejemplificar de tal modo las diferencias existentes entre los diversos seres humanos.

Explicar cómo hay factores de otras culturas que han llegado hasta nuestros hogares y que gracias a ello nos facilita la vida. Por ejemplo de dónde vienen las hamburguesas, los hornos de microondas, las computadoras, etc.

Con respecto a la fortaleza podrá dramatizar historias con personajes que tengan miedo y que al final logren vencer el mal. La representación que se haga con marionetas o títeres.

Leer el libro: *El cocodrilo de la tina*, del autor Christian Lehman del Fondo de Cultura Económica de 1999 editado en México.

Perseverar es la clave del éxito y esto se debe reiterar de manera constante para que no decaigamos al primer fracaso.

Si los valores solo fueran subjetivos, individuales; entonces sería imposible pensarlos como un criterio común para dos personas que intentan comunicarse.

Para comunicarnos necesitamos de los valores que poseen un carácter transindividual y objetivo. Los valores son influidos por factores emocionales de tipo subjetivo que pueden impedirnos la aprehensión objetiva de los mismos. El amor, la envidia, el resentimiento, el despecho y otras pasiones son los condicionantes emocionales que nos bloquean.

Lo altamente codiciado y no obtenido también nos genera impotencia lo que equivale a frustración y fracaso por ende; llega la insatisfacción encaminada en una conducta negativa, agresiva y violenta.

Si poseyéramos valores semejantes nos permitiría identificarnos con un criterio común y sólido para la comunicación. Al ser transindividual el valor es comunicable el cual puede ser abarcado en la praxis pero, que nunca podemos cubrir en su totalidad.

Nada garantiza la existencia de valores comunes entre los hombres. Es imposible valernos de los valores como criterios sólidos de comunicación.

Al rescatar nuestros valores internos y fundamentándolos en nuestra comunicación podremos caminar con un estilo propio que nos distinguirá de la globalizante modernidad agresiva y violenta.

Hay que hacer notar que la complicidad existencial haría posible el compartir empático. Aquel que lograra identificarse y exteriorizar sin resistencia ni reservas su afectividad lograría liberar sus encubrimientos y al mismo tiempo alcanzaría una comunicación intelectual y de otras índoles.

Aquí vale la pena hacer un apartado dedicado al Amor. Las causas son las siguientes: es el tú del ser amado que nos constituye como un yo, en él nos reconocemos, descubrimos y actualizamos los mejor de nuestros potenciales, se hacen notar los más altos valores a los que uno puede aspirar. Es un camino de

trascendencia. Hay intemporalidad en su conjugación sin embargo; no implica ignorar o reprimir la realidad porque conlleva a vivir y asumir la vida plenamente lo que equivale a una realidad cualitativa y no cuantitativa. Por ende es prioritario retomar al amor como un potencial que motiva para llevar a cabo los valores antes mencionados.

Si todos colocáramos un poco de amor a lo que hacemos, a lo que vemos, a lo que creamos, vendemos, comemos etc. Entonces tendríamos una “sociedad real”, como su nombre lo indica.

PROPUESTAS PARA LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN PÚBLICA.

Sabemos que en sus programas educativos se les especifica a los profesores el deber de enseñar los valores para lo cual consideramos que también es necesario capacitar al personal docente con actividades frescas y novedosas que auxilien en la enseñanza. Existen muchas y variadas teorías , pero hace falta práctica no sólo hay que actualizar sino también aplicarse de manera recta, precisa, clara y con ejemplos del diario que ayuden y ejerciten a los profesores como seres humanos capaces de manifestar paz, amor, decencia y rectitud con base a los valores que manejamos a lo largo de la tesis.

Es difícil dictar o explicar los valores ,pero aún es más complicado demostrarlo con actos que los niños de tercer año retoman para sus vidas diarias. Consideramos que el profesorado puede y tienen el derecho de aprender más para ser un maestro ejemplar y lleno de tolerancia, generosidad e igualdad, justo, cooperativo y fuerte para vencer obstáculos frente al alumnado con diversidad de ideas y religiones.

La SEP tiene la obligación de capacitar a su profesorado y ofrecerle mejores condiciones emocionales, cognoscitivas y reales independientemente de

las condiciones carentes de infraestructuras por la falta de presupuesto (que sabemos que también le afecta), pero no por ello dejar de ser excelentes maestros para tener alumnos bien preparados a nivel emocional, cognoscitivo y físico.

La Secretaría de Educación Pública podría anexar una materia que se dedique exclusivamente a la comunicación y educación de valores universales que mejoren, auxilien y amplíen el comportamiento y conocimiento del niño en su entorno social, cultural y físico. En la escuela *Espíritu de México*, donde se manejaron porcentajes de niños de recursos medios, llevan una clase denominada Valores. Ni el Colegio Montessori, escuela de recursos altos, ni la Abraham Castellanos, primaria de recursos bajos, maneja este tipo de enseñanza.

Si el niño reconoce la existencia del respeto, la tolerancia, la generosidad, la igualdad, la justicia, la cooperación, entre otros valores podrá aplicarlos sin necesidad de que en cada materia impartida se les implore paz, comprensión y atención, que son necesarias. Sin embargo, ya estarían implicados los valores que mejorarían la situación de enseñanza de alumno-maestro y profesor a alumno. Sólo hay que plantar una sana y productiva semilla para que crezca un excelente y rico fruto. No es fácil, pero, es una extensa y ardua tarea que se facilita si nos unimos y buscamos llevarla a cabo en conjunto.

Debemos sensibilizar a los alumnos al relacionarse con la televisión de un modo más inteligente y crítico diferenciando lo que nos sirve y lo que debe verse como simple diversión, comprendiendo los procesos psicológicos a través de los cuales los medios de información nos afectan.

Concientizar sobre los programas que se transmiten y verificar cuáles son los objetivos de cada empresa televisiva. Se deberá aprender cómo interactúan los programas de violencia con factores externos e internos, individuales y situacionales que inciten a acrecentar la agresividad en cada ser humano.

Explicar que nosotros tenemos el poder d elegir nuestros programas y no la empresa de televisión. Tenemos el derecho de elegir calidad porque somos consumidores de los patrocinios proyectados en cada caricatura y de ello dependen el sustento de TV Azteca, Televisa y otras empresas privadas de televisión.

Para elegir calidad debemos saber interpretar y reclamar los contenidos de los medios lo cual proviene de nuestras experiencias y capacidad de pensar. Dichas tareas están en manos de los padres de familia y del profesorado que a su vez podrá mejorar sus circunstancias de violencia y agresividad si tiene las herramientas necesarias para ejercitar los valores retomados en la tesis. Todo lo mencionado podría ser practicado a través de una materia que inculque comunicación y valores o concientización de la realidad que necesita ser incluida en los programas educativos determinados por la SEP.

