



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

**Verosimilitud y narración  
audiovisual televisiva en las caricaturas:  
*de Los Picapiedra a Los Simpson***

Tesis que para optar por el grado de  
Maestría en Ciencias de la Comunicación  
presenta



**Claudia Patricia Coronado Zarco**

Asesor: Profr. Gustavo De la Vega Shiota

**2004**

# Índice

Introducción	6
1. Capítulo 1. Percepción, realidad y medios	14
1.1. Percepción y realidad	14
1.1.1. <i>Capturar</i> el mundo: sentidos y percepción	14
1.1.2. Realidad reflejada	20
1.1.3. Realidad y medios	24
1.2. Televisión: industria y cultura	33
1.2.1. Televisión y sociedad	36
1.2.2. Industria audiovisual televisiva	38
1.2.3. Televisión en México	40
1.3. Dibujos animados por televisión	42
1.3.1. Géneros televisivos	42
1.3.1.1. Dramatización (drama televisivo)	50
1.3.1.1.1. Programación televisiva	51
1.3.1.2. Comedia	52
1.3.1.2.1. Comedia de situación	53
1.3.1.3. Animación y dibujos animados	58
1.3.1.3.1. Del cine a la televisión	60
1.3.1.3.2. La industria de la televisión animada	62
1.3.1.4. Animación y realidad virtual	64
2. Capítulo 2. Narración, televisión y verosimilitud	67
2.1. Narratología y narración	68
2.1.1. Relato, historia y texto narrativo	68
2.1.2. Estructura narrativa	71

	<b>Índice</b>
2.1.3. Narrador y narratario	74
2.1.4. Modo narrativo y televisión	77
2.1.5. Relato visual	79
2.1.5.1.Composición	80
2.1.5.1.1. Encuadre	81
2.1.5.1.2. Toma	82
2.1.5.2.Dinámica interna o movimiento dentro del encuadre	86
2.1.5.3.Movimientos de cámara	87
2.1.5.4.Mezcla	90
2.1.5.5.Eje de la acción	93
2.1.6. Relato auditivo: la banda sonora	93
2.1.6.1.Voz	97
2.1.6.1.1. Comentario	99
2.1.6.1.2. Diálogo y voces sincronizadas	99
2.1.6.1.3. Sincronismo labial y doblaje	100
2.1.6.2.Música	101
2.1.6.3.Efectos de sonido	104
2.1.6.4.Silencio	106
2.1.7. Elementos de la narración audiovisual	106
2.1.7.1.Sucesos: acontecimientos y acciones	106
2.1.7.2.Actores y personajes	109
2.1.7.3.Lugar o escenario	113
2.1.7.4.Tiempo	113
2.1.7.4.1. Duración	113
2.1.7.4.2. Cronología: interrupción y paralelismo	114
2.1.7.4.3. Secuencia lógica	115
2.2. Verosimilitud y narración	116

	Índice
2.2.1. Lo verosímil y el sentido	118
2.2.2. Verosimilitud y convención	120
2.2.3. Verosimilitud y medios	121
2.3. Verosimilitud, caricaturas y televisión	123
3. Capítulo 3. Verosimilitud en las caricaturas: análisis de caso	125
3.1. Metodología	125
3.2. Comedia de situación animada para televisión	128
3.2.1. <i>Los Picapiedra</i>	128
3.2.1.1. Ficha técnica	128
3.2.1.2. Sinopsis	129
3.2.1.3. Análisis narratológico	131
3.2.1.3.1. Personajes	134
3.2.1.3.2. Escenarios	138
3.2.1.3.3. Visualización	139
3.2.1.3.3.1. Relato visual	139
3.2.1.3.3.2. Pista de audio	140
3.2.2. <i>Los Simpson</i>	142
3.2.2.1. Ficha técnica	142
3.2.2.2. Sinopsis	143
3.2.2.3. Análisis narratológico	144
3.2.2.3.1. Personajes	147
3.2.2.3.2. Escenarios	153
3.2.2.3.3. Visualización	153
3.2.2.3.3.1. Relato visual	153
3.2.2.3.3.2. Pista de audio	154
3.3. Análisis comparativo de los estilos narrativos y verosimilitud	155
Conclusiones	165

		<b>Índice</b>
Fuentes		180
Anexo 1	Ratings TV Ibope: AGB	184
Anexo 2	Hoja de monitoreo	192
Anexo 3	Hoja de análisis de personajes	197
Anexo 4	<i>The Flintstones</i> Titles & Air Dates Guide	201
Anexo 5	<i>The Simpsons</i> : Titles & Air Dates Guide	206

## Introducción

Nuestro idioma crece y se transforma debido a la interacción con las demás actividades humanas. El avance de la tecnología y las características de la vida moderna imponen un cambio en la forma de comunicarnos. La experiencia generada por el contacto con los medios de comunicación no puede pasar desapercibida.

Hoy es casi imposible concebir la vida sin la presencia de los medios de comunicación. Periódicos, revistas, cine, discos, libros, *comics*, radio, televisión, computadoras y videojuegos son parte de nuestro entorno, están presentes casi en cualquier actividad o momento del día.

Entre los diferentes medios con los que contamos actualmente destaca la televisión, la cual alcanza a un público mucho mayor que el de los demás *media* y a veces puede decirse que llega prácticamente a toda la población.

Aunque la radio puede ser escuchada por la mayor parte de los habitantes de un país, no cruza las barreras del idioma, cosa que sí hace la televisión en su condición de medio visual. Gracias a los satélites, hoy la televisión ha multiplicado el número de sus espectadores: el mismo programa que se ve en Estados Unidos llega a otros países simultáneamente o con escasos segundos de diferencia.

En comparación con otros *mass media*, la televisión tiene un público más amorfo, que en su mayoría se compone de consumidores televisivos indiscriminados, es decir, de personas indeterminadas que se sientan ante el aparato receptor dispuestas a ser entretenidas buena parte del día o de la noche, por lo general sin haber seleccionado un programa-hora-tema específico. Estos mensajes televisivos llegan directamente a la casa (sala, cocina, dormitorio) de su público, tratando de capturar y retener su atención, situación que se complica cuando la oferta (número de canales) es variada y tiene el mismo propósito. Además, por lo general la mayor parte de la programación depende de la publicidad.

La televisión es una industria y sus productos son el entretenimiento, la información, las ideas... Quienes se encargan de elaborar los programas (productores, guionistas, directores, etcétera) se encuentran física y culturalmente alejados de su audiencia, separación que aumenta paulatinamente: la relación productores-público es indirecta.

La industria de la televisión es continua: hay que generar material todos los días, para difundirlo en cantidades, contenidos y horarios relativamente estables. Los programas son productos de consumo generalizado y llegan hasta la intimidad del hogar, es decir, forman parte de la vida diaria.

Estadísticas proporcionadas por UNICEF señalan que en 92% de los hogares mexicanos hay al menos un televisor, el cual se mantiene encendido un promedio de siete horas y media al día. Asimismo, este organismo estima que los niños mexicanos están frente al televisor un promedio de cuatro horas diarias, por lo cual un niño al llegar a los 14 años ha pasado 18,980 horas frente al aparato, lo que corresponde casi al mismo número de horas que pasa en la escuela.<sup>1</sup>

Ahora los niños crecen en un mundo diferente de aquel en el cual sus padres pasaron la infancia, donde los medios se han transformado no sólo técnicamente sino también en sus formatos y estructuras.

