

Las relaciones de género en los dibujos animados de la TV chilena

Gender Relations in Cartoons Shown by the Chilean TV

Patricio Cabello y Carolina Ortega, Consejo Nacional de Televisión (CNTV). Santiago, Chile. [pcabello@cntv.cl]

Recibido: 29/10/2007 / Aceptado: 29/11/2007

Resumen | El siguiente artículo examina las relaciones de género en la programación infantil abierta chilena, en base al análisis cualitativo de 24 emisiones de doce programas de televisión. Como resultado principal, se encontró que las animaciones asiáticas orientadas a un público entre los 8 y los 14 años exaltan el uso del cuerpo como una estrategia para ser deseado, admirado o competir con pares. En el caso de las producciones estadounidenses, los personajes femeninos tienen menos protagonismo que los masculinos, siendo estos últimos caracterizados por la independencia y la impulsividad. En el caso de las producciones chilenas se encontró un desafío a algunos tipos de relación consideradas tradicionales o conservadoras.

Palabras claves: Dibujos animados, análisis cualitativo, esquemas televisivos, género.

Abstract | The following article examines cartoons' gender relations in Chilean television based on a qualitative analysis of 24 cartoon emissions from Asia, USA and Chile. As main outcomes we found that Asiatic animations, when they are oriented to children between 8 and 14 year old (Tweens), exalt the use of the body as a strategy to be desired, admired or, in some cases, to compete with their peers. In the case of American productions, women are not primary characters, whereas men are more independent and impulsive as well. In the case of national productions we found more elaborated and complex relationships, where some old fashioned roles are questioned with humour. Also, schemes and conceptual maps were made to show structures of relationships present in the analyzed material.

Keywords: cartoons, qualitative analysis, TV schemes, gender, children.

«(...) para este niño pequeño ver a Pinocho, el mismo muñeco tonto que ha ido de desventura en desventura, que quería ser 'bueno' pero no podía evitar ser 'malo', esta misma marioneta pequeña e incompetente que ni siquiera es un niño de verdad, convertida en un personaje redentor que salva a su padre de las garras de la muerte constituye una revelación sublime. El hijo salva al padre. Pero esto hay que imaginarlo desde la perspectiva de un niño pequeño y también desde la perspectiva de un padre que alguna vez fue un niño pequeño y un hijo. *Puer aeternus*. El padre salva al hijo».

Paul Auster

En este artículo se aborda la forma en que se presentan las relaciones de género en los dibujos animados que se emiten en la programación abierta chilena. Siguiendo a autores como Maldonado da Silva (2003), es necesario recalcar que los argumentos y discursos que aquí se describen no son producciones idénticas a lo que opera en la sociedad, sino que eventualmente lo hacen como construcciones autónomas que «funcionan como elementos centrales del proceso comunicacional, a fin de organizar la sociedad y se materializan a través de las prácticas socioculturales» (Da Silva, 2003, p. 2).

Dentro de la oferta televisiva infantil chilena, la programación con mayor presencia se encuentra constituida por los dibujos animados. Una investigación reciente del Departamento de Estudios del CNTV (2007; 2002) señala que éstos constituyen el 69.4% de la oferta infantil, seguidos de lejos por las series y animaciones/muñecos, con 17.5% y 5.7% respectivamente. En cuanto a su procedencia, se constata la mayor presencia de producciones estadounidenses, asiáticas y chilenas¹.

La evidencia indica que la televisión puede influenciar la forma en que los niños y las niñas perciben la realidad social. En este sentido, una variada gama de investigaciones demuestran que ella no sólo puede generar expectativas estereotipadas de los roles de género, sino también promover o no relaciones de género flexibles y equitativas (Greenfield, 1985). A esto se suma que el proceso de formación del yo «depende cada vez más del acceso a formas mediáticas de

comunicación, tanto impresas como, electrónicas. El conocimiento local es completado, y progresivamente desplazado, por nuevas formas de conocimiento no local que se encuentran fijadas en un estrato material, reproducido técnicamente y transmitido a través de los medios» (Thompson, 1998, p. 274). De este modo, la influencia se produce no sólo en la replica de conductas, sino además en las formas más complejas de construcción del sujeto.

Dentro de esta oferta mediática se puede observar una serie de temas relevantes, donde se destacan el tratamiento de las relaciones de amistad, la violencia, las formas de cooperativismo y, de nuestro particular interés, las relaciones de género.

NARRATIVA Y MUNDO INFANTIL

Para Bruno Bettelheim, «a nivel manifiesto, los cuentos de hadas enseñan bien poco sobre las condiciones específicas de la vida en la moderna sociedad de masas; estos relatos fueron creados mucho antes que esta empezara a existir» (1975, p. 11). Con esto quiere decir que las estructuras y temáticas que abordan estas historias tienen un origen en conflictos primarios que la humanidad ha conservado desde que los relatos ingresan como forma de enseñar y divertir, operando en consonancia con desafíos y conflictos del desarrollo. Su función sería la de dar seguridad y permitir a niños y niñas «comprenderse a sí mismos en este mundo complejo con el que tienen que aprender a enfrentarse, precisamente porque su vida, a menudo, le desconcierta» (p.11).

El cuento de hadas además transporta a un espacio imaginario en un tiempo y lugar diferentes, como lo prueban sus «hace mucho tiempo» o «érase una vez»³, para que justamente lo lejano, lo antiguo, o bien el futuro pueden permitir la distancia con aquellos contenidos donde brujas, magos o madrastras perversas son potencialmente amenazantes. Así el niño es «embarcado en un viaje hacia un mundo maravilloso, para después, al final, devolverlo a la realidad de manera más reconfortante» (p. 70).

Otro aspecto relevante de destacar en este tipo de narraciones, es la capacidad de «transformación» del héroe y los demás personajes. Las mutaciones de ma-

1 Cabe mencionar el aumento significativo de programación hecha en Chile, la cual en 2002 constituía solo el 13%, mientras que en la actualidad concentra el 21,2%.

2 Un ejemplo claro de este tipo de estrategias para «resituar» la temporalidad y el espacio se encuentra en la apertura de *Star Wars* cuando una silenciosa leyenda indica «hace mucho tiempo en una galaxia lejana...».

drastra a bruja o la suplantación de la abuela por el lobo son la expresión de temores básicos ante la dualidad. La madre es una figura significativa para niños y niñas y, como tal, es objeto de idealizaciones. Ciertamente esta posición ideal es insostenible para la madre real y, en ocasiones, frustra o castiga. Desde la perspectiva infantil, la fantasía más primaria es que son personas distintas.

Campbell (2001) destaca que las transformaciones del héroe además poseen una importante función narrativa, pues no sólo sirven para ocultar la identidad (sujeto común vs. héroe) o proyectar conflictos primarios como el de Edipo, sino que son parte de su gesta en un sentido más general. Es decir, representan la tarea de crecer enfrentando obstáculos y rivales. En un sentido distinto, Del Villar (2001) analiza las relativamente nuevas transformaciones por fusión presentes en la japoanimación, donde dos o más personajes se unen y producen uno nuevo con características diferentes, como ocurre en el caso de *Dragon Ball Z*.