La SEP es un organismo enorme y lo conocemos, a través de su página en internet exhiben e informan sobre congresos, seminarios, mesas redondas, cursos y diplomados para que el personal docente asista e incremente sus conocimientos para lo cual también rogamos un poco de tiempo a los profesores y así ayudar a los pequeños niños que son el futuro de México y el mundo entero.

Quizá haya cursos que cuesten en pesos y si los ingresos percibidos no son suficientes les solicitamos tomar libros de la biblioteca, visitar internet o leer diarios, revistas y ver programas educativos para ejercer la enseñanza con novedad, fresca y actualización.

La Secretaría de Educación consta con diplomados y seminarios que cuestan en pesos, sin embargo; le solicitamos que implemente cursos, clases o congresos gratuitos que auxilien a las escuelas paupérrimas o con escasos recursos económicos para favorecer la educación del país.

Sabemos también que el presupuesto para el desarrollo de los capacitadores e investigadores que ejercen dentro de la SEP es limitado; y sabemos que el Centro de Actualización del Magisterio, institución creada para el asesoramiento continuo y la actualización docente, no se da abasto para responder a las necesidades de toda una nación. Por ello, proponemos que se amplíe el departamento de servicio social (alumnos adultos pasantes de carreras que se relacionan con pedagogía, docencia etc.) con el fin de que las nuevas generaciones de estudiantes asistan en la capacitación docente a nivel primaria. El presupuesto no se incrementaría en gran medida, no se les paga con dinero a los pasantes y se les agradece con una constancia que amplíe su currículum vitae.

PROPUESTAS PARA LOS PRODUCTORES Y ESCRITORES DE PROGRAMAS PARA LA TELEVISIÓN.

Imploramos que la actitud de los productores y guionistas sea más responsable y comprometida con los dueños de los *mass-media* con base al manejo ético respecto a la violencia transmitida. Esto sería posible al contextualizar de modo apropiado la violencia o agresión evidenciada.

Es conveniente mostrar consecuencias con las acciones emitidas. Hay que dar alternativas a las soluciones propuestas ante un acto violento sin avorazarse de las agresiones o violencias. Se debe manifestar los antecedentes y aplicaciones de los personajes y su conducta negativa dando alternativas para el mejoramiento de su conducta agresiva o violenta.

Si mostramos temas divertidos sin abusar de la violencia porque al hacerlo solo se demuestra la escasez de creatividad. Actualmente estamos regidos por efectos especiales visuales y auditivos frente a la pantalla chica para lo cual podemos hacer un buen uso de ellos con el fin de educar, concientizar y ejercitar los valores retomados en la tesis. Existen infinidad de software que pueden

auxiliar a que las clases tediosas, aburridas, lentas y sin color se tornen atractivas, rápidas, económicas, frescas y actuales.

Si analizamos las caricaturas emitidas por la televisión conocemos que la violencia en sí no llama la atención, coloquemos imágenes de guerra en blanco y negro y con imágenes antiguas y no captamos la atención del niño de tercer año de primaria. Si ponemos violencia con rayos laser, colores llamativos, luces espectaculares y vestuarios extravagantes retomamos toda la atención del infante. Lo que llama la atención del alumnado es la vistosidad del programa, entonces; por qué no utilizar la tecnología del siglo XXI a favor de la educación escasa de pleitos, guerras, peleas, envidias, injusticias, etc. Que mejoren al planeta, a las infraestructuras de las culturas y a las relaciones de humano a humano, no de hombre egoísta a ser humano dominado.

Sabemos que los medios de difusión están en manos de la clase política, y que los observadores de los programas no tienen acceso a ésta; por ende, los primeros determinan qué programas ver. Sin embargo, se les ha olvidado verificar que no sólo dominan y afectan a las clases bajas. Crean una idea de autodestrucción, mientras ellos viajan por otros lugares bellos, naturales y con sociedades de primer mundo, sólo les importa su bienestar propio pero si continúan con dichas actitudes egoístas a largo plazo se reflejarán los frutos que cosecharon; la violencia y agresividad los alcanzarán tarde o temprano y no habrá un solo sitio dónde huir y protegerse.

PROPUESTAS PARA LA TELEVISIÓN.

Se revisaron las programaciones de televisión cerrada y abierta y sólo se encontraron algunas animaciones y caricaturas que valen la pena ser vistas por los niños con el objetivo de construir, ayudar o aprender algunas actividades, conductas o valores de los personajes.

Las caricaturas fueron las siguientes: *Bob El Constructor*, *Pingu*, *La Mosca*, *El diván de Valentina*, *Érase una vez un hombre*, caricaturas transmitidas en *Once Niños* y en canales de televisión privada como *Discovery Kids*, *Cl@se*, *Animal Planet* o *Disney Channel*. Las otras caricaturas manejan excesos en agresiones o de boberías que en lugar de tratar con respeto a los niños los ubican como individuos tontos.

Se recomienda que los padres de familia estén atentos sobre los programas que miran sus hijos además de que en caso de considerar caricaturas del rango comercial y sumamente violento es necesario explicarles a los infantes las diferencias entre la realidad y la fantasía. Aclarar la importancia del respeto hacia las personas. A veces es imposible que los niños no vean televisión por lo cual se aconseja que orientemos, sin callar verdades y creando una alta estima en cada uno de los pequeños. Así disminuirá la repetición y reiteración de conductas negativas.

Para la televisión o a los involucrados en la producción, realización de ella y transmisión se les hace una cordial invitación a mejorar la calidad de programas emitidos que tengan un contenido sustancial, educativo y fructífero que quizá tendría a ser tenue en cuanto a violencia y agresión. Sabemos que a sus intereses no les conviene que las personas sean individuos pensantes, pero no olviden que también son almas emocionales que requieren de alimento para satisfacer necesidades en todos los aspectos y que al darnos violencia y agresión como alimento solo cosecharán lo que siembran. Se puede llegar a conversaciones, diálogos e intercambio de consumismo con calidad y bienestar social sin hacer funcionar la creación de la necesidad por la violencia y agresión.

PROPUESTAS PARA LA SECRETARÍA DE GOBERNACIÓN

Aún cuando se ha llevado a cabo insignificantes modificaciones en el Reglamento de la Ley Federal de Radio, Televisión y Cinematografía, no se

aplican las normas establecidas por lo cual es necesario que también se actualicen jurídicamente cada uno de los reglamentos para que se respeten y se ejerzan correctamente .

En octubre del 2004 realizamos una entrevista al ingeniero Alejandro García Centeno, jefe de la dirección de Contenidos y Distribución de Señales, adscrita a RTC , de la SEGOB. Básicamente lo que el comenta es que existe un Consejo Nacional de Radio y Televisión, que determina la clasificación de los programas, entre ellos *Ranma ½* .

Los criterios en los que se basa para realizar dicha codificación son cuatro:

- Contenidos sexuales implícitos o explícitos,
- Violencia,
- Personajes que tengan adicciones,
- Tipo de lenguaje.