Sin duda, el rápido crecimiento y proliferación de los mensajes audiovisuales destaca sobre otros medios. Tal vez debido a la facilidad de asimilación del lenguaje audiovisual que se adapta a la percepción humana, a diferencia de lenguajes como el escrito, por ejemplo, que requiere de capacitación para su acceso.

Cada medio tiene su propia manera de transmitir información, es decir, de “contar” historias o relatar acontecimientos (forma narrativa). Cada uno ejerce efectos sobre la forma en que trabaja la mente humana, independientemente del contenido transmitido por el medio.<sup>2</sup> El actual panorama visual e imaginario es configurado por este constante

---

<sup>1</sup> Fritz Lherisson (representante de UNICEF en México), conferencia dictada durante el *Seminario “Los niños y la televisión”*, 22 de septiembre de 1999.

<sup>2</sup> Patricia Marks Greenfield, *El niño y los medios de comunicación*, pp 105, 228.

cambio, donde los mensajes mediatizados son producto de su tiempo, al cual configuran y determinan de la misma manera como lo reflejan o lo refieren.

El desarrollo tecnológico en lo que a *mass media* se refiere incluye un progresivo e imparable incremento en la producción audiovisual que también implica la modificación de nuestros hábitos de consumo mediático y, en consecuencia, perceptivos.

La convivencia cotidiana hace necesario conocer las características y las formas como nos relacionamos con la televisión no sólo como un medio de comunicación, sino como un estudio de la sociedad que refleja y afecta, y que lo usa de una manera precisa.

La televisión que hoy vemos no es igual a la de hace quince o treinta años, las técnicas de producción y transmisión la han cambiado.

A esta variación en los hábitos perceptivos se suman las transformaciones de la estética y la ampliación de las experiencias sensoriales gracias a la incorporación de los ordenadores (computadoras) como instrumentos de manipulación y generación de imágenes.

El avance tecnológico en materia de producción audiovisual ha promovido innovaciones en las formas de exposición que han incorporado el uso de la computadora, originando nuevas posibilidades narrativas que cada vez buscan más una cercanía con las imágenes que percibimos de la realidad y al mismo tiempo proporcionan nuevas perspectivas de visualización (realidad virtual).

La televisión ha popularizado el lenguaje audiovisual de tipo referencial, sobre todo con producciones de ficción como telenovelas, series o telefilmes donde los sucesos narrados posibles o fantásticos —no reales—, se originan en un mundo imaginario que toca, sin parecerse totalmente, a la vida “real”. Cada vez con más frecuencia, la televisión nos presenta narraciones, donde la frontera entre lo real y lo imaginario parece desaparecer.

“Durante las últimas dos décadas, y mediante una dinámica de trasvase de componentes, hemos venido observando cómo la televisión propone programas en los que se juega con estos dos usos clásicos del lenguaje [el referencial y el no referencial], combinándolos.”<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Gustavo F. Orza, *Programación televisiva, un modelo de análisis instrumental*, p 19.



Entre los diferentes tipos de programas, las caricaturas o dibujos animados son un segmento fundamental en la producción televisiva. Surgieron casi a la par de esta industria y han permanecido en la programación por más de cuatro décadas. Herederas del relato cinematográfico animado, para su realización ha sido necesario generar técnicas y procesos propios de la televisión, que inciden a su vez en otro tipo de producciones televisivas.

La mayor parte de la producción televisiva para niños ha sido realizada como dibujos animados o caricaturas. Se dedican horarios específicos para la transmisión de este tipo de programas, cuya popularidad abarca no sólo a una audiencia infantil sino también a un sector de mayor edad.

Gran parte de los telespectadores que hoy son adultos crecieron con las caricaturas y el hábito de verlas se ha ido reforzando con los años. Hoy la programación animada incluye producciones dirigidas también a jóvenes y adultos.

Este éxito ha permitido que las empresas productoras de caricaturas hayan crecido y se hayan multiplicado sobre todo en países como Estados Unidos y Japón, por lo que la mayor parte de la programación de caricaturas que actualmente ocupa el tiempo de la televisión es de estos países. Entre los programas que podemos encontrar, los temas y los formatos son variados y van desde las aventuras épicas de personajes fantásticos, hasta el drama y la comedia de personajes más “realistas”,<sup>4</sup> incluyendo la animación japonesa (*Anime*) como un género aparte.

De las empresas productoras de los primeros años, destaca el trabajo realizado por Hannah-Barbera, compañía que, entre otras, produjo materiales como *Los Picapiedra*, que tuvieron gran aceptación por parte del auditorio. En los últimos años, también han surgido nuevas compañías, como Fox, cuyo trabajo en animación abarca también el cine, los juegos de video, las computadoras, etc. En este caso, la serie animada que han producido con éxito en todo el mundo, es *Los Simpson*.

---

<sup>4</sup> Con cualidad o sentido de realidad.

Ambas series ocupan un espacio especial en la historia de la animación televisiva por su permanencia al aire, así como por el número de capítulos realizados. Además, como ya se mencionó, ambas continúan transmitiéndose (lo que permite tener acceso al material).

De ahí la necesidad de conocer la forma como este género audiovisual ha evolucionado y transformado la forma expresiva de la televisión en general. Por lo cual el presente estudio se ocupará de analizar y revisar estas modificaciones narrativas en la producción audiovisual televisiva, enfocándose a las caricaturas, a partir de la comparación de producciones realizadas en los años sesenta (*Los Picapiedra*) y lo que actualmente se produce (*Los Simpson*).

Esta investigación comprende el análisis de estas producciones animadas para televisión, enfocando la construcción de verosimilitud<sup>5</sup> narrativa, mediante el análisis de la elaboración del relato.

El abordaje a esta investigación parte de la hermenéutica profunda sugerida por Thompson, que plantea el análisis de las formas simbólicas mediante la hermenéutica profunda. Esta metodología enfatiza el hecho de que el objeto de análisis es una construcción simbólica significativa que requiere interpretación.