En el caso particular de la transformación de un género a otro, podemos destacar que no es un fenómeno exclusivo de la ficción televisiva, sino que es parte de fenómenos «reales» que la sociedad observa y sobre los cuales construye expectativas. De hecho Garfinkel postula que:

«nuestra sociedad prohíbe movimientos voluntarios o aleatorios de un status sexual a otro. Insiste en que tales transferencias sean acompañadas por controles reconocidos, tales como carnavales, fiestas, reuniones, actividades de espionaje y otras. Tales cambios son tratados, tanto por el que observa, como por aquel que efectúa el cambio, como limitadas en duración y en circunstancias prácticas» (2006, p.144).

En este sentido, la transformación como elemento cultural será un elemento fundamental para nuestro análisis.

LOS ESQUEMAS

Siguiendo a Bettelheim, Valerio Fuenzalida (2005) plantea que, dada la recurrencia de temas y desarrollo de acciones, es posible describir esquemas lúdico-educativos aplicables a una gran cantidad de dibujos ani-

mados, lo que permite construir tipologías y definir la forma en que se orienta la narración en torno a una conflictiva interna y/o relacional de los niños y las niñas. Por un lado está el esquema de *acción épica*, donde se enfrentan personajes que simbolizan (y podemos agregar, que representan explícitamente) el bien y el mal, siendo su procedencia más común Estados Unidos y Japón. Los personajes de este esquema actúan en equipos, conservando capítulo a capítulo un objetivo final lejano. En cuanto a las acciones, «además de las destrezas físicas y las armas empleadas en los enfrentamientos, a menudo se alude a poderes mágicos y esotéricos, tanto en el campo de los buenos como de los malos. Los protagonistas requieren también de virtudes, sacrificios heroicos en el esfuerzo, sagacidad y habilidad en su lucha contra los malos» (p. 102).

Como un complemento a lo señalado por Fuenzalida acerca de la acción épica, Eco (2004) señala la presencia de una dualidad en los superhéroes, quienes transitan entre el mundo fantástico, donde sus poderes son posibles, y la vida cotidiana, donde son ciudadanos comunes, incluso marginales o excluidos por su retraimiento o falta de asertividad y carisma. La unidad Clark Kent/Superman aparece como el representante más fiel de esta dualidad. Este fenómeno de las dos caras, o las dos vidas del héroe, ya era analizado por Freud (2000). En tal sentido, tanto la doble identidad como la historia de un pasado mítico de gloria (el hijo que descende de una familia real pero que por causas injustas, o por simple obra del destino, es ahora pobre) dan cuenta del deseo de ser otro, y así vencer la desprotección y la vulnerabilidad. Esto es lo que da paso a la «novela familiar del neurótico», con lo cual Freud apela a la capacidad narrativa del sujeto para estructurar su deseo y rescatarse a sí mismo de la frustración e inferioridad.

Por su parte, Eco sostiene que es justamente el sentimiento de inferioridad lo que motiva al lector seguir las aventuras de Superman, pero que este estaría influenciado por el contexto socio-cultural moderno. Según él, éstas narraciones son una producción cultural de

«una sociedad particularmente nivelada, donde las frustraciones están a la orden del día (...) una sociedad industrial en la que el hombre se convierte en un número dentro del ámbito de una organización que deci-

de por él; en la que la fuerza individual, si no se ejerce una actividad deportiva, queda humillada ante la fuerza de la máquina que actúa por y para el hombre (...) en una sociedad de esta clase, el héroe positivo debe encarnar, además de todos los límites imaginables, las exigencias de potencia que el ciudadano vulgar alimenta y no puede satisfacer» (2004, p. 265).

El segundo esquema descrito por Fuenzalida corresponde al del *niño alocado*. Este muestra personajes disruptivos y cómicos, que parecen no tener filtros para expresión de su impulsividad, siendo a veces «maldadosos». Entre algunos personajes clásicos en esta línea, se encuentran el Pato Lucas, el Pájaro Loco, Daniel el Traívieso y la consagración máxima: Bart Simpson.

En tercer lugar se encuentra el esquema del *adulto torpe y el pequeño hábil*. En este caso, el adulto aparece retratado como «poco diestro para realizar ciertas actividades que como adulto debiera realizar bien. El esquema es completado, para hacerlo más elocuente, con personajes infantiles que realizan diestramente lo que no pueden llevar a cabo los torpes adultos» (Fuenzalida, 2005, p. 94).

Finalmente, el cuarto esquema consiste en uno de *lucha entre el débil y el fuerte*, donde se enfrentan personajes en desventaja con quienes aparecen como más poderosos o aventajados. Fuenzalida sostiene que pueden encontrarse ejemplos de esto en La Pequeña Lulú (tanto en el enfrentamiento de Lulú con los niños, como en la lucha entre el Club de Toby y Los chicos del Oeste), en el Coyote y el Correcaminos y en Tom y Jerry, entre otros.

RELACIONES DE GÉNERO Y TELEVISIÓN

El género constituye una de las temáticas más relevantes de la sociedad moderna. Este concepto surge de la necesidad de diferenciar la conformación biológica, de la construcción social de lo masculino y lo femenino. De hecho, Giddens señala que el género «no tiene por qué ser una consecuencia directa del sexo biológico de un individuo» (2001, p.153).

Ahora, a nivel de sujeto, el género es una forma de autodescripción; una experiencia de autorreconocimiento que articula la dualidad de ser único y estar anclado a un entorno de iguales y distintos. En otras

palabras, la construcción de una identidad de género requiere de reconocimiento de una relación entre dos actores sociales, en los cuales se observa una diferencia en base al sexo atribuido por la sociedad. De esta manera, como destaca Barker (2002), las identidades que se generan en base al sexo y al género «son descripciones socialmente producidas con las que nos identificamos y no categorías universales de la naturaleza o la metafísica» (p. 149). Incluso fenómenos como la sexualización de la imagen de la mujer son, en definitiva, caracterizaciones y expectativas que han sido construidas y determinadas por la sociedad.

Es en esta línea que Kaufman rescata la relevancia de considerar el «poder» como un elemento que se encuentra inserto dentro de las relaciones de género. Él insiste en que

«los discursos sobre el género han tenido dificultades para liberarse de la noción, fácil pero limitada, de roles sexuales. Sin duda los roles, expectativas e ideas acerca del comportamiento apropiado si existen, pero la esencia del concepto de género no está en la prescripción de algunos roles y la proscripción de otros; después de todo, la gama de posibilidades es amplia y cambiante y, además, rara vez son adoptadas sin conflicto. Al contrario, lo clave del concepto de género radica en que éste describe las verdaderas relaciones de poder entre hombres y mujeres y la interiorización de tales relaciones» (1995, pp. 4-5).

Tal como señala Ana Sánchez Bello, la diferente percepción de los papeles que han de jugar los sexos en la sociedad se trasluce en la simbología iconográfica y lingüística de los medios de comunicación. Este es un dato relevante pues «los medios de comunicación de masas influyen sobre las ideas que adquieren los individuos. Dicho de otra forma, los medios de comunicación son una instancia más de socialización (...)» (2004, p.29). Según Sánchez Bello, esto se reafirma con la postura sobre la existencia de un cierto esencialismo de los sexos que es sustentado y fomentado por los medios de comunicación, donde la presentación de formas de ser específicas de la mujer y del hombre, resaltan sus diferencias desde un argumento fundamentalmente biológico y no socio-cultural.