Con esta base desde que llegó la serie de *Ranma ½* a México, se determinó que su clasificación es de tipo “B”, lo que quiere decir que el horario de transmisión debe ser de las 20:00 hrs. en adelante.

La Ley Federal de Radio y Televisión fue expedida en 1960, y a la fecha no se han hecho modificaciones. No obstante, existe un reglamento de la Ley Federal de Radio y Televisión en materia de concesiones, permisos y contenidos de las transmisiones de radio y televisión, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 10 de octubre del 2002; pero éste es vago y con respecto a la autorización y clasificación de programas, solo menciona en su artículo 24 cuáles son las clasificaciones que se deben tomar en cuenta para películas, telenovelas, series filmadas y teleteatros grabados, y van desde la clasificación A hasta la D. También Menciona que la Secretaría de Gobernación podrá autorizar la transmisión, a cualquier hora e independientemente de su clasificación, en casos específicos y cuando a su juicio existan circunstancias que así lo ameriten, como la calidad

artística del programa, el tipo de auditorio a que va dirigida, su temática u otras razones similares.

Por este motivo, existe una controversia jurídica con Televisa que, de acuerdo con el ingeniero García, ha incurrido en varias faltas con respecto de la clasificación de sus programas. Por ello se ha tenido que recurrir a instancias jurídicas, y al mismo tiempo se espera que para octubre del año 2005 se documente de manera formal toda la información necesaria para que los programas televisivos sean transmitidos en los horarios correspondientes. Mientras tanto, series como *Ranma ½* siguen en horarios para niños.

Consideramos que se deberían aplicar las multas con rigurosidad y eficiencia a los medios de información que proyecten, inciten o provoquen a través de su programación a actuar con violencia, quizá de tal modo las empresas de televisión que existen en México piensen dos veces lo que transmitirán. Si se les multara con cantidades de dinero y sanciones entonces; quizá se respetaría la Ley Federal.

Necesitamos crear organismos que única y exclusivamente se dediquen a administrar, concesionar, monitorear, seleccionar y aprobar los contenidos de los programas y tiempos en que podrán transmitirse determinadas series, películas, caricaturas u otro programa de televisión y radio. Los organismos tendrían que pertenecer al Consejo Nacional de Radio y Televisión, pero no por ello delegarían responsabilidades como actualmente se viene haciendo, *echándose la bolita* de la Secretaría de Educación Pública a la Secretaría de Gobernación y viceversa.

Actualmente no hay un transparente y determinado organigrama que ofrezca clara y concisamente quién, cómo, cuándo, dónde y porqué se emiten programas de corte violento, agresivo, antimoral y quién autoriza los tiempos y series proyectadas a través de la televisión.

Sólo hay funciones escritas para la SEP, SEGOB (Secretaría de Gobernación) y RTC (Radio, Televisión y Cinematografía) pero, se desconoce ampliamente sobre las funciones específicas de cada organismo por ende cada quien hace lo que cree conveniente sin observar consecuencias y antecedentes lo cual implica que TV Azteca, Televisa y otras empresas privadas transmitan programas que les remunere mucho mayor ganancias que con programas educativos y sin violencia.

Consideramos que existen todo tipo de programas, pero también hay determinados sectores de público que miran sus pantallas a limitadas horas del día. La licenciada Patricia Arriaga, directora de la barra Once Niños, en Canal Once, informó en una conferencia de prensa realizada hace una año y medio que un niño mira televisión unas cinco horas diarias en promedio. Si las multiplicamos por el número de días al año, el niño promedio mira 1824 horas de televisión en un año, lo que equivale a 76 días completos frente al televisor. Por lo cual es necesario e importante que se dirija la programación con base al público presente en determinado horario para que los gustos concuerden con la gente sin necesidad de agraviar las mentes, los cuerpos y sentimientos de los infantes que aplacan su inocencia con golpes, insultos, guerras, pleitos y palabras con dobles sentido explotadas en las caricaturas.

Seamos concientes de lo que acarrear los mensajes llenos de violencia y no se vale que las políticas legítimicen a las posiciones de poder porque también cobrarán el peso de sus semillas plantadas.

PROPUESTAS PARA LOS INVESTIGADORES

La violencia y agresión son fenómenos sociales que deben ubicarse para su estudio en las condiciones histórico-sociales en que se producen y se desarrollan. Actualmente existen muchas teorías sobre los antecedentes de la violencia, sin embargo en lo que se debe ahondar es cómo resolverla, dar propuestas sobre

terapias, cursos, prácticas, diplomados y ejercicios mentales que ayuden a pacificar la mente de los individuos que quizá ya afectados por una infancia violenta puedan canalizar dicha energía negativa en actitudes favorables para la sociedad que le rodea y así plantarlo en los pequeños que estudian primaria.

Los investigadores de las diversas ramas de la ciencia deben y pueden ofrecer alternativas para una sociedad conciente y crítica capaces de pensar a favor de una vida con calidad en todos los niveles posibles.

La calidad de vida no se mide por la cantidad de dinero que se tenga porque puede ser una familia adinerada con padres violentos y hermanos agresivos. Debemos esclarecer como investigadores de la comunicación la diferencia entre violencia y paz, entre vida y muerte, entre unión y separación, entre destrucción y crecimiento positivo.

Los investigadores siempre tenemos la tarea de leer revistas, artículos, diarios, libros, trípticos e internet para hallar soluciones a la problemática que acarrea la violencia que determina la identidad del estudiante de tercer año de primaria.

Abramos los ojos de aquellos que no tienen una cultura por la lectura y la investigación, facilitemos el aprendizaje de conductas positivas a favor de los valores manifestados a lo largo de la tesis para tener un mundo lleno de tolerancia y amor. Comuniquemos la existencia de vida con paz y comprensión, con comunicación sin aplacar y subyugar a los demás que también son seres que habitan nuestro país.

Hay que dar alternativas para la reestructuración cualitativa de la enseñanza en México. Hay que rechazar contundentemente un método aparentemente científico tendiente a encubrir o falsear y además deformar y

defender nuestra sociedad llena de violencia y agresiones. No se deberá disfrazar la realidad que acontece.

Los objetivos de los investigadores serán identificar los valores que se emiten y sustentan en los propósitos de la educación manejada por la SEP, Gobernación, RTC y empresas televisivas para que se orienten hacia la educación integral y positiva del educando.

Que los programas que se den en la difusión cultural también se fijen en la comunicación y divulgación de conocimientos científicos, tecnológicos y humanísticos para generar una conciencia amplia de los niños de tercer año de primaria así como a los profesores encargados de la educación de los infantes. Dicha tarea también está en manos de los investigadores.

Otra tarea de los investigadores será elevar el grado de participación social de los receptores de la cultura evitando la actitud meramente contemplativa para no favorecer una cultura elitista y dominante. Construyendo de tal modo una orientación cultural diversa para subsecuentes generaciones.

Todos podremos construir un saber útil y operativo para la solución de enormes problemas actuales.