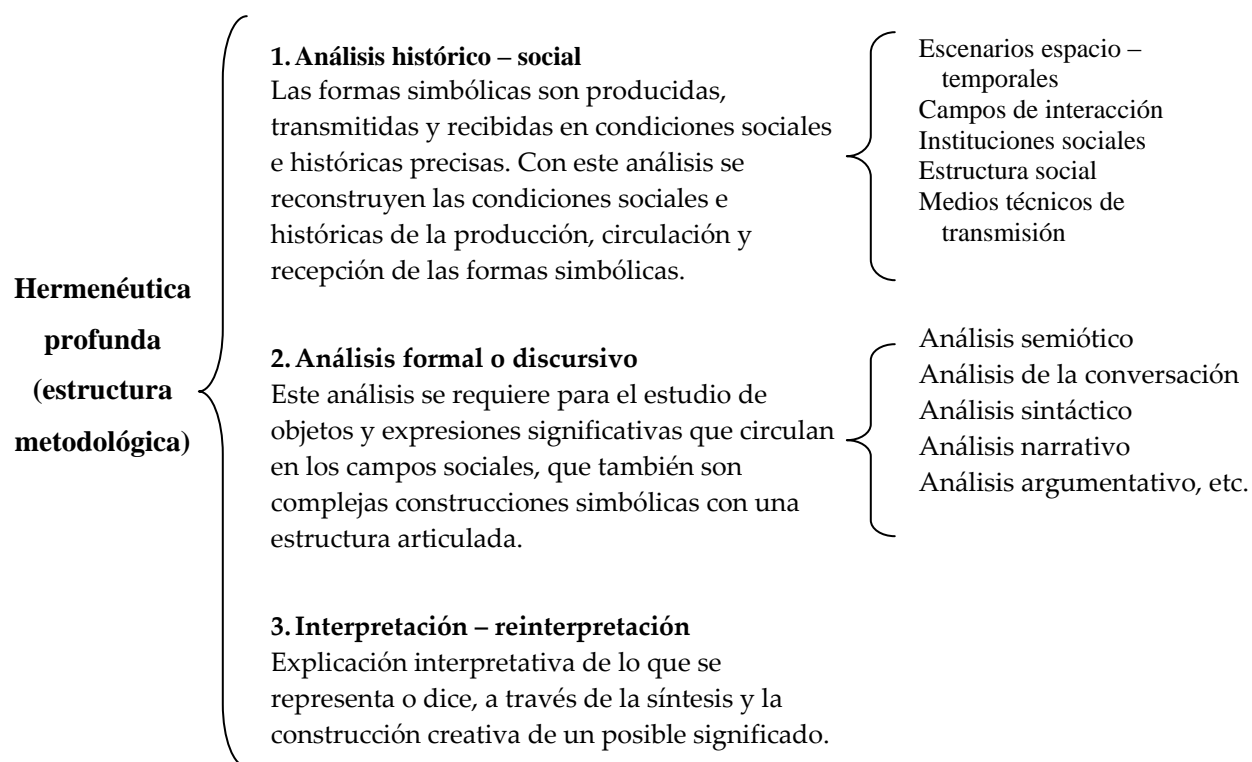
Las formas simbólicas son construcciones significativas que requieren de interpretación. Se trata de acciones, expresiones, textos, etc. que, como construcciones significativas, pueden entenderse. De esta manera, se concibe al fenómeno social en general y a las formas simbólicas en particular, como si fueran objetos naturales susceptibles de diversos tipos de análisis. En este sentido, las formas simbólicas están inscritas en contextos sociales e históricos de diversos tipos y, como construcciones simbólicas significativas, están estructuradas internamente de diferentes formas.

La hermenéutica profunda propone una estructura metodológica mediante la cual estos diversos métodos de análisis pueden ser sistemáticamente interrelacionados, determinada su fuerza y definidos sus límites. Así, Thompson señala que este método puede ser adaptado al análisis de la cultura, de la ideología, de la comunicación (y de los

---

<sup>5</sup> Ilusión de coherencia real o de verdad lógica. Ver el apartado 2.2 Verosimilitud y narración, p ?

*mass media* y la televisión, en este caso) a partir de un “acercamiento tripartita”: tres fases o procedimientos principales que pueden considerarse dimensiones analíticas precisas de un proceso interpretativo más complejo. Como se muestra en el siguiente esquema:



Para el estudio formal y discursivo, en este caso de la narración audiovisual de las caricaturas por televisión, el análisis se enfocará al estudio de la narración televisiva como un sistema comunicativo con un código y formas de expresión propios. Es decir, se dará prioridad al medio de expresión o manipulación que da forma al relato: la televisión.

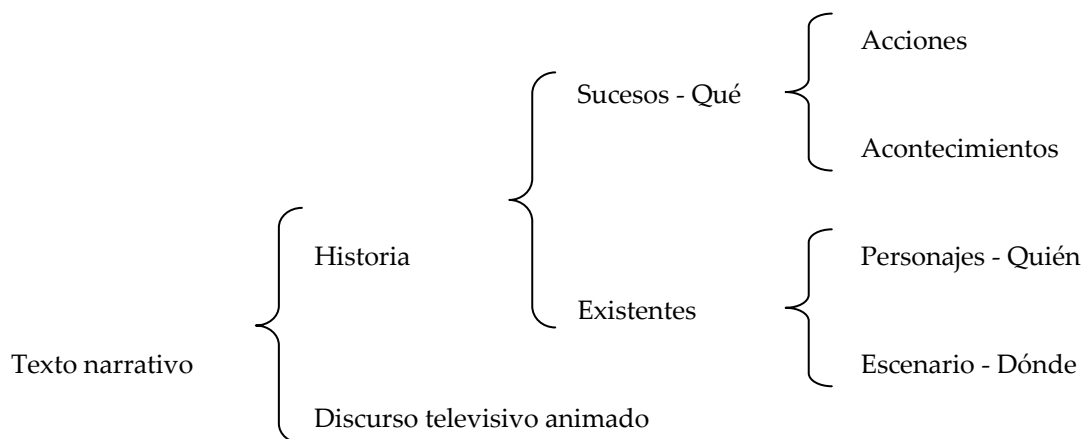
Si consideramos que los mundos de la ficción se construyen por el pensamiento humano, la imaginación y la actividad semiótica, su estructura narrativa y las pautas de su existencia se determinan por las técnicas usadas para su producción. Es decir, para estudiar lo que existe o no en un mundo ficcional,<sup>6</sup> es necesario analizar *cómo* fue elaborado.<sup>7</sup> El análisis narrativo nos permite acercarnos a los componentes del relato (temas, ambientes, sucesos) y a su contenido, para conocer la estructura global de la narración.

<sup>6</sup> Creado por la imaginación.

<sup>7</sup> Gustavo F. Orza, *Ob cit*, pp 92, 96.

Asimismo, para el análisis de la verosimilitud, se considera que la teoría de los *elementos* (personajes, acontecimientos, lugares) planteada por Mieke Bal, hace descriptible un segmento de la realidad de mayor amplitud que el correspondiente sólo a los textos narrativos.<sup>8</sup>

Así, este estudio tiene como objetivo analizar las formas de construcción de la verosimilitud del relato audiovisual en los dibujos animados para televisión, para distinguir las transformaciones generadas con la aplicación de las nuevas tecnologías en su producción. Asimismo, busca determinar los cambios en la narración audiovisual televisiva de estas producciones como un sistema comunicativo con un código y formas de expresión propios, que inciden tanto en las técnicas de producción como en los temas y los contenidos tratados. Los relatos televisivos que se pretende analizar (*Los Picapiedra* y *Los Simpson*) están integrados por una historia y un discurso. Como se muestra en el diagrama de análisis, la historia comprende los sucesos (acciones y acontecimientos) que ocurren relacionados con los existentes (personajes, escenarios). Mientras el discurso es la expresión audiovisual televisiva con la cual se comunica el contenido.



En esta exploración, se revisarán los contenidos generales (temas), los agentes (personajes) y los procesos (acontecimientos). Se examinará la narración desde una primera conceptualización general de los contenidos para después identificar personas y/o personajes, establecer sus funciones en el relato y señalar las acciones que realizan o de las que son receptores. Es decir, en relación con las personas y/o personajes, el

<sup>8</sup> Mieke Bal, *Teoría de la narrativa (Una introducción a la narratología)*, pp 19-21.

análisis de la narración se ocupará de los roles que ocupan, el carácter de sujeto pasivo o activo en el relato y las acciones que efectúan.