3 Esto comprende: Canal 13, Televisión Nacional de Chile (TVN), Mega, Chilevisión, UCV Televisión, La Red y Telecanal.

4 Vale considerar que los criterios de clasificación que siguen son los utilizados por la metodología de clasificación del estudio recién mencionado.

Es a partir de este planteamiento centrado en las relaciones de género, que surge la relevancia de investigar la forma en que éstas se presentan en la programación infantil. Otros investigadores se han planteado este tema, obteniendo resultados que no dejan de sorprender. Tal es el caso de los descubrimientos de Götz (1998) sobre la programación infantil alemana, donde se reporta una representación rígida de las relaciones de género, en la que las mujeres son menos representadas y poseen un menor protagonismo que los hombres (los héroes en mayor medida). Ahí, los personajes femeninos se presentan en oposición a lo masculino y muestran claros rasgos estereotipados, tanto físicos como de personalidad. Por su parte, Antón (2001) señala que la programación infantil española contribuye a configurar un orden simbólico patriarcal a través de perfiles que reflejan y recrean la desigualdad entre los géneros. El problema es que éstos constituyen una representación que

«reconstruye la supremacía masculina y excluye a las mujeres de la participación en el desarrollo y sostenimiento de las sociedades, una representación que aleja a los varones de tareas sociales imprescindibles por considerarlas femeninas, como las domésticas, de cuidado de las personas o de apoyo emocional, mientras los concentra en las actividades tradicionalmente masculinas, activando el recurso al dominio mediante la acción violenta como un constituyente esencial de la identidad masculina» (p. 6).

Es un hecho ampliamente aceptado que, si bien la distinción o diferenciación entre roles de género son un fenómeno esencial de la vida social y la actividad humana, la forma que estas relaciones tengan, en cuanto a la distribución del poder o la sexualidad, varían transculturalmente (Mead, 1972). En este mismo sentido, es necesario recalcar «la infinita plasticidad de la sexualidad y del género humanos, que está modelada y regulada en formas específicas y en condiciones históricas y culturales concretas» (Barker, 2002, p. 149). En relación a esto, Kwangok y Lowry (2005) advierten que, pese a que los contenidos de los programas y la publicidad efectivamente varían entre culturas distintas, la mayor parte de la investigación tanto en Europa como en Asia y África, muestra imágenes no represen-

tativas o estereotipadas de las mujeres y los hombres. Algunas de estas investigaciones enfatizaron la presencia de una distribución estricta de roles según la cual los hombres aparecen ligados al trabajo y los negocios, mientras las mujeres al espacio doméstico.

Es entonces relevante analizar la procedencia de los dibujos animados, asumiendo la participación de los medios de comunicación en los procesos de aculturación donde las expectativas acerca del ejercicio de roles sociales, en ellos incluidos los de género, se construyen a la luz de la difusión y re-semantización de modos de ser que se distribuyen por el mundo.

METODOLOGÍA

Universo y muestra

El universo de los programas considerados en el presente artículo se encuentra constituido por la totalidad de la programación infantil transmitida por la televisión abierta chilena clasificada como dibujos animados³. De este universo se extrajo una muestra de doce programas emitidos entre el sábado 4 y el domingo 12 de noviembre, siendo considerados dos emisiones por programa, lo que arroja un total de 24 episodios. En el caso particular de la serie Block, transmitida por Canal 13, fue necesario reemplazar un capítulo de la muestra original por uno correspondientes al 18 de noviembre. Esto debido a que el capítulo originalmente muestreado constituía un condensado de clips musicales de corte promocional que no permitía identificar una unidad narrativa.

La base de programas, y su registro en formato DVD se han obtenido como aporte del Consejo Nacional de Televisión y corresponden a material utilizado en la investigación «La Programación Infantil en la Televisión Chilena», realizada por el Departamento de Estudios del CNTV (CNTV, 2007a)⁴.

La decisión de centrarse exclusivamente en programación nacional se justifica porque esta posee un mayor consumo, no solo porque la penetración del cable todavía es baja (35%) y concentrada en los hogares de mayor ingreso, sino porque incluso en aquellos con mayor acceso a televisión de pago el consumo de televisión abierta es alto (CNTV, 2007b).

Se ha decidido tomar dibujos animados de tres procedencias distintas -Chile, Estados Unidos y Asia (Ja-

pón)-, pues son los que poseen una mayor presencia dentro de la programación, con un 51% correspondiente a los estadounidenses, un 21,2% chilenos y un 10,6% asiáticos.

Por otra parte, los programas se encuentran dirigidos a dos públicos objetivos (según las edades de los niños): de 5 a 7 años y de 8 a 14 años. Se decidió no considerar el segmento de 0 a 4 años, debido a la baja presencia de programación infantil (y dibujos animados) dirigidos a este público objetivo.

Luego de seleccionar todos los programas que cumplen con los criterios anteriormente señalados, se tomaron los dos dibujos animados que poseen mayor índice de audiencia (cruzando público objetivo y procedencia). El *rating* utilizado corresponde al que comprende la audiencia de 4 a 12 años, en el periodo comprendido en el muestreo.

En definitiva, se consideró la siguiente estructura para la muestra:

Público Objetivo	Procedencia			
	Chile	EE.UU.	Asia	Total
5 a 7 años	2x2 (Block! Diego y Glot)	2x2 (Bob Esponja/ Johnny Bravo)	2x2 (Shin Chan/ Doraemon)	12
8 a 14 años	2x2 (Pulentos/ El Ojo de Gato la Justicia)	2x2 (Arnold/ La Liga de)	2x2 (Ranma 1/2/ Mirmo)	12
Total	8	8	8	24

Enfoque y procedimiento

El estudio es de carácter exploratorio-descriptivo, por lo que mediante éste se busca exponer la forma en que se presentan las relaciones de género. Para eso, el análisis de contenido se realizará a través de un enfoque narrativo de metodología cualitativa, donde lo emitido por la pantalla es «leído como un texto». En este sentido, se asume que «la labor de interpretación del discurso es más importante que la del recuento o la asociación

estadística de los elementos del lenguaje» (Ruiz, 2003, p. 194).

El proceso fue el siguiente:

Primero, se definieron dimensiones de análisis conforme a las cuales se clasificó el material. Estas dimensiones fueron:

Historia	Personajes	Interacciones	Elementos audiovisuales relevantes	Objetos/ implementos/ poderes
Narración Temas centrales Conflictos	Sexo Edad Profesión/ actividad Características psicosociales - Plano afectivo - Plano cognitivo - Plano conductual	Asimetría Simetría Relaciones de poder	Voces Música Colores	Objetos de uso característico de personajes varitas mágicas; capas; garrotes; naves espaciales. Uso de fuerzas o magia: Fuerza personificada: personaje con poderes. No personificada: energía, maná, suerte, hechizo, etc.