La tesis servirá para plantear o replantear cómo enseñar valores a los alumnos o hijos de 8 años de edad con el fin de tener conductas menos agresivas o violentas que conlleven a la negatividad social, económica, cultural y psicológica de los infantes.

La tesis es una invitación para todos. Con la cooperación de las autoridades educativas y gubernamentales se mejorarán las condiciones óptimas para ejercer una docencia de calidad.

Solicitamos la fortaleza e igualdad de los padres de familia para recapacitar sobre los ejemplos que les proporcionan a sus hijos.

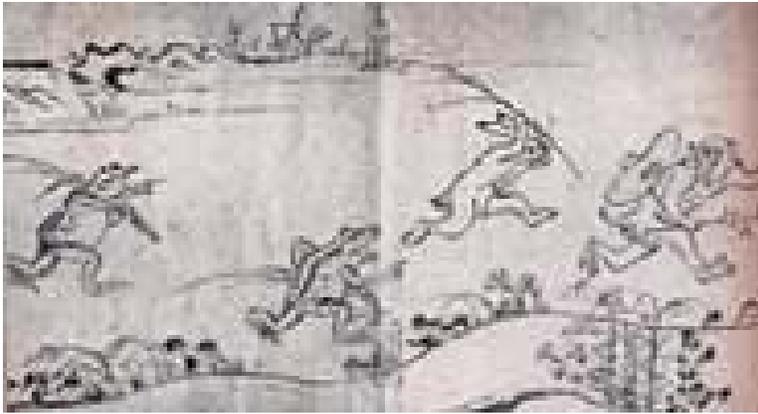
Pedimos una justa programación a los patrocinadores y solicitamos su ayuda para consumir programas menos violentos.

A los involucrados en la tarea de hacer televisión los convocamos a crear series, *animés* o caricaturas con menor agresión en todos los sentidos.

A los investigadores y comunicólogos les hacemos un llamado para dar opciones, alternativas y posibles soluciones a problemas que nos atañen y empeoran la calidad de vida humana para convivir con tolerancia, raciocinio y generosidad.

Así concluimos la tesis, no sólo para dar a conocer problemáticas sociales, sino también para dar propuestas encaminadas a mejorar la calidad de los individuos que asisten al tercer año de primaria en sus distintos niveles económicos.

Replanteamos nuestra tesis porque fue un prejuicio basado en experiencias inconclusas. Dejamos como legado dos nuevas preguntas: Si los padres de familia son los responsables de los comportamientos y actitudes de los niños entonces ¿la televisión podrá seguir alimentando con caricaturas violentas, agresivas y sin valores positivos a los niños de tercer año de primaria sin que les afecte aún cuando los grados de negatividad se incrementen? ¿el *anime* podría ayudar a resolver conflictos psicológicos en los niños? Si ellos saben distinguir entre la realidad y la fantasía, tal vez conviniera preguntarnos que hay con respecto de los adultos.