Asimismo, este estudio narrativo deriva en una tipología de textos televisivos que pueden organizarse según su grado de relación con personas, lugares, acontecimientos e historias reales, por ejemplo. De esta manera, se podrá distinguir entre *narraciones reales* (cuyo contenido incorpora elementos de la realidad empírica) e *inventadas* (se originan a partir de la imaginación de productores y guionistas de televisión y no tienen conexiones con el mundo real). El meollo del análisis narrativo tenderá siempre a considerar los diversos vínculos que se desprenden de las relaciones entre estos elementos: contenidos, agentes y procesos.<sup>9</sup>

De esta forma, en el primer capítulo se parte de una revisión de los fenómenos perceptivos y su inferencia en la construcción de una imagen de realidad, así como el establecimiento de parámetros y convenciones que permiten la captación de un relato audiovisual.

Además, se establece el contexto histórico y estructural de la producción audiovisual de los dibujos animados para la televisión. Desde los aspectos industriales y culturales en nuestro país, los géneros elementales de esta industria y los principios de la técnica de la animación como parámetro para la construcción de un relato televisivo.

En el segundo capítulo, se establecen los parámetros para el examen narrativo utilizado para el estudio de los casos seleccionados. Este apartado comprende la narrativa audiovisual: relato visual y auditivo, así como diferentes aspectos de la narración televisiva. Asimismo, se analiza la construcción de verosimilitud a partir de la narración y considerando los aspectos fundamentales de su implementación en una producción audiovisual de dibujos animados a partir de los diferentes elementos narrativos (acontecimientos, personajes, escenarios).

Por último, se presenta el análisis (a partir de un monitoreo) de los casos *Los Picapiedra* y *Los Simpson*, como un ejemplo de series animadas para televisión que, por sus características especiales, son muestra de los principales cambios ocurridos en las formas expresivas de la televisión, a través de la construcción de verosimilitud.

---

<sup>9</sup> Gustavo F. Orza, *Ob cit*, p 72.

# Capítulo 1

## Percepción, realidad y medios

El éxito de la especie humana sobre la Tierra depende de la creación y evolución de las herramientas inventadas por el hombre mismo. Éste creó lenguajes diversos para comunicarse, valiéndose de sus propios mecanismos biológicos de percepción y de su imaginación para resolver cada problema. Poco a poco, creó utensilios e instrumentos que le permitieron dominar y, más tarde modificar su ambiente y manipular el mundo a su antojo.

Simultáneamente, los diferentes medios para el intercambio de información evolucionaron. De ahí a los medios actuales ocurrieron múltiples transformaciones. Aunque seguimos utilizando el cuerpo y los sentidos para percibir información, la forma de hacerlo ha cambiado.

De esta manera, el hombre aprendió a conservar y manipular la información por medio de imágenes, símbolos, signos, alfabetos y números.

### 1.1 Percepción y realidad

La realidad es una entidad compleja porque toma forma en nuestro cerebro a partir de los datos que nos proporcionan los sentidos. La información es todo lo que comunicamos y el conocimiento humano depende del complicado proceso que esa información sigue hasta llegar al cerebro, es decir, de la percepción.

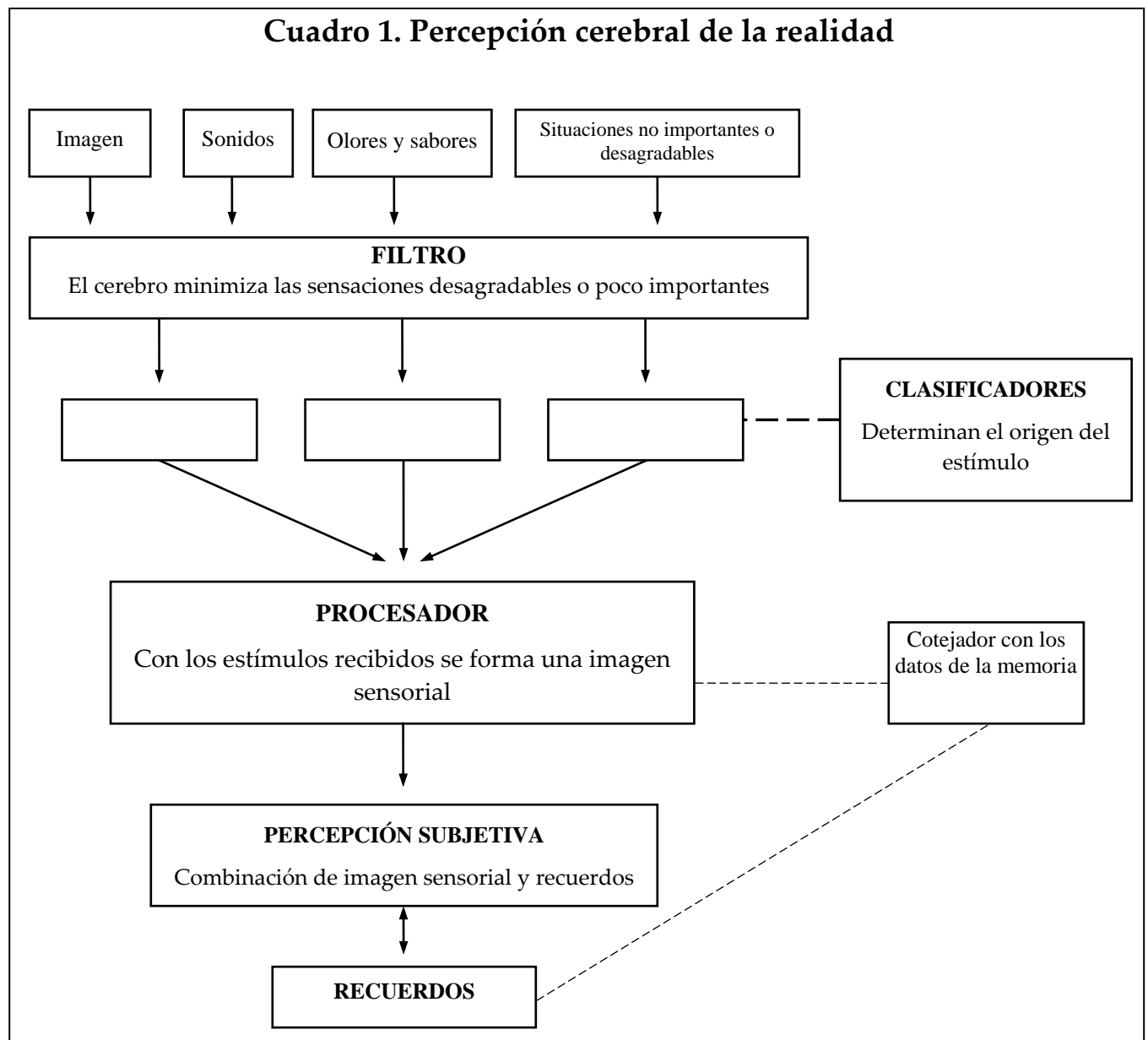
#### 1.1.1 *Capturar el mundo: sentidos y percepción*

¿De qué modo el hombre adquiere y procesa la información, cómo la transforma en el conocimiento que después transmite? Para ello se requiere de la percepción, el proceso mental, individual y único a través del cual el individuo toma conciencia de lo que le rodea.