Una vez clasificado el material a través de rejillas, se utilizaron algunos elementos propuestos por el *análisis estructural*, donde se busca dar cuenta de las representaciones presentes por medio de la conformación de categorías. Éstas permiten ordenar y sistematizar el gran contenido existente dentro de un texto y reducirlo en unidades que son posibles de ser contrastadas y relacionadas (Martinic, 2006). A través de la identificación de las unidades de sentido básicas, se crearon polaridades, con las cuales se construyó una rejilla que permitió sistematizar la información e identificar la presencia o no presencia de cada una de las polaridades dentro de cada dibujo animado y sus características. Algunas de estas unidades de sentido son las siguientes:

Personajes	Conflictos	Interacciones
Impulsividad/ reflexión	Orden/ desorden	Competencia/ cooperación
Inteligencia/ ingenuidad	Unión/ separación	Aceptación/ rechazo
Sujeto/ objeto	Nosotros (as)/ ellas (os)	Límites rígidos/ límites flexibles
Actividad/ pasividad	Bien/ mal	Desinteresadas/ instrumentales
Autonomía/ dependencia	Pasado/ presente	
Altruismo/ egoísmo		
Conservador/ liberal		
Sedución/ agresión		
Público/ privado		
Hombre/ mujer		
Viejo/ nuevo		

5 Proceso similar al utilizado en la *Grounded Theory*. Para más información sobre codificación axial ver: Glasser B, Strauss A. (1967). *The discovery of Grounded Theory. Strategies for cualitative Research*. New York: Aldine.

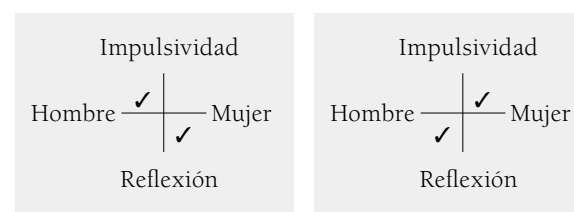
Se realizó una codificación axial (conjunto de distinciones que describe y explica un fenómeno particular), a partir de lo cual finalmente se llega a la formación y construcción de mapas conceptuales, que permiten entender las características de las relaciones de género en los dibujos animados⁵.

ANÁLISIS DE RESULTADOS

Análisis por procedencia

En líneas generales, es posible reconocer que en los dibujos animados asiáticos se muestran imágenes de hombres impulsivos en contraposición a imágenes de mujeres reflexivas o bien, por el contrario, imágenes de hombres reflexivos vs. mujeres impulsivas. De todas maneras, el retrato de la mujer como contenida y reflexiva domina en estas producciones, siendo los hombres más disruptivos e inmaduros.

En el siguiente esquema se expone la forma en que los personajes femeninos y masculinos van oscilando de la reflexión a la impulsividad, construyendo estructuras narrativas polares, donde la pasividad de uno es complementada con la impulsividad del otro y viceversa, reforzando la imagen de relaciones polarizadas.



Cabe destacar que es en los dibujos animados asiáticos analizados donde se presenta una diferencia más clara en cuanto a la orientación a distintos segmentos. Esta se explica con claridad a partir de lo señalado por Del Villar (2002) en torno a la segmentación de la industria del animé, la cual se orienta a una gran cantidad de grupos de edad diferentes con gustos muy diversos y específicos.

En *Shin Chan* y en *Doraemon el Gato Cósmico* (historias infantiles) se puede constatar, respecto de las características físicas de los personajes, la existencia de un bajo acento en la diferenciación entre los rasgos femeninos y masculinos, lo que se ve manifestado en cuerpos masculinos poco desarrollados y apariencias femeninas pueriles. Además, aquí el uso del cuerpo se relaciona con conductas disruptivas que buscan captar la atención del resto de las personas, ya sea que agraden, desafíen u ofendan a los adultos. Un notorio ejemplo es *Shin Chan*, quien a la menor provocación se baja los pantalones enseñando el trasero a su madre.

Otro elemento que surge con fuerza corresponde a la importancia del espacio privado dentro del desarrollo de las respectivas historias. En ambos dibujos animados, el grueso de los acontecimientos sucede dentro del hogar, que se presenta como una instancia privada y de resguardo del mundo exterior, donde el niño puede desarrollarse y actuar en compañía de su familia. Si bien tanto en *Shin Chan* como en *Doraemon* los niños protagonistas se mueven entre el espacio público y privado, se mantiene un claro predominio de este último como contenedor de las vidas de los personajes principales. Por ejemplo, en los dos es posible identificar que los niños asisten al colegio y poseen amigos y compañeros relacionados con este lugar. Sin embargo, a pesar de esta presencia, es posible ver que los conflictos y los acontecimientos más importantes se desarrollan dentro del hogar.

Ahora bien, en el caso de *Shin Chan*, es posible identificar una clara preponderancia de las interacciones verticales, es decir de relaciones que se dan entre personas de diferentes generaciones. En cambio, en *Doraemon*, si bien es posible distinguir la presencia de interacciones verticales, también se le otorga importancia a las relaciones que se producen entre pares. Esto hace que en este programa la amistad posea un mayor predominio y que las relaciones entre personas de una misma generación cobren relevancia dentro de la temática de género.

En cuanto a *Ranma 1/2* y *Las aventuras de Mirmo* (historias para *tweens*), tanto los hombres como las mujeres son atractivos y poseen cuerpos llamativos y desarrollados, que dan cuenta de su sexualidad (en general, los hombres son atléticos y las mujeres hermosas y esbeltas). También es posible observar la existencia de una mayor exhibición del cuerpo, pues se muestran muchas imágenes de mujeres adolescentes utilizando pequeñas prendas de ropa e incluso semidesnudas. Este énfasis concuerda con la utilización primordial que se le da en estos dos dibujos animados, donde tanto hombres como mujeres usan su cuerpo como una herramienta para alcanzar las metas que se proponen. La diferencia radica en que, en el caso de los hombres, esto se encuentra más relacionado con el uso para imponer respeto o enfrentarse físicamente con otros; en cambio, en el caso de las mujeres, el cuerpo es utilizado de una manera más ligada a la sensualidad.

Por otra parte, en estos dibujos animados el espacio público adquiere una importancia mucho mayor. La escuela surge como un escenario elemental en el transcurso de los acontecimientos y las historias, donde además se mantienen una serie de relaciones, tanto de amistad como de enemistad. Si bien, tanto en *Ranma* como en *Mirmo* es posible identificar otros escenarios, como por ejemplo las casas de algunos de los personajes, en general es en el ámbito público donde se genera la acción y se construye la trama del capítulo. En relación a esto, aquí es posible identificar con mucha claridad el predominio de las interacciones horizontales, es decir, entre pares. La amistad, el amor y la rivalidad son relaciones que sobresalen de manera notoria y dan cuenta de la supremacía de los vínculos entre personas de la misma generación.

La preeminencia que poseen las interacciones entre pares, sin duda marca la manera en que se presenta la temática de género, donde cobra importancia el amor pueril, la búsqueda de reconocimiento del sexo opuesto y otros tópicos relacionados con la sexualidad adolescente. Debido a la relevancia que se le otorga a las relaciones entre pares, en estos dibujos animados existe una ausencia notoria de relaciones familiares. Sólo es posible identificar la presencia del padre de Ranma y una relación bastante secundaria entre Akane y su padre.

Dentro del plano de los temas relacionados con la sexualidad, es posible identificar que los personajes manifiestan dos formas de desenvolverse. Por una parte, con las personas del mismo género existe un predominio del actuar basado en la agresión (tanto física como verbal), donde la competencia es además un tópico fundamental entre sus interacciones. Contrariamente, entre personas de diferente género juega un papel fundamental el actuar basado en la seducción, donde además se presenta una mayor cooperación entre las interacciones.

A diferencia de aquellos de procedencia asiática, en los dibujos animados estadounidenses no hay una diferenciación clara por público objetivo. En este sentido, es posible señalar algunos rasgos transversales de los programas estadounidenses, que permiten caracterizar la forma en que se presentan y representan las relaciones de género.