1

CHOJUGIGA



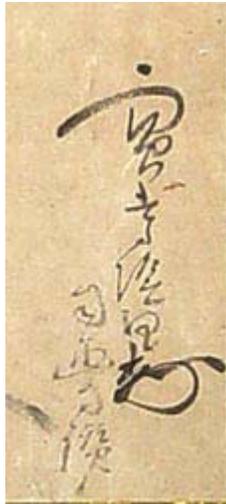
2

CHOJUGIGA



3

CHOJUGIGA



4

ZENGA



5

ZENGA



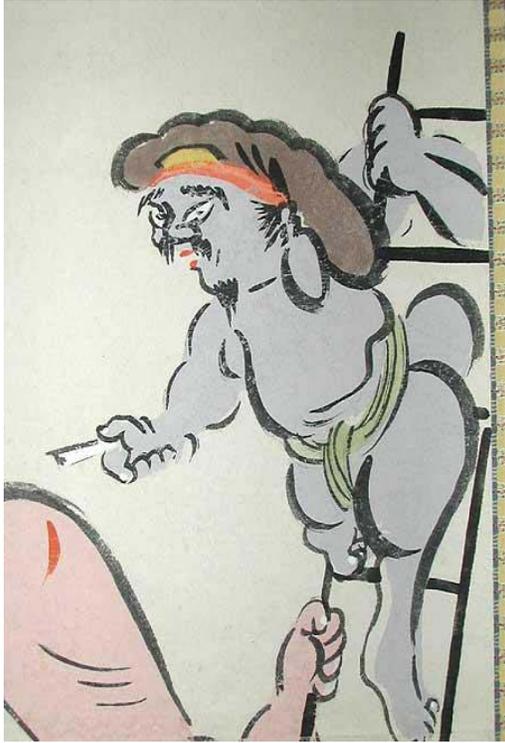
6

ZENGA



7

ZENGA



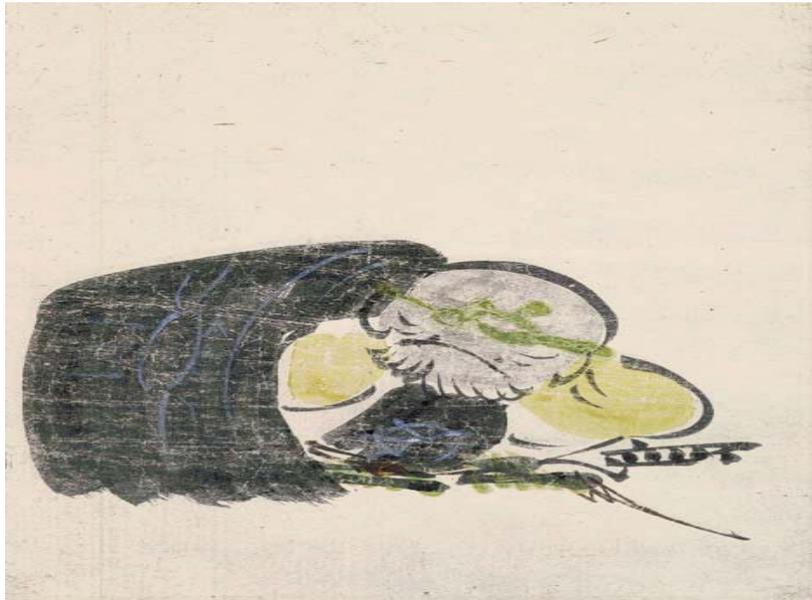
8

OTSU-E



9

OTSU-E



10

OTSU-E



11

UKIYO-E



12

HOKUSAI UKIYO-E



13

HOKUSAI UKIYO-E



14

UKIYO-E



15
LA PRINCESA CABALLERO



16
PERSONAJES DE OSAMU TEZUKA



17
ASTROBOY



18
KIMBA, EL LEÓN BLANCO

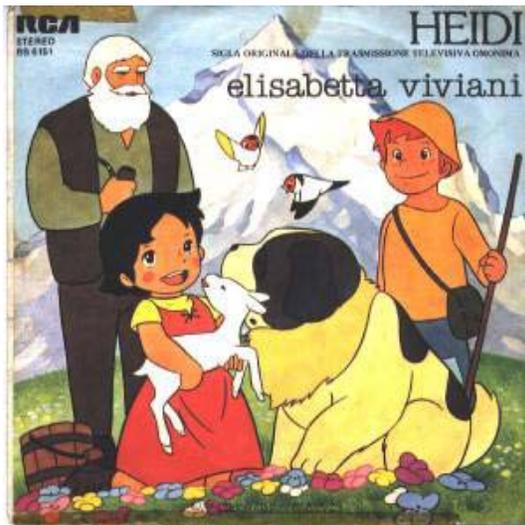


19



20

CANDY CANDY, LA DULCE NIÑA



21

HEIDI, LA NIÑA DE LAS MONTAÑAS



22

REMI, EL NIÑO DE NADIE



23 ROBOTECH O MACROSS



24

MAZINGER Z



25

LA SAGA DE DRAGON BALL



26

INUYASHA



27

EVANGELION



28

SAMURAI X



29

LA SAGA DE SAILOR MOON



30
CD CON TEMAS DE RANMA ½



31
RANMA ½ POKER



32
CONCUBINE



33
RANMA ½



34
RANMA, SHAMPOO, MOUSSE Y RYOGA



35
CD CON TEMAS DE



36
PRINCIPALES PERSONAJES

TABLA DE LÁMINAS

1. <http://www.japimpact.com/images/dossier/mangas/chojugiga1.jpg>
2. <http://www.iconic-network.com/itn/pics/hps/upload/tfmedia1/gen/D/A/HBDAA>
3. <http://www.japimpact.com/images/dossier/mangas/chojugiga2.jpg>
4. <http://www.joelcooner.com/Asian/japanese/dorge-zenga-sig-d.JPG>
5. <http://www.gitter-yelen.org/newsite/2003exhibition/images/2002.9med.jpg>
6. <http://www.the-kura.com/items/169072/picture1.jpg>
7. <http://www.jipango.com/jipango/no10/image/dossier/zenga.jpg>
8. otsu-e <http://www.the-kura.com/items/91072/picture3.jpg>
9. <http://www.shermanleeinstitute.org/images/exhibition/otsu-e-demon-big.jpg>
10. <http://www.kobijutsu.co.jp/sumisho/403-pics/bE/ot-tb-bE.html>
11. ukiyo-e <http://www2.gol.com/users/water/ukiyo35.jpg>
12. <http://www.abcb.com/ency/u/ukiyo-e.jpg>
13. <http://mifune.blogs.com/mifune/images/Hokusai-ukiyo-e1.jpg>
14. <http://clendening.kumc.edu/dc/jm/japan25.html>
15. <http://www.armazemdaesquina.blogspot.com.br/safiri.jpg>
16. http://www.wangazine.it/rec/RCD_OsTezuka.jpg
17. http://www.animeinfo.org/site_pics/astro.jpg
18. <http://novaonline.nvcc.edu/eli/evans/his135/Events/Anime62/kimba.jpg>
19. <http://www.allposters.com/IMAGES/IMPO/ST3229.jpg>
20. <http://www.onlyshojo.com/Immagini/Candy/Candy%20Candy%20Candy%20278.JPG>
21. http://www.comune.modena.it/glamazonia/mij/cronologie/e-i/imm_e-i/heidi.jpg
22. <http://www.lapausini.com/curiosidades/remi.jpg>
23. http://mx.geocities.com/ben_zaa_mx/macross/Macross.jpg
24. <http://lared.dsland.org/Fuwa/images/dibujos/gran/Mazinger%20Z.jpg>
25. <http://sssup1.sssup.it/~alvaro/pictures/manga/db22.jpg>
26. <http://www.l-kostas.com/images/lnuyasha.jpg>
27. <http://www2.hawaii.edu/~yko/Webpage/Animation/evangelion.jpg>
28. <http://www.mundomanga.ubbi.com.br/samurai.jpg>
29. http://www.projectanime.com/sailormoon/new_smu/sailmoon_bst_sng_coll.gif
30. <http://sssup1.sssup.it/~alvaro/pictures/manga/ranma-3.jpg>
31. http://www.ranma.ru:8101/old_pics/ranma/ranma-f-016.jpg
32. http://www.ranma.ru:8101/old_pics/ranma/ranma-f-022.jpg
33. <http://www.gsoftnet.us/Anime/Ranma.jpg>
34. http://ranma-otaku.com/gal/manga/ranmachan_002.jpg
35. http://www.hugereviews.com/Movies/R/Ranma_12.jpg
36. http://www.otakuplaygrounds.com/reviews/images/ranma_group.jpg

APÉNDICE A. FORMATO APLICADO A LOS NIÑOS DE TERCER AÑO DE PRIMARIA.

ERES NIÑA O NIÑO? _____

LEE LAS SIGUIENTES PREGUNTAS Y SUBRAYA LA RESPUESTA CORRECTA.

1.-Cuántas horas ves la televisión?

a)1-2 horas b) d e 3 a 4 hrs. c) más de 4 horas. d)no veo tv.

2.-Porqué razones ves la televisión?

a)porque me aburro

b)porque no me dejan salir a jugar con mis amigos

c)porque estoy solo o sola en casa.

d)porque es divertida.

e)porque me gusta.

f)porque aprendo cosas nuevas.

g)porque aprendo a pelear.

h)porque me entero de las noticias.

i)porque tiene mucha acción, balazos y pleitos.

j)porque aprendo cosas que también me enseñan en la escuela.

k)porque aprendo cómo es la vida.

l)porque mi familia me lo ordena.

m)porque siempre está prendida en mi casa.

n)porque me olvido de mis problemas.

3.-Qué programas de televisión te agradan más?

a) las telenovelas b) las caricaturas c)las noticias d)las series de acción.

4.-Qué es lo que más te gusta hacer?

- a) leer y estudiar b) ver televisión c) jugar o practicar un deporte. d) pelear y gritar.

5.-Qué es lo que no te gusta hacer?

- a) ir a la escuela b) estar con mi familia. c) jugar con mis Amigos. d) golpear

6.-Me alegra:

- a) ver televisión b) oír el radio c) leer libros d) jugar a las luchas.

7.-Me pone triste:

- a) que se peleen mis papás. b) no ver televisión c) que mi profesor no me trate bien d) que mis compañeros se burlen de mi.

8.-Quiero a:

- a) mi familia b) a mis amigos c) a mi artista favorito d) a mi maestro o maestra.

9.-Odio a:

- a) mi familia b) a mis compañeros c) a mi profesor o Profesora. d) mis vecinos.

10.-Qué te gustaría ser cuando seas grande?

- a) famoso y rico como mis artistas. b) un excelente profesionista. c) fuerte como los personajes de las caricaturas d) como mi papá o mi mamá.

11.-Cómo te gustaría que fuera tu familia?