Todos los seres vivos (humanos, animales, vegetales, etc.) emiten y reciben información en forma de señales, a través de su propio cuerpo o mediante sus órganos sensoriales.

Vista, oído, tacto, olfato y gusto son los sentidos humanos que reciben los estímulos del entorno y permiten *captar* al mundo. La percepción es un proceso global e inconsciente, en el cual intervienen no sólo algunos órganos aislados, sino el organismo como un todo que participa en conjunción integrada.

Todos los datos que circulan desde los órganos de los sentidos hacia el cerebro a través del sistema nervioso, llegan ininterrumpidamente y en cantidades inimaginables desde cualquier rincón del cuerpo. Los órganos de los sentidos se encuentran en todas partes y son receptores de sensaciones procedentes del entorno y del propio organismo.



Los datos que envían los sentidos hasta el cerebro son la materia prima para formar nuestra imagen de la realidad. De esta manera, el cerebro puede confrontar los datos recibidos entre sí y con los archivados en la memoria. Mecanismo indispensable para la construcción de la realidad (Cuadro 1).

Pero no todos los sentidos funcionan igual, el oído y la vista son procesamiento físicos, mientras el gusto y el olfato son químicos.<sup>10</sup> Los procesos físicos se producen más rápidamente y transmiten más información que los químicos. De ahí, probablemente, la dependencia en los sentidos de la vista<sup>11</sup> y el oído<sup>12</sup>. Somos poco conscientes de los demás sentidos. La dependencia en estos dos sentidos ha determinado el pensamiento del hombre. Cuando percibimos, nuestro cerebro *captura* los estímulos en forma de imágenes mentales y es así como procesa, organiza, analiza y almacena la información, produciendo una respuesta en fracciones de segundo.

La percepción nos conecta con la realidad (entorno físico o mundo de los objetos), que se nos presenta en una diversidad infinita. Por esta razón, no es posible que nuestro cuerpo

---

<sup>10</sup> Dependen de las propiedades químicas de las sustancias que, al llegar a la lengua o la nariz, provocan una reacción.

<sup>11</sup> Una cámara tiene un lente que recoge y enfoca la luz para formar imágenes de objetos; una abertura ajustable para controlar la cantidad de luz que entrará a la cámara; una cámara oscura a través de la cual pasa la luz, y una película fotosensible, donde las imágenes se graban mediante un proceso químico. El ojo humano tiene partes similares. Tiene un lente, una abertura ajustable llamada pupila, una cámara oscura y una pantalla llamada retina. La luz reflejada de los objetos pasa a través de la córnea y atraviesa la pupila. Los músculos del iris (color de los ojos) cambian el tamaño de su abertura central para controlar la cantidad de luz que atraviesa la pupila (cierra con luz brillante y abre con luz tenue).

Entonces, los rayos de luz pasan a través de la cámara oscura hacia la retina en la parte de atrás del ojo. La retina contiene células nerviosas. Cuando la luz las toca, éstas envían una señal al cerebro por medio del nervio óptico que se encuentra detrás de la retina. Cuando el cerebro recibe el mensaje, estamos viendo.

La retina tiene alrededor de 135,000,000 de células fotosensibles de dos tipos: conos y bastoncillos. Los conos reaccionan al color en la luz brillante. Dejan de funcionar en la luz tenue. Mientras los bastones sólo son sensibles a la oscuridad y la luz (blanco y negro), funcionan con poca luz. Por esto podemos ver —un poco—incluso durante la noche.

<sup>12</sup> Los sonidos son ocasionados por vibraciones. Podemos oír porque nuestros oídos pueden detectar estas vibraciones y reportarlas al cerebro. Las vibraciones u ondas sonoras se difunden de manera invisible a través del aire en círculos siempre crecientes, como ocurre con las ondas que se producen en el agua al arrojar una piedra.

El oído externo funciona como una taza que captura las ondas sonoras, que rebotan en el oído externo hacia un canal. Aproximadamente dos centímetros y medio más adentro de este canal, las ondas sonoras se encuentran con una delgada membrana rígida llamada tímpano y lo hacen vibrar. La vibración es transmitida hacia tres pequeños huesos (martillo, yunque y estribo) que embonan entre sí en una cadena de medio centímetro de longitud (oído medio).

Las vibraciones pasan hacia una parte con forma de caracol del oído interno, llamada cóclea, la cual está llena de un líquido que recoge las vibraciones transmitidas por los huesecillos. Cientos de células de la cóclea (o células ciliadas) transmiten la vibración activando impulsos nerviosos. Los impulsos pasan por los nervios hacia el cerebro y así escuchamos.



pueda registrar toda la información del entorno.<sup>13</sup> De ahí que la percepción también es selectiva, registra:

1. Lo importante: el hombre es capaz de dirigir su atención de acuerdo al entorno y a la actividad. Cada individuo percibe lo importante para él, con más facilidad que otro sujeto con intereses diferentes.
2. Por encauzamiento: el hombre puede programar su percepción, es decir, encauzar la atención para buscar algo, pasando por alto otros elementos del entorno. Aquí cabe considerar que dirigirse hacia algo implica apartarse de lo otro.

Todo ello se traduce en que la percepción escoge lo significativo para el individuo. Significativo no sólo en el sentido de importante, sino además en el de portador de significado. Estos significados se reflejan en la lengua y, en consecuencia, la percepción es orientada por la lengua.

Como resultado de la maduración del aprendizaje, el hombre paulatinamente comienza a comprender lo que percibe y siente. Su medio circundante comienza a tener sentido. Esta comprensión del medio ambiente, de las personas y de sí mismo, es indispensable para su adaptación.<sup>14</sup>

Para la teoría constructivista, percepción y cognición no pueden separarse, por lo que la percepción consiste en la identificación del mundo a partir de ciertos “apuntes” o conocimientos previos. Es decir, la percepción se vuelve un proceso de comprobación de hipótesis. En toda actividad perceptual o cognitiva, el conjunto de conocimientos coordinados dirigen la construcción de hipótesis con respecto a lo que percibimos, que reciben el nombre de esquemas. La imagen mental de una silla es un esquema para el reconocimiento visual, la idea de una frase construida adecuadamente es un esquema de percepción del habla.<sup>15</sup> Hay varios tipos de esquemas:

---

<sup>13</sup> Christian Doelker, *La realidad manipulada. Radio, televisión, cine, prensa*, pp 26-27.

<sup>14</sup> Elizabeth Bergner Hurlock, *Desarrollo psicológico del niño*, pp 520-521.

<sup>15</sup> Como se verá más adelante, los esquemas son fundamentales en la comprensión de una historia.

- Prototipos (la imagen de la silla, por ejemplo)
- Patrones (sistemas de sentimientos)
- Modelos de procedimiento (dominar una conducta, como saber andar en bicicleta).