Un primer punto relevante corresponde al predominio de personajes masculinos en comparación a los femeninos, donde las mujeres o quienes representan lo femenino poseen una presencia relativamente inferior. Sin embargo, es necesario señalar que esta menor presencia no siempre se corresponde con el papel que juegan los personajes femeninos, ya que es posible identificar programas en los cuales las mujeres poseen un fuerte protagonismo dentro de las historias.

Una segunda constante es la existencia de personajes con características físicas no humanas, ya sean superhéroes, androides o animales provistos de cualidades femeninas o masculinas.

Se presenta por otra parte una mayor preponderancia de la imagen de un mundo adulto o de jóvenes solteros e independientes, siendo más relevantes las re-

laciones entre pares, en desmedro de las relaciones familiares, las que comúnmente son presentadas como agrupaciones uniparentales o con vínculos poco claros. Tal es el caso de *La liga de la justicia*, donde High Father y Dark Side intercambian sus hijos, con el objeto de dar estabilidad a la tensión entre el bien y el mal en el Universo. También se puede observar que, en general, los personajes no representan las edades de la audiencia a los cuales se encuentran dirigidos, sino que, por el contrario, muchas veces éstos pertenecen a generaciones mayores, es decir, adultos. En este sentido, los espacios públicos se encuentran bastante ligados al ámbito laboral de los personajes, donde surge la importancia de las relaciones entre pares o de amistad, en desmedro de las relaciones familiares, incluso dentro del ámbito privado del hogar.

En relación a los roles tradicionales, aquí es posible distinguir una dualidad presente dentro de las mujeres, donde algunas poseen un rol muy conservador mientras otras destacan por sus roles liberales. Además, dentro de estos dibujos animados los personajes masculinos tienden a presentar una conducta más impulsiva, ingenua o torpe, en comparación a los personajes femeninos, más reflexivos e inteligentes. Sin embargo, una distinción no muy clara entre géneros se da, por ejemplo, en cuanto a un actuar basado en el egoísmo o, por el contrario, en el altruismo. En este caso, es posible localizar comportamientos centrados en el beneficio propio, tanto en hombres como en mujeres, donde en los personajes femeninos esto se puede traducir en conductas demandantes o autónomas para la consecución de sus objetivos.

Dentro de las relaciones de género, es posible reconocer la existencia de varios casos donde los hombres rechazan a las mujeres. Estos rechazos están ligados, fundamentalmente, a insinuaciones amorosas por parte de ellas. En este sentido, las mujeres se muestran como más vulnerables frente a los deseos del otro.

Finalmente, los conflictos que se presentan dentro de las historias de los dibujos animados estadounidenses analizados, se basan, en gran medida, en las diferencias de intereses entre hombres y mujeres relacionados con la lucha entre «el bien y el mal», característica principal de los dibujos animados de superhéroes.

Finalmente, los Dibujos animados chilenos, al igual que en el caso anterior, no presentan características que permitan hacer una clara distinción referente al tratamiento de las relaciones de género según público objetivo infantil o un poco mayor (*tweens*).

La temática de género en estos dibujos no es de difícil análisis, puesto que se centran mayormente en relaciones entre personajes que retratan a personas «reales» y no a seres fantásticos o superpoderosos, lo que se relaciona de manera directa con imágenes menos estereotipadas. Esto permite que, por ejemplo, el héroe del *Ojo del Gato* mantenga la dualidad entre ser un joven como cualquier otro. De esta manera, la aplicación de las polaridades permite distinguir a las mujeres como personas más reflexivas, en contraste a la impulsividad que se presenta en los personajes masculinos.

En efecto, los personajes femeninos se clasifican en dos tipos. Aparece la mujer líder, «exploradora», que se impone sobre los hombres y actúa con sensatez cuando estos no son capaces. El ejemplo más claro de este tipo de personaje es Nea, la «mujer nueva». Es posible señalar que esto tiene que ver con un desafío a las expectativas más conservadoras, dado que Nea no sólo es la representación de una reivindicación de género, sino también generacional. De hecho su opuesto es la señora Mercedes (dueña del almacén), quien viene a ocupar el lugar de la bruja, portando aspectos indentitarios que, aunque poco deseables, la hacen cercana. Esta marca de identidad logra el efecto de oponer la nueva mujer chilena a la vieja.

Nea también se presenta como lo opuesto a la visión de la mujer bella y superficial, retratada en la niña rubia frente a la cual Barry muestra su interés amoroso, quien por su parte es un hombre impulsivo, glotón y poco reflexivo. Por su parte, la mujer rubia de *Block* aparece como un personaje absurdamente silencioso, lo que plantea, sin abandonar cierta ambigüedad, la ridiculización de una imagen de mujer/madre pasiva y meramente observadora del mundo de los hombres, los que en este caso son retratados generalmente como ineptos, interesados, impulsivos y en algunos casos deshonestos. Una vez más, en la variante masculina aparece el Abuelo Ñeñe como representante de «lo viejo», quien pese a su irritabilidad toma el lugar del sabio, estereotipo presente en otros dibujos animados.

Formación de esquemas

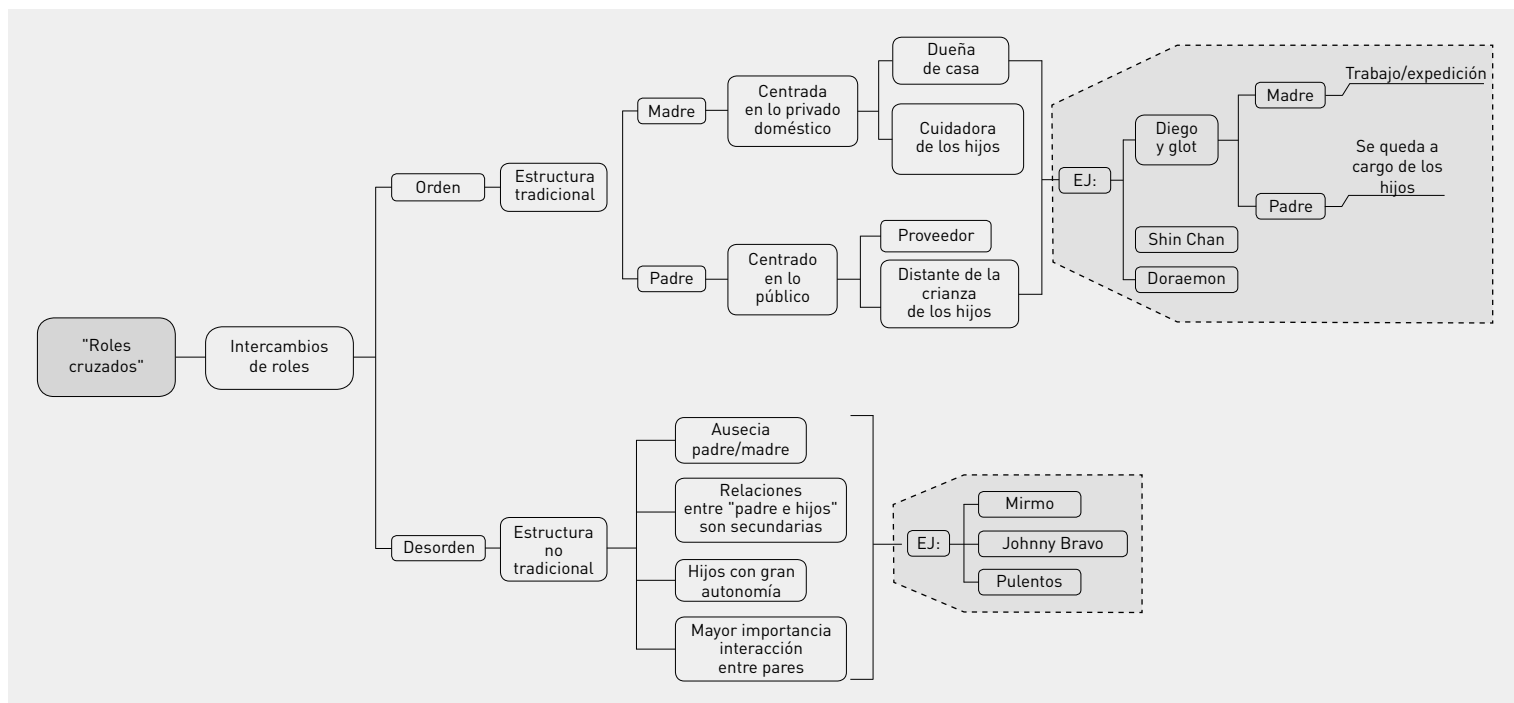
Mediante la codificación axial, se han formado cuatro esquemas narrativos.