- a) buena y unida b) peleonera y gritona c) estudiosa y trabajadora d) como la de las caricaturas

12.-Qué es la paz?

- A) cuando las personas Viven tranquilas. b) cuando todos seamos hermanos. c) cuando no haya peleas. d) cuando hay Amor.

13.-Qué es la violencia?

- a) cuando hay muchas peleas, gritos y golpes. b) cuando estamos Con mi familia. c) lo que se ve En las caricaturas. d) cuando mis Vecinos se golpean

14.-Te gustan las artes marciales?

- a) si b) no

15.-Practicas algún deporte?

- a) si b) no c) a veces.

Cual? _____

16.-Haz visto la caricatura de Ranma ½?

- a) si b) no

17.-Qué caricatura recomendarías a tus amigos?

- a) yu-gi-oh b) Ranma ½ c) Dragon Ball d) otra.

18.-Tu familia se parece a la de:

- a) Ranma ½ b) a la de Yu-gi-oh. c) Dragon ball d) otra.

19.-Porqué te gusta tu caricatura favorita:

- a)porque tiene mucha acción, pleitos y peleas. b)porque te enseña Cosas buenas c)porque es como mi vida con mi familia. d)porque se parece a mi Escuela.

20.-COLOCA UNA B si el personaje es bueno y coloca una M si es una personaje malo.

RANMA _____
 AKANE _____
 GENMA _____
 SOUN _____
 NABIKI _____
 KASUMI _____
 HAPPOSAI _____
 RYOGA _____
 SHAMPOO _____
 UKYO _____
 COLOGNE _____
 MOUSSE _____

21.-ESCRIBE si el personaje es niña, niño o animal.

RANMA _____
 AKANE _____
 GENMA(papá de ranma) _____
 SWOUN (papá de Akane) _____
 NABIKI (hermana de akane) _____
 KASUMI (hermana de akane) _____
 HAPPOSAI (ancianito) _____
 RYOGA (también Pechan) _____

SHAMPOO _____

UKYO _____

COLOGNE (abuela de Shampoo) _____

MOUSSE _____

22.-Qué opinas de que Ranma le pega a su papá?

A) que es malo b) que es bueno c) no lo sé d) que es normal.

23.-Qué opinas de que Akane golpea e insulta a Ranma cuando le grita?

a) que es normal b) que es bueno c) que es malo d) no lo sé.

24.-Crees que en todos lados debe haber peleas, golpes, gritos e insultos?

a) si b)no c) a veces d) no lo sé

25.-Crees que exista la paz en el mundo?

a) si b) no c) a veces d) n o lo sé.

26.- En tu vida hay:

a) paz y amor. b) peleas y gritos c) unión y tranquilidad d) enojos y
regaños

27.-mis papás son:

a) buenos y amables B)son malos y me c)trabajadores d)flojos.
pegan.

28.-Mis amigos y amigas son:

a)listos y juguetones. B) burlones y peleo- c) amables y d)enojones y
neros. Buena onda. Mala onda.

29.-Mis hermanos o hermanas son:

- A) buenos y amables b) burlones y pele - c) flojos d) trabajadores.
Oneros.

30.-Mis maestros son:

- a) listos y buenos. B) enojones y gritones c) flojos y groseros d) amables y
buena onda.

31.-Qué haces cuando estás enojado:

- a) golpeo y me peleo b) lloro y me encierro c) practico un d) le cuento a
deporte alguien lo que
me pasa.

¡GRACIAS POR TU TIEMPO!

^ _ ^

**APÉNDICE B. FORMATO DE REGISTRO UTILIZADO POR EL
DEPARTAMENTO DE MONITOREO DE TELEVISIÓN, DIRECCIÓN
DE CONTROL SANITARIO DE LA PUBLICIDAD, S. S. A.**

TITULO _____

1. TRAMA _____

2. PERSONAJES.

NOMBRE.	EXITOSOS SI/NO
A. _____	_____
B. _____	_____
C. _____	_____
D. _____	_____
E. _____	_____
F. _____	_____
G. _____	_____
H. _____	_____
I. _____	_____
J. _____	_____

3. METAS.

NOMBRE.	EXITOSOS SI/NO
A. _____	_____
B. _____	_____
C. _____	_____
D. _____	_____
E. _____	_____
F. _____	_____
G. _____	_____
H. _____	_____
I. _____	_____
J. _____	_____

4. SEXO.

MASCULINO/FEMENINO

- A. _____
 B. _____
 C. _____
 D. _____
 E. _____
 F. _____
 G. _____
 H. _____
 I. _____
 J. _____

5. EDAD.

- 1- MENORES DE 6 AÑOS
 2.- DE 7 A 12 AÑOS
 3.- DE 13 A 22 AÑOS
 4.- DE 23 A 35 AÑOS
 5.- DE 36 A 60 AÑOS
 6.- MAYORES DE 60 AÑOS

- | | |
|----------|----------|
| A. _____ | F. _____ |
| B. _____ | G. _____ |
| C. _____ | H. _____ |
| D. _____ | I. _____ |
| E. _____ | J. _____ |

6.- COMPLEXIÓN.

- 1- ENJUTA
 2.- DELGADA
 3.- MEDIA
 4.- FORNIDA
 5.- OBESA

- | | |
|----------|----------|
| A. _____ | F. _____ |
| B. _____ | G. _____ |
| C. _____ | H. _____ |
| D. _____ | I. _____ |
| E. _____ | J. _____ |

7.- RAZA.

- 1- NÓRDICA.
 2.- BLANCA MEDITERRÁNEA
 3.- MESTIZA
 4.- NEGRA
 5.- ORIENTAL
 6.- OTRAS _____

- | | |
|----------|----------|
| A. _____ | F. _____ |
| B. _____ | G. _____ |
| C. _____ | H. _____ |
| D. _____ | I. _____ |
| E. _____ | J. _____ |

8.- RASGOS DE PERSONALIDAD.

- | | |
|----------------|------------------|
| 1- INTELIGENTE | 15.- AMABLE |
| 2.- AMBICIOSO | 16.- AUTORITARIO |
| 3.- AGRESIVO | 17.- OPTIMISTA |
| 4.- PASIVO | 18.- AMIGABLE |
| 5.- CRUEL | 19.- SEGURO |

- | | |
|----------|----------|
| A. _____ | F. _____ |
| B. _____ | G. _____ |
| C. _____ | H. _____ |
| D. _____ | I. _____ |
| E. _____ | J. _____ |

- | | |
|-----------------|------------------|
| 6.- AUDAZ | 20.- SINCERO |
| 7.- DINÁMICO | 21.- INSEGURO |
| 8.- CARIÑOSO | 22.- OBSESIVO |
| 9.- VALIENTE | 23.- TÍMIDO |
| 10.-BONDADOSO | 24.- INQUIETO |
| 11.-SEDUCTOR | 25.- TRAVIESO |
| 12.-SENSIBLE | 26.- ABUSIVO |
| 13.-CONFLICTIVO | 27.- REFLEXIVO |
| 14.-TONTO | 28.- OTRO _____. |

RESPUESTAS POSITIVAS

9.- SOLIDARIDAD.