“La naturaleza dinámica de la teoría constructivista la hace altamente atractiva. El perceptor, en efecto, apuesta por lo que considera que es la hipótesis perceptual más probable. Como todas las inferencias, la experiencia perceptual suele ser un poco aventurada, susceptible de ser cuestionada por nuevas situaciones ambientales o nuevos esquemas. Tras un cierto intervalo, una hipótesis perceptual se confirma o rechaza; si es necesario, el organismo cambia las hipótesis o los esquemas. Este ciclo de actividad perceptual-cognitiva explica la naturaleza continua y revisionista de la percepción. La teoría explica también por qué la percepción es a menudo una actividad aprendida, dominada; según se va construyendo un repertorio de esquemas más amplio, se van probando éstos respecto a situaciones diversas, y se cuestionan según los datos que se reciben, la capacidad perceptual y conceptual se convierte, así, en más flexible y matizada.”<sup>16</sup>

La comprensión se fundamenta en conceptos, que no son datos sensoriales directos. Se trata del resultado de la elaboración y la asociación de experiencias sensoriales aisladas. Los elementos comunes de los objetos o las situaciones captadas sirven para ensamblar objetos o situaciones en un mismo concepto. Son simbólicos y dependen de las características de objetos y situaciones ausentes. Los conceptos evolucionan gradualmente a partir de recuerdos, imágenes y percepciones.

Esta tendencia al sentido en la percepción es muy fuerte, incluso cuando no ha sido posible seleccionar nada significativo, la tendencia será la de construir un sentido. Donde no parece existir un significado “evidente”, se intenta interpretar. Consecuencia de esta tendencia son los mitos y explicaciones “mágicas” de situaciones cotidianas a las que no se les ve un sentido evidente: el conejo en la Luna, las constelaciones astroló-

---

<sup>16</sup> David Bordwell, *La narración en el cine de ficción*, p 31.

gicas, figuras en las nubes, etc. En otras palabras, la percepción busca simplificar por medio de la selección, ordena según ideas preexistentes, configura.

Teniendo en cuenta todo esto, no sólo hablamos de un proceso de fuera hacia adentro, sino también de dentro hacia fuera. Con frecuencia, gracias a la percepción, nos percibimos a nosotros mismos al intervenir en lo percibido a través de la interpretación. Esta es la razón por la cual la realidad también puede percibirse de distintas formas por diferentes personas.

“Objetos diferentes aparecen ante la conciencia como constitutivos de las diferentes esferas de la realidad [...] Mi conciencia, pues, es capaz de moverse en diferentes esferas de realidad. Dicho de otra forma, tengo conciencia de que el mundo consiste en realidades múltiples. Cuando paso de una realidad a otra, experimento por esa transición una especie de impacto. Este impacto ha de tomarse como causado por el desplazamiento de la atención que implica dicha transición [...]”<sup>17</sup>

Es decir, nuestra forma de ver la realidad siempre se relaciona con la situación psíquica. En todo momento es parte del mundo de quien lo percibe. De acuerdo a las ideas, los sentimientos, la formación, la comunidad, la realidad aparece distinta.

Entre las múltiples realidades que percibimos, existe una que se presenta como la realidad por excelencia. Es la de la vida cotidiana, que se impone sobre la conciencia de manera masiva, urgente e intensa. No podemos ignorarla o aminorar su presencia, por lo cual le prestamos toda nuestra atención, permaneciendo en estado de vigilia, lo que constituye una actitud natural.<sup>18</sup>

La realidad de la vida cotidiana se aprehende como algo ordenado. Sus manifestaciones se presentan dispuestas por adelantado en patrones que parecen independientes de nuestra captación y se imponen. Es decir, la realidad de la vida cotidiana se presenta constituida por un orden designado (objetivado) antes incluso de nuestra aparición (nacimiento). El lenguaje cotidiano proporciona estas objetivaciones y determina el orden en que éstas adquieren sentido y dentro del cual la vida diaria tendrá sentido.

---

<sup>17</sup> P.L. Berger y T. Luckmann. *La construcción social de la realidad*, p 38.

<sup>18</sup> *Ibidem*, p 39.

“[...] De esta manera el lenguaje marca las coordenadas de mi vida en la sociedad y llena esa vida de objetos significativos.”<sup>19</sup>

La lengua nombra las cosas y nosotros las percibimos como las nombradas. Vemos, sentimos y diferenciamos la realidad en la medida en que la lengua pone a nuestra disposición los conceptos adecuados. Esto quiere decir que estos significados son regulados mediante acuerdos mutuos, por consenso dentro de un grupo o comunidad humana. Entonces, tanto lengua como percepción están sujetas a ciertas condiciones socioculturales.

La realidad de la vida cotidiana se muestra como un mundo intersubjetivo, que cada individuo comparte con otros. Es esta intersubjetividad lo que establece la diferencia entre la cotidianidad y otras realidades.

El hombre se mueve también en un ámbito social que determina su percepción de la realidad y dentro del cual aprende las reglas de convivencia e interacción.

“[...] sé, por supuesto, que los otros tienen de este mundo común una perspectiva que no es idéntica a la mía. [...] A pesar de eso, sé que vivo con ellos en un mundo que nos es común. Y, lo que es de suma importancia, sé que hay una correspondencia continua entre mis significados y sus significados en este mundo, que compartimos un sentido común de la realidad de éste [...]”<sup>20</sup>

Aprehender la realidad que nos rodea es parte importante de la integración dentro del grupo social al que pertenecemos. La construcción de la realidad se basa en las acciones sociales e individuales, la existencia en la realidad objetiva y el significado en expresiones simbólicas.

### 1.1.2 Realidad reflejada

La habilidad de crear una imagen mental a partir de ciertos aspectos (seleccionados) del mundo exterior es lo que conocemos como imaginación. El cerebro no elabora imágenes nunca antes percibidas, construye una nueva relación entre las imágenes conocidas, por

---

<sup>19</sup> *Idem.*

<sup>20</sup> *Ibidem*, pp 40-41.

lo cual la **imaginación** es la capacidad del ser humano para hacer sus propias “representaciones” de lo que percibe a su alrededor, matizándolas con su fantasía para verterlas al exterior.<sup>21</sup>

Los objetos, las personas y las cosas que se presentan en la realidad, se **representan** (se vuelven a presentar) en la mente como imágenes. En sí misma, una idea es una **representación** mental (imagen mental) de algo que está en el mundo “real”.<sup>22</sup>

Por medio de la percepción tenemos conocimiento de la realidad, pues lo percibido lo convertimos en nuestro mundo. Generalmente estamos rodeados de una realidad conocida, en la cual encontramos estímulos familiares, de los cuales derivan un comportamiento adecuado y una actitud con sentido. Por encima de nuestra percepción habitual nos apropiamos de la realidad conocida, la convertimos en parte integrante de nuestro mundo, una naturaleza familiar.<sup>23</sup>

La naturaleza no familiar se vive como una realidad inquietante, amenazadora, caótica, que coloca al espectador en un estado de desorientación, impotencia y soledad.

Probablemente es una de las razones por las que desde los primeros hombres el arte pictórico parece haber buscado dominar lo indómito. Tal vez de ahí que la tradición oral y escrita se vale de modelos y paisajes familiares, para instalarse en un mundo humano. En este sentido, podremos decir que el reflejo de la realidad es una **reproducción** que transforma la realidad en las ideas de uno mismo.