En primer lugar, es posible constatar, principalmente en los dibujos animados de origen chileno, el uso del esquema de los roles cruzados, como una variante del *adulto torpe y pequeño hábil*. Esto se debe a que el cambio de roles se produce entre los padres, al verse obligados a realizar las respectivas actividades propias de su pareja. Es así como la madre emerge desde lo privado (es decir, desde donde al inicio de la trama se desarrolla su personaje) hacia el exterior, partiendo en busca de aventuras o saliendo a trabajar, mientras el padre queda en el hogar al cuidado de hijos (as). Es importante destacar que en este intercambio los hombres aparecen cumpliendo el rol de manera negligente. Tal es el caso del capítulo llamado «Mi Comunidad» de *Diego y Glot* (transmitido el 7 de noviembre de 2006 por UCVtv), donde Esmirna, la madre de Diego, sale en busca de unas tierras que supuestamente ha ganado como comisión por su traba-

jo como agente de ventas, mientras Armando, el padre, se queda al cuidado de los niños. El problema es que a este último se le pierden Diego y sus amigos, quienes terminan pasando la noche con un grupo de niños vagabundos. Al regreso de Esmirna, Armando se enfrenta a la dificultad de afrontarla y contarle la desaparición de los niños.

El segundo esquema presente, el del *niño alocado*, encuentra uno de sus casos más representativos en *Shin Chan*. En este caso, se desafían los roles de género extremadamente rígidos en la familia del protagonista, lo que resulta en una clara ridiculización del padre al tratar de demostrar que es «el hombre de la casa». Es así como este esquema muestra la forma como el niño alocado descentra al adulto y lo pone en evidencia.

En tercer lugar, también se advierte el uso del esquema *yo hombre/yo mujer*, el que representa una conflictiva más cercana a la adolescencia. Aquí se presenta uno o más personajes que modulan entre la dualidad hombre/mujer, mediante algún artilugio sobrenatural.



En el caso de *Ranma*, esta modulación se produce modificando no sólo las características físicas, sino además algunos aspectos del carácter. Ranma hombre es un sujeto impulsivo, en contraposición con su «yo-mujer», más reflexivo y calculador. En su relación con los hombres, Ranma pasa de ser un competidor, a ser deseado por los mismos, motivando en ambos casos la impulsividad de éstos (ya sea como agresividad o deseo sexual).

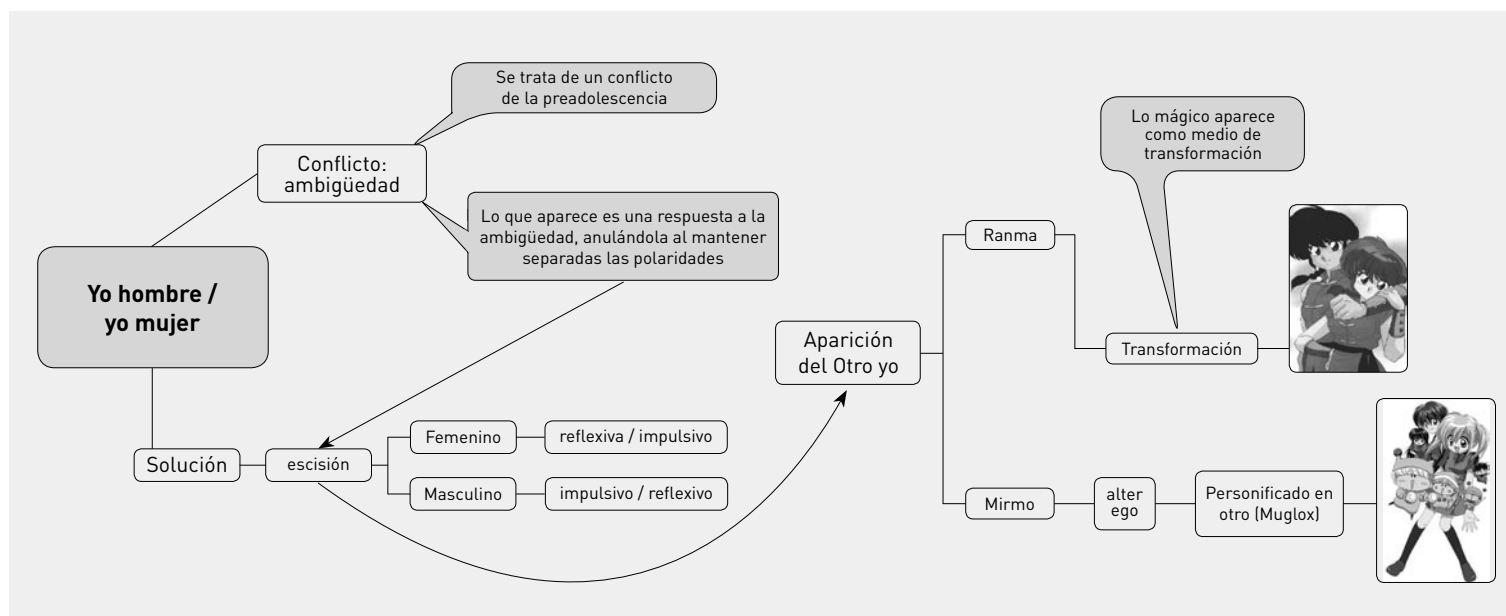
La transformación aparece aquí como una forma de solucionar aquello que nos plantea Garfinkel (2006), en el sentido de que permite resituar los componentes más ambiguos de la sexualidad adolescentes como algo que aparece fuera del sujeto, que es a la vez maldición y poder. Así la dualidad queda construida a través de una escisión que divide o separa radicalmente todo aquello reconocible como femenino de aquellos aspectos concebidos como masculinos. Esta lectura, se opone al sentido común que indica que Ranma es un personaje ambiguo, asumiendo todo lo contrario: es más bien fóbico ante la posibilidad de ser «femenino».