A) SI B) NO
 A. _____ F. _____
 B. _____ G. _____
 C. _____ H. _____
 D. _____ I. _____
 E. _____ J. _____

10.- AMABILIDAD.

A) SI B) NO
 A. _____ F. _____
 B. _____ G. _____
 C. _____ H. _____
 D. _____ I. _____
 E. _____ J. _____

11.- PROTECCIONISMO.

A) SI B) NO
 A. _____ F. _____
 B. _____ G. _____
 C. _____ H. _____
 D. _____ I. _____
 E. _____ J. _____

12.- CONCERTACIÓN.

A) SI B) NO
 A. _____ F. _____
 B. _____ G. _____
 C. _____ H. _____
 D. _____ I. _____
 E. _____ J. _____

13.- INTEGRIDAD.

A) SI B) NO
 A. _____ F. _____
 B. _____ G. _____
 C. _____ H. _____
 D. _____ I. _____
 E. _____ J. _____

14.- OTRAS CONDUCTAS POSITIVAS.

A) SI B) NO
 A. ____ F. ____
 B. ____ G. ____
 C. ____ H. ____
 D. ____ I. ____
 E. ____ J. ____

CONDUCTAS Y ACTITUDES NEGATIVAS.

15.- AGRESIÓN FÍSICA

A) SI B) NO
 A. ____ F. ____
 B. ____ G. ____
 C. ____ H. ____
 D. ____ I. ____
 E. ____ J. ____

16.- AGRESIÓN VERBAL

A) SI B) NO
 A. ____ F. ____
 B. ____ G. ____
 C. ____ H. ____
 D. ____ I. ____
 E. ____ J. ____

17.- DESTRUCCIÓN

A) SI B) NO
 A. ____ F. ____
 B. ____ G. ____
 C. ____ H. ____
 D. ____ I. ____
 E. ____ J. ____

18.- CRIMEN

A) SI B) NO
 A. ____ F. ____
 B. ____ G. ____
 C. ____ H. ____
 D. ____ I. ____
 E. ____ J. ____

19.- MENTIRA

A) SI B) NO
 A. ____ F. ____
 B. ____ G. ____
 C. ____ H. ____
 D. ____ I. ____
 E. ____ J. ____

20.- ENGAÑO

A) SI B) NO
 A. _____ F. _____
 B. _____ G. _____
 C. _____ H. _____
 D. _____ I. _____
 E. _____ J. _____

21.- INTRIGA

A) SI B) NO
 A. _____ F. _____
 B. _____ G. _____
 C. _____ H. _____
 D. _____ I. _____
 E. _____ J. _____

22.- OTRAS CONDUCTAS NEGATIVAS

A) SI B) NO
 A. _____ F. _____
 B. _____ G. _____
 C. _____ H. _____
 D. _____ I. _____
 E. _____ J. _____

23.- VALORES PERSONALES.

- | | | | |
|----------------------|-------------------------|----------|----------|
| 1.- JUSTICIA | 15.- MALDAD | A. _____ | F. _____ |
| 2.- ARMONÍA FAMILIAR | 16.- TEMOR | B. _____ | G. _____ |
| 3.- RIQUEZA | 17.- OPORTUNISMO | C. _____ | H. _____ |
| 4.- VENGANZA | 18.- HONESTIDAD | D. _____ | I. _____ |
| 5.- PLACER | 19.- RESPETO | E. _____ | J. _____ |
| 6.- FUERZA FÍSICA | 20.- GENEROSIDAD | | |
| 7.- DESTREZA FÍSICA | 21.- RESPONSABILIDAD | | |
| 8.- VALENTÍA | 22.- SOLIDARIDAD SOCIAL | | |
| 9.- OBEDIENCIA | 23.- TÍMIDO | | |
| 10.-TOLERANCIA | 24.- LEALTAD | | |
| 11.-PODER | 25.- CONFIANZA | | |
| 12.-SUPERIORIDAD | 26.- ABUSIVO | | |
| 13.-BELLEZA | 27.- REFLEXIVO | | |
| 14.-INTELIGENCIA | OTRO _____. | | |

24.- ELEMENTOS PARA LOGRAR SUS PROPÓSITOS.

- | | | | |
|-----------------|--------------------|-----------------------|----------|
| 1.- ASTUCIA | 7.- REFLEXIÓN | 13.- COMPRENSIÓN | A. _____ |
| 2.- SOLIDARIDAD | 8.- COMPAÑERISMO | 14.- VALENTÍA | B. _____ |
| 3.- BURLA | 9.- ENGAÑO | 15.- RIDICULIZACIÓN | C. _____ |
| 4.- AVARICIA | 10.- AMBICIÓN | 16.- CHANTAJE | D. _____ |
| 5.- ESTUDIOS | 11.- SEDUCCIÓN | 17.- MANIPULACIÓN | E. _____ |
| 6.- INTRIGA | 12.- AUTORITARISMO | 18.- ELIMINAR A OTROS | F. _____ |

ENTORNO.

25.- LUGARES DONDE SE REALIZA LA TRAMA EN GENERAL:

26.- INFLUENCIA DE OTROS FACTORES EN EL PROGRAMA

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

27.- OBSERVACIONES.

BIBLIOGRAFIA

- ABBAGNANO, Nicola, Diccionario de Filosofía, 3ª ed. FCE. México, 2003.
- ADORNO, Theodor, “Prólogo a la televisión”, en La escuela y los medios de comunicación, Ed. Alianza. Madrid, 1991
- ARCEO DÍAZ BARRIGA, Frida, et al, Estrategias docentes: una interpretación constructivista, Ed McGraw Hill. México, 1998
- BALL ROKEACH, S. J., y M. L. De Fleur, Teorías de la comunicación de masas, Ed. Paidós. Buenos Aires, 1970.
- BERMÚDEZ, Trajano, Mangavisión, Biblioteca del doctor Vértigo, Ed. Glénat, Madrid, 1995.
- BLAKE, Reed H., y Edwin O. Haroldsen, Una taxonomía de conceptos de la comunicación, Nuevomar, México, 1988.
- CORRAL CORRAL, Manuel, La ciencia de la comunicación en México, 3ª ed. Ed Trillas. México, 1994.
- CHOMSKY, Noam, Lo que realmente quiere el Tío Sam, Ed. Trillas. México, 1994
- DE LA CALLE Y DE LA CALLE, Román, et. al, Diccionario de Ciencias de la Educación T. I, Diagonal Santillana, México, 1983.
- Diccionario Enciclopédico Espasa, T. 7, octava Ed., Espasa-Calpe. Madrid, 1979.
- Diccionario Enciclopédico Vox/Lexis 22, Bibliograf, Barcelona, 1976.

DOMÉNEC, F., El poder de la imagen, Ed. Salvat, Barcelona, 1980.