En un principio, reproducir la realidad con exactitud quería decir capturarla “realmente”. A través de la reproducción se capta la esencia de lo representado.

Con el surgimiento de nuevas tecnologías, como la fotografía, la mimesis<sup>24</sup> pudo ser delegada a un nuevo medio, que podía lograr una reproducción fiel de la realidad percibida.

---

<sup>21</sup> Alberto L. Merani, *Psicología y pedagogía*, p 124.

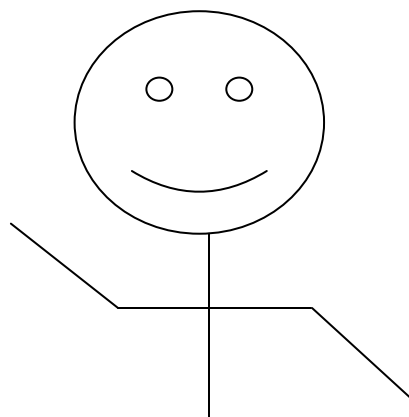
<sup>22</sup> Agustín Ezcurdia Híjar y Pedro Chávez Calderón, *Diccionario filosófico*, p 193.

<sup>23</sup> Christian Doelker, *Ob cit*, p 39.

<sup>24</sup> Imitación del mundo/realidad, bajo ciertas convenciones.

Hay dos espacios de experiencia perceptiva humana: la directa que construye imágenes perceptivas del mundo y la indirecta o de representaciones, es decir, imágenes mediadoras entre las construidas por la percepción y el mundo referencial.<sup>25</sup>

La función reproductora de la pintura desde los primeros tiempos hasta el surgimiento de la fotografía consistía en la reproducción de la realidad óptica mediante signos y representaciones visuales. Estos signos visuales reproducían la realidad de manera *directa*, del modo como se manifestaban mostraban una coincidencia con la realidad. A estos portadores de significado se les ha llamado signos análogos o icónicos, en los cuales la información no es detalle, sino forma, la que puede insinuarse con pocos trazos. Tal como ocurre en las caricaturas o en los pictogramas, pues el mismo proceso de percepción también busca la simplificación.<sup>26</sup>



**Fig. 1** Este conjunto de líneas nos dan la idea de una representación del cuerpo humano.

En este sentido, la reproducción de los sonidos naturales también se puede encontrar en la lengua, como ocurre con las onomatopeyas: chirriar, crujir, kikiriqui, etcétera.

El lenguaje muestra que la reproducción de la realidad también puede efectuarse sin signos análogos. La reproducción de la realidad puede lograrse por medio del código del lenguaje de las palabras por signos verbales. Éstos son auditivos en el lenguaje hablado y visuales —no analógicos— en el lenguaje escrito.

---

<sup>25</sup> Jesús González Requena, *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*, p 75.

<sup>26</sup> Christian Doelker, *Ob cit*, pp 45, 49.

El mundo reproducido en la literatura y los medios audiovisuales no sólo está dispuesto para la visión, también el oído es destinatario del mensaje por medio de los diálogos de los personajes o de los sonidos descritos. Además, la palabra también puede ofrecer la reproducción indirecta de la restante realidad de los sentidos, es decir, de la realidad olfativa, gustativa y táctil.

Para la reproducción del mundo no óptico y no acústico no existen signos analógicos, sólo queda hacer uso del lenguaje verbal, es decir, de un sistema de signos abstractos. Así, la **mímesis** no es necesariamente la “semejanza” entre los signos y la realidad, sino que también puede efectuarse por medio de signos abstractos o *digitales*, al usar el lenguaje de las computadoras.

Es decir, el concepto de **mímesis** es más amplio: lo principal no es la exacta reproducción externa de la realidad sino el sugerir las ideas, correspondientes a la realidad reproducida. Es decir, la mímesis finalmente es realizada por el espectador o el oyente.

En este sentido, la **reproducción** es un enlace de signos realizado por el artista o comunicador que busca estimular en el receptor la idea correspondiente a la realidad reproducida. Lo que interesa es que el propósito sea captado por el receptor. El tipo de signos empleados, ya sean analógicos o abstractos, depende únicamente de la reserva de signos del receptor y no de la naturaleza de los mismos.<sup>27</sup>

Cuando la mímesis es un proceso interno del receptor, también puede aplicarse a una realidad interna del sujeto. La realidad interna también necesita ser dominada, familiarizarse con ella mediante la representación, la reproducción interna.

“Numerosas obras de la pintura y de la literatura han nacido de esta ‘reproducción’ del mundo interior. El mundo interno y el externo efectúan de esta forma un continuo intercambio. Lo externo deviene interno y lo interno deviene externo, tal como en la percepción se entrelazan la recepción y la proyección.”<sup>28</sup>

---

<sup>27</sup> *Ibidem*, pp 51-52.

<sup>28</sup> *Ibidem*, p 52.

Doelker señala que no puede trasladarse el caos a un cosmos mediante una reproducción ordenadora. Con estrategias de conjuración se intenta dominar lo inquietante. Comentar un problema también significa dominarlo en una capa más profunda, en un sentido más cotidiano, es una posibilidad de dominar.

Hasta aquí hemos hablado de una reflexión *sobre* la realidad, no *de* la realidad, es decir, no es una reproducción de la realidad, sino un reflexionar acerca de ella (externa e interna). Esto igualmente es una posibilidad de “dominación”: la realidad, primero se resistía a ser entendida, ahora ya puede conocerse haciendo preguntas, puede explicarse como “mundo”.

En el ámbito de los *media*, esta segunda “estrategia de dominación” recibe el nombre de *comentario*. Entonces, la realidad puede reflejarse de dos formas: con la reproducción y el comentario. De aquí provienen dos funciones básicas de los *media*:

1. Función reproductora: reflexión *de* la realidad.
2. Función comentadora: reflexión *sobre* la realidad.

Mediante estas funciones es posible tratar con la realidad: el observador y el comentarista de realidad específica no necesita estar en el lugar donde ocurren los acontecimientos para referirse a ellos. A través de los *mass media*, tiene acceso a esa realidad mediatizada o medial.<sup>29</sup>

### 1.1.3 Realidad y medios

A toda hora los medios de comunicación inundan las actividades y el pensamiento de quienes viven en la modernidad.

Los **medios de comunicación** son instrumentos que sirven para transmitir información, sentimientos, ideas, etc. entre individuos o grupos sociales, esto es, al mundo en su totalidad (*mass media*). Según McQuail, los medios masivos tienen siete características básicas, que son determinantes con respecto a los contenidos y formas expresivas que se transmiten a través de ellos:

---

<sup>29</sup> *Ibidem*, p 55.



1. Precisan organización formal compleja, en cuanto a su capital, su estructura jerárquica interna, etc.
2. Se dirigen a auditorios amplios, aspecto que determina su tendencia a la estandarización y la estereotipia en el contenido de los mensajes.
3. Sus mensajes son públicos, su contenido está disponible para todos y se distribuye inestructurada e informalmente.
4. El público es heterogéneo, lo conforman individuos de distintas edades, condiciones, culturas, ocupaciones, modos de vida e intereses.
5. Llegan simultáneamente a muchos individuos quienes pueden estar en lugares muy alejados entre ellos y del emisor.
6. La relación emisor-público es impersonal, pues los emisores por lo general se dirigen a un público anónimo.
7. El auditorio es una colectividad típica de la sociedad actual, un grupo de individuos integrados por un interés común, con metas y comportamiento similares, aunque no se conocen, no interaccionan ni se encuentran organizados.<sup>30</sup>

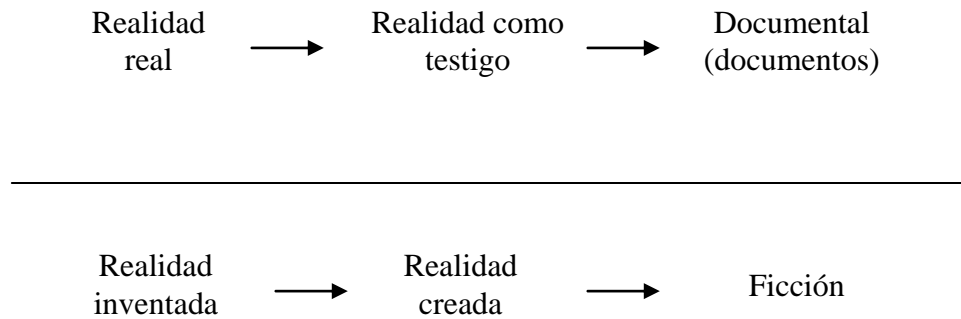
¿Qué podemos encontrar en ellos? ¿Es posible hallar elementos que nos permitan conocer la realidad, sobre todo cuando no podemos percibirla de primera mano? Esta discusión, iniciada hace muchos años, sobre todo con el surgimiento de medios como la radio y la televisión, no parece tener fin y con los nuevos avances tecnológicos (realidad virtual) y el surgimiento de nuevos medios de comunicación (como la Internet), cada día nacen elementos que le dan nuevos bríos al asunto.

Los medios de comunicación —masivos o no— no sólo se ocupan de la realidad, también son parte de ella. Son nuevas estrategias de dominación de la realidad que se suman a otras como la escritura, la pintura, la escultura, etc. en esa perpetua búsqueda humana de apropiarse del entorno.

Según Doelker, la realidad a través de los medios puede adoptar dos modalidades:

---

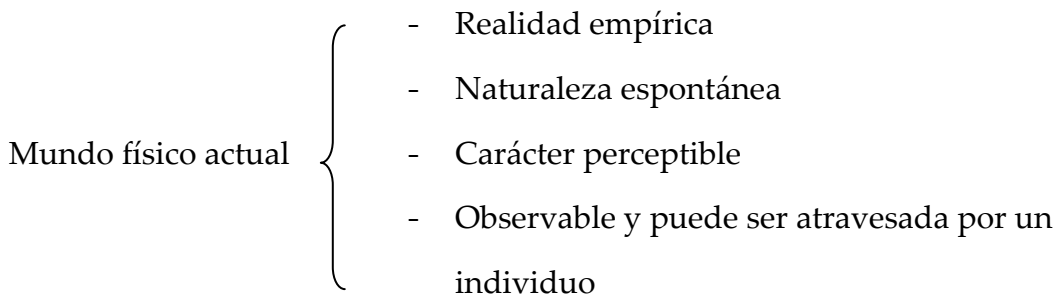
<sup>30</sup> Denis McQuail, *Sociología de los medios masivos de comunicación*, pp 20-23.



Una de estas modalidades se basa en la realidad “real”, aquella que es percibida como un testigo de los acontecimientos y a partir de la cual se generan mensajes documentados (respaldados por documentos). La otra, parte de principio sobre una realidad que no existe —aunque puede estar basada en la “real”—, que fue creada y a partir de la cual los mensajes serán ficción.

Entenderemos como **ficción** aquel discurso representativo o mimético que evoca un universo de experiencia mediante el lenguaje, sin guardar con el objeto del referente una relación de verdad lógica, sino de aparente verdad, lo que depende de la conformidad que guarda la estructura de la obra con las convenciones de género y de época. Es decir, existen ciertas pautas culturales de la representación que permiten al “lector”, de acuerdo a sus vivencias del mundo, aceptar una obra como ficción (que parece verdadera).<sup>31</sup>

El mundo físico actual, real y objetivo, existe independientemente de sus “posibles representaciones audiovisuales” y puede originar infinidad de estímulos, entre los que se encuentran, los audiovisuales.



<sup>31</sup> Helena Beristáin, *Diccionario de retórica y poética*, p 208.

Esta realidad extradiscursiva llega a la ficción determinando ciertas relaciones de intercambio mutuo.

El *mundo ficcional posible* es el de la ficción basada y organizada a partir del mundo físico actual o real, lo que le confiere su condición de posibilidad y establece una relación de verosimilitud con el televidente. Series, telenovelas, *sitcoms*<sup>32</sup> recurren a datos sobre personas, objetos, lugares y sucesos del mundo real, reflejándolos en programas de ficción posible pero no existente en realidad. Se trata de una ficción realista.

Mientras tanto, el *mundo ficcional fantástico* refiere contenidos que no tienen vínculo con el mundo real. Su condición es imposible, por lo tanto, inverosímil. Sin embargo, esto lo dota de independencia narrativa, estética y de contenido. Este tipo de historias pueden encontrarse en programas de ciencia ficción o animados, donde se plantean contextos imposibles e inverosímiles: objetos y animales que hablan, sitios imaginarios, etcétera. La información proporcionada es planteada como invención de los realizadores y productores.<sup>33</sup>

Las diferencias entre ambos mundos no los mantienen separados, pues ambos coexisten en la vida diaria del mundo real, el cual está rodeado de mundos fruto de la creatividad imaginativa de los autores. Esta convivencia se hace patente en el trasvase de elementos entre uno y otro, siempre que éstos se sometan a las normas de cada mundo.

“[...] Así, podemos encontrar en la televisión discursos que construyen mundos posibles y que se plasman en series de ficción desde las que se producen ambientes (hábitats) propios de la vida real (pero inexistentes como particulares en la realidad misma ).”<sup>34</sup>

Los procedimientos básicos para relacionar al mundo de la ficción y al de la realidad son la modelización y la representación:

- **Modelización:** se refiere a que el lenguaje audiovisual crea mundos de ficción a partir de datos del mundo de la experiencia pero modalizándola, es decir,

---

<sup>32</sup> Ver apartado 1.3.1.2.1 Comedia de situación, p 53.

<sup>33</sup> Gustavo F. Orza, *Ob cit*, pp 93-94.

<sup>34</sup> *Ibidem*, p 95.

transportando una perspectiva (punto de vista) y criterios estéticos y expresivos. Se trata de formas discursivas que se desprenden del uso de los recursos de los diversos sistemas expresivos y que establecerán diferentes tipos de discurso y de programas y programaciones de televisión.

- **Representación:** señala que todo lenguaje crea enunciados que representan o pueden representar una realidad y por consiguiente no considera sus aspectos modales.

De esta forma, el relato televisivo es *modalizado*, por lo cual, tanto los relatos anclados a la realidad como