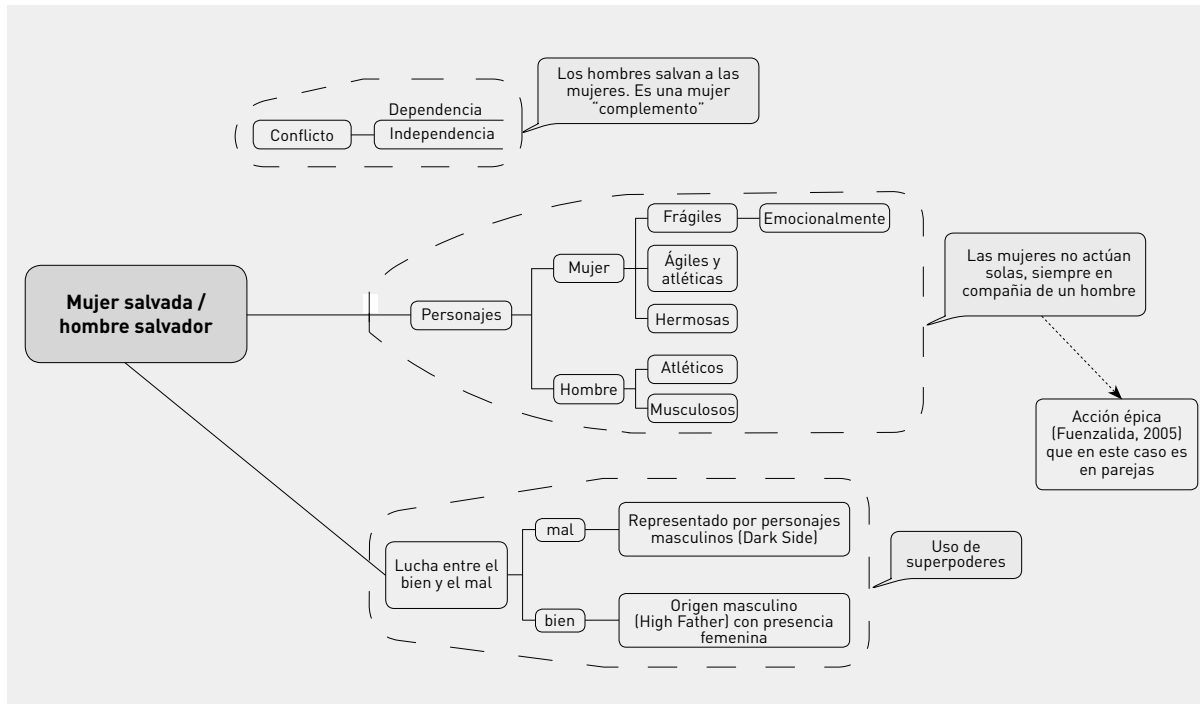
Otro ejemplo de este esquema se encuentra en *Mir-mo*, a través de los Muglox. Estos personajes fantásticos

condensan varias características: son infantiles, mágicos y complementan a los protagonistas al ser siempre de un sexo distinto. Mediante la magia, los Muglox permiten que los personajes (preadolescentes) cumplan sus deseos y se comunican entre sí de manera cruzada. Esto nuevamente mantiene separadas las dimensiones femeninas y masculinas alternativamente, siendo además la del yo-complementario (el yo-hombre para la mujer y el yo-mujer para el hombre) un reflejo de una parte más infantil del sí mismo, donde domina lo mágico.

El cuarto esquema observado es el del *hombre salvador y la mujer salvada*. Este se acerca al de la *acción épica* desarrollado por Fuenzalida, aunque aquí es posible advertir cómo la gesta o acto heroico se lleva a cabo en parejas. En esta relación, tanto los hombres como las mujeres son fuertes, ágiles y poderosos, sin embargo algo inexplicable que opera por ausencia lleva a que las mujeres terminen siendo salvadas por un personaje masculino.

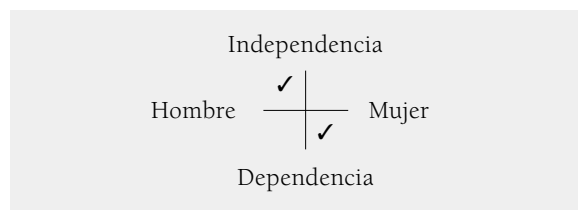
La salvación de la mujer no sólo se produce en escenas de acción en que es rescatada, sino también en situaciones donde es contenida emocionalmente por los hombres, puesto que en el caso de Superman, por ejem-





plo, no solamente estamos en presencia de una súper fuerza física, sino además de una integridad moral.

En el siguiente diagrama se expone la estructura rígida en la que se presentan las relaciones entre hombres y mujeres dentro de este esquema, marcando la relación con imágenes de mujeres que, pese a que pueden demostrar fuerza y proactividad, se muestran dependientes frente a los hombres.



En este esquema, la imagen del héroe jamás abandona su posición. Eco (2004) resalta la forma en que la dualidad de los superhéroes les permite una do-

ble identidad, a saber, un yo-débil y un yo-fuerte. Sin embargo, en *La Liga de la Justicia*, tanto la imagen hipermasculina de Superman, Batman, el Fantasma del Espacio (entre otros), así como la imagen ágil, atlética y hermosa de la Mujer Halcón o la Mujer Maravilla están ancladas permanentemente. Es decir, no existe dualidad ni hay un retorno a la vida de los mortales, donde los hombres pueden ser débiles (de hecho en la historieta de Superman se evidencia la ineptitud de Clark Kent, ya sea como periodista poco eficiente o en su cortejo a Lois Lane).

CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Si bien uno de los puntos de partida de nuestro estudio es el planteamiento de Fuenzalida sobre modelos lúdico-educativos de orden general, en este caso podemos agregar esquemas de representación de las relaciones de género. Esto nos permite proponer que se trata de un tipo de sub-esquema que podría complementarse con otras dimensiones, como por ejemplo la representa-

6 Lo que siempre es una especulación imposible de comprobar a través de un análisis de pantalla, siendo necesario aproximarse al contexto de emisión y ciertamente a las audiencias.

ción de relaciones con minorías étnicas o entre diferentes generaciones.

Se han construido esquemas o estructuras comprensivas de una muestra de dibujos animados emitidos por la televisión abierta chilena. Si bien este estudio no goza de la amplitud de investigaciones como la obra de Bettelheim -quien hace un recorrido histórico sobre clásicos de la literatura infantil e historias transmitidas oralmente- o de la obra de Fuenzalida -quien ha sistematizado material de pantalla de manera longitudinal, analizando dibujos animados de diferentes periodos-, nuestro estudio ha logrado caracterizar la forma en que se presentan las relaciones de género, intentando atender a la complejidad del fenómeno. Esta es una temática emergente a la cual no se ha dedicado aún la cantidad de páginas que requiere.

En líneas generales, lo que domina, con diferentes intensidades según procedencia, es la tendencia a caracterizar a los hombres como impulsivos y a las mujeres como reflexivas. En este sentido es que aparecen personajes masculinos de manera devaluada por su impulsividad y falta de reflexión.

En un esfuerzo por anticipar la posible resemantización⁶ ante los dibujos animados de origen asiático, es posible señalar que la lejanía se puede llenar de un halo místico; se trata de un exotismo que permite no sólo la distancia señalada por Bettelheim, sino la otra cara de esa distancia: la atracción de lo distinto. Esto tal vez se conecta con el hecho de que el deseo proyectado en estos dibujos no es infantil, sino adolescente, por lo tanto la huida, la diferencia y la construcción de la identidad constituyen un tema central, y eso pone en escena el juego acerca de los cambios de sexo u otras formas de dualidad y ambivalencia. Cabe señalar que esto último parece ser un tópico que reaparece en diferentes formas y en referencia a distintos temas. De hecho la ambivalencia no es vista solamente en relación a la sexualidad, sino también (ya sea por presencia u omisión) respecto a la dualidad entre el sujeto común y el héroe, así como entre los roles del pasado y los del presente.

En cuanto a la abrumadora evidencia anterior acerca de la construcción estereotipada de las imágenes televisivas como un hecho casi universal, según lo exponen autores como Kwangok y Lowry (2005), es posible discutir dicho planteamiento a la luz de nuestro estudio, donde se encuentran diferencias substanciales en cuanto a la construcción mediática de las relaciones de género. De esta manera, podemos reafirmar el hecho de que la producción audiovisual infantil innegablemente es un producto cultural, en el mismo sentido que lo son las diferentes construcciones del género provenientes de culturas disímiles. Esta diferencia en cuanto a la observación de las representaciones de relaciones de género va de la mano con la evolución de las formas de observar este fenómeno social. Por lo tanto, podemos ver que dibujos animados cuyo anclaje se encuentra en clásicos de la animación como la *Liga de la Justicia*, si bien presentan imágenes más balanceadas en cuanto a la presencia de género que las versiones que los anteceden, siguen ligadas a la presencia de imágenes hipermasculinizadas frente a imágenes de mujeres dependientes.

Si utilizamos los resultados de nuestro estudio como plataforma desde la cual contribuir al debate sobre la participación de los medios de comunicación en la construcción de estereotipos de género, podemos decir que las diferencias observables por procedencia resaltan el hecho de que el género es una categoría cultural donde el poder se impone como medio para la construcción de imágenes. Esto implica no solo que todas estas producciones emergerían bajo la influencia de una cultura construida desde lo masculino, sino que además aparece un fenómeno tanto o más interesante: la forma en la cual las producciones audiovisuales operan como testimonio de la manera en que la cultura popular lidia con el cambio social. En este sentido, la ambigüedad, los cruces de roles y todo juego con las identidades personales entre los personajes, pueden ser leídos como «experimentos» o desafíos a lo establecido.

BIBLIOGRAFÍA

- **Antón Fernández, E.** (2001). *La socialización de género a través de la programación infantil de televisión*. Valladolid: Trabajo de investigación en materia de Igualdad de Oportunidades entre Mujeres y Hombres, Subvencionado por la Consejería de Sanidad y Bienestar Social de la Junta de Castilla y León, a propuesta de la Dirección General de la Mujer e Igualdad de Oportunidades. Pp. 6. Disponible en: <http://www.fyl.uva.es/~wceg/articulos/TelevisionPatriarcal.pdf>
- **Barker, Ch.** (2003). *Televisión, globalización e identidades culturales*. Buenos Aires: Paidós.
- **Bettelheim, B.** (1975). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona: DeBolsillo.
- **Campbell, J.** (2001). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. México: Fondo de Cultura Económica.
- **CNTV, Departamento de Estudios** (2002). *Calidad de la programación infantil en TV abierta y por cable*. Santiago de Chile: Autor. Disponible en: <http://www.cntv.cl/link.cgi/Publicaciones/209>
- **CNTV, Departamento de Estudios.** (2007a). *La Programación Infantil en la Televisión Chilena Televisión Chilena*. Santiago de Chile: Autor. Disponible en: <http://www.cntv.cl/medios/Publicaciones/ValoracionTVInfantil2007.pdf>
- **CNTV, Departamento de Estudios** (2007b). *Televisión abierta: satisfacción y percepción de calidad*. Santiago de Chile: Autor. Disponible en: <http://www.cntv.cl/medios/Publicaciones/Satisfaccionycalidadfinal.pdf>
- **Del Villar, R.** (2000). Videoculturas de la japoanimación. *Revista Comunicación y Medios*, N°12. Universidad de Chile. Disponible en: <http://www.icei.uchile.cl/comunicacionymedios/12delvillar.html>
- **Del Villar, R.** (2001). Videoculturas de fin de milenio: Globalización, japoanimación y resemantización local. En *Opción*, año 17, N° 36, 86-101. Maracaibo: Universidad del Zulia. Disponible en: http://www.serbi.luz.edu.ve/pdf/op/v17n36/art_06.pdf
- **Eco, U.** (2004). *Apocalípticos e integrados*. Barcelona: DeBolsillo.
- **Freud, S.** (2000). Moisés y la religión monoteísta: tres ensayos (1939). En Freud, S. *Obras Completas, Tomo III*. Buenos Aires: El Ateneo.
- **Fuenzalida, V.** (2005). *Expectativas educativas de las audiencias televisivas*. Bogotá: Editorial Norma.
- **Garfinkel, H.** (2006). *Estudios sobre etnometodología*. Barcelona: Anthropos.
- **Giddens, A.** (2001). *Sociología*. Madrid: Alianza Editorial.
- **Glasser B, Strauss A.** (1967). *The discovery of Grounded Theory. Strategies for cualitative Research*. New York: Aldine.
- **Götz, M.** (1998). *Gender portrayal on children's television- deep- rooted change or stangnation?*. München: International Central Institute for Youth and Educational Television (IZI). Disponible en: http://www.br-online.de/jugend/izi/english/research/e_goetz1.htm
- **Kaufman, M.** (1995). *Los hombres, el feminismo y las experiencias contradictorias del poder entre los hombres*. Pp. 4- 5. Disponible en: <http://www.michaelkaufman.com/articles/pdf/hombresspanish.pdf>
- **Kwangok, K y Lowry, D.** (2005). Televisión commercials as a Lagging Social indicador: gender role stereotypes in Korean televisión Advertising. *Sex Roles*, v. 53, Nos 11/12.
- **Maldonado da Silva, R.** (2003). *Gênero, argumentos e discursos na publicidade televisiva brasileira*. INTERCOM, Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - BH/MG - 2 a 6 Septiembre. Disponible en: <http://repositorio.portcom.intercom.org.br/dspace/bitstream/1904/5005/1/NP13SILVA.pdf>
- **Marks Greenfield, P.** (1985). *El niño y los medios de comunicación*. Madrid: Ediciones Morata.
- **Mead, M.** (1972). *Adolescencia, sexo y cultura en Samoa*. Barcelona: Laia.
- **Ruiz, J.I.** (2003). *Metodología de la investigación cualitativa*. Bilbao: Universidad de Deusto.
- **Martinic, S.** (2006). El estudio de las representaciones y el Análisis Estructural de Discurso. En Canales, M. (ed.). *Metodologías de investigación social. Introducción a los oficios*. Santiago de Chile: LOM Ediciones.
- **Sánchez Bello, A.** (2004). La construcción de la agenda setting desde los medios de comunicación. En López, P. (ed). *Manual de información en género*. Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales e Instituto oficial de radio y televisión.
- **Thompson, J.** (1998). *Los Media y la Modernidad*. Barcelona: Editorial Paidós.