DORFMAN, Ariel, Patos, elefantes y héroes. La infancia como subdesarrollo, Ed. Ariel, México, 1997.

El pequeño Larousse Ilustrado, Larousse, México, 1996.

FERNÁNDEZ-COLLADO, Carlos, et al, La televisión y el niño, Ed. Colofón. México, 1991.

FISKE, John, Introducción al estudio de la comunicación, Ed Norma, Madrid, 1984.

FREINET, C., La escuela popular moderna, Cuadernos de la Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Universidad Veracruzana, México, 1982.

GALLARDO CANO, Alejandro, Curso de teorías de la comunicación, UNAM, 1994.

GARCÍA SILBERMAN, Sara, y Luciana Ramos Lira, Medios de comunicación y violencia, Instituto Mexicano de Psiquiatría-FCE, México, 1998.

GONZÁLEZ ALONSO, Carlos, Principios básicos de comunicación Trillas-ANUIES, México, 1994.

GUINSBERG, Enrique, Control de los medios, control del hombre, UAM-X, México, 1988.

KLAPP, O., Currents of unrest, Ed. Rinehart & Winston, New York, 1972

LÓPEZ VENERONI, Felipe, La ciencia de la comunicación. Método y objeto de estudio. Ed Trillas, 1997

MATTELART, Armand, y Ariel Dorfman, Para leer al pato Donald, Ed. Ariel, México, 1994

MCLUHAN, Marshall, y Edmund Carpenter, El aula sin muros, Ed de Cultura Popular, Barcelona, 1968.

MICHAUD, Yves, Violence et politique, Ed. Gallimard, París, 1978.

MOLINA Y VEDIA, Silvia, et al, Escepticismo y comunicación, UNAM, México, 1994.

MORIN, Edgar, El espíritu del tiempo, 1ª impresión castellana, Ed. Piados, Madrid, 1985.

PACKARD, Vance, Las formas ocultas de la propaganda, Ed. Hermes, México, 1993.

PARÉS, M., Introducción a la comunicación social, Publicaciones y promociones universitarias, Barcelona, 1992.

RENFREW, John W., La agresión y sus causas, Ed Trillas, México, 2001

SADOUL, Georges, Historia del cine mundial, Siglo XXI, México, 1976

SALAZAR, José Miguel, et al, Psicología social, Ed Trillas, 1990

SCHILLER, Pam, y Tamera Bryant, Cómo enseñar valores a los niños, Ed. Pax, México, 2003.

SCHRAMM, Wilbur, Proceso y efectos, C.I.E.S.P.A.L., Quito, 1967.

REFERENCIAS METODOLÓGICAS

ANDINO GAMBOA, Mauricio, et al, Guía de investigación científica, Ediciones de cultura popular/UAM-Xochimilco, México, 1986.

BAENA, Guillermina, Manual para la elaboración de trabajos para la investigación social. Métodos y Técnicas. Quinto Sol, México, 1986.

PARDINAS, Felipe, Metodología y técnicas de investigación en ciencias sociales, Siglo XXI Editores. España, 1984.

ROJAS SORIANO, Raül, Métodos y técnicas para la investigación social. Plaza y Janès. México, 1990.

TESIS CONSULTADAS

ÁLVAREZ CORTÉS, Ernesto, El cine animado como medio expresivo de las artes visuales, tesis para obtener el título de lic. en artes visuales, ENAP, UNAM, México, 1980.

LEDEZMA VALDEPEÑA, Carlos, Animación, medios de comunicación y diseño, tesis para obtener el título de Lic. en diseño gráfico UNAM, 1996.

PÉREZ ESCAMILLA, Alejandro La animación como recurso para la Prevención de la farmacodependencia, tesis para obtener el título de licenciado en diseño gráfico, ENAP, UNAM, México, 1993.

VIDEOGRAFÍA, HEMEROGRAFÍA, SOFTWARE Y OTROS MATERIALES.

Animation, Cartoon y Early comics, en *Microsoft Enciclopedia Encarta 99*.

BRITO, Francisco, “Violencia y agresión en programas de televisión”, Departamento de Monitoreo de Televisión, Dirección de Control Sanitario de la Publicidad, Secretaría de Salubridad y Asistencia, México, 1993.

Noam Chomsky, “Los medios de comunicación”, en *Excélsior*, secc. cultural, , p. 1, 19 y 21 de noviembre, 1994

“Domo”, revista de animación japonesa, de oct. 1997 a mayo de 1999.

ENRÍQUEZ, Mariana, “Cariporno japonés”, en La Jornada Semanal, Suplemento cultural, México, domingo 27 de junio de 1997.

GALINDO, Enrique, “Axiomas de la comunicación humana”, material para el Seminario de Comunicación Educativa. CISE-UNAM, 1990.

“Historia del comic”, programa de televisión, transmitido por Canal 22 en octubre 1997.

“Historia del comic”, miniserie de televisión transmitida por The History Channel en julio 2004.

“Mangazone”, revista española sobre anime y manga, 2ª época, núm. 7, 8 y 9.

“Moonlight Magazine”, año 1, núm. 3, julio de 1998.

“Plan B”, revista mexicana sobre animación, año 2, núm. 4, año 3, núm. 1 y 2

“Seinen”, revista mexicana sobre animación, año 1, núm. 5, 6, 7 y 8.

PASQUALI, Antonio, “Bienvenida Global Village”, en Intermedios, núm. 8, México, agosto-octubre de 1993.

WORLD WIDE WEB

<http://www.belldandy.org/mhistory.html>

<http://www.viz.com>

<http://animeonline.org>

<http://www.channela.com>

<http://www.teletoon.com/French.World.htm>

<http://www.anipike.com>

Puri_Kura@lettera.net

<http://www.geocities.com/Tokyo/7183/menuinchi.htm>

<http://www.apexmall.com/otaku/otaku.cgi>

<http://home.hkstar.com/~saturn/>

<http://www.apexmall.com/anime/main-core.html>

<http://www.ur.mx/division/bach/roma/alumnroma/650106/animep.htm>

<http://www.class.udg.mx/~leonf/anime/manga>

<http://hipocrates.esm.ipn.mx/cyberboy/anime/index.html>

<http://www.businesstechnology.net/jal/anime4.htm>

<http://www.lpm1.hypermart.net>

<http://www.geocities.com/Tokyo/Bay/7453>

<http://www.domo.home.ml.org>

<http://red-light.porncity.net/144/main.html>

<http://members.theglobe.com/ranmaporn/>

<http://www.sailormoonx.com>

<http://home.coqui.net/ehudders/sailorH.htm>

<http://www.two4u.com/pizzacats>

<http://www.websexactions.com/toon-porn/html>

<http://animeworld.com/essays/defineanime.html>

<http://www.rdg.ac.uk/StUnion/Anime/whatisit.htm>

<http://www.anipike.com>

<http://oldcrows.net/~rabi/mananime.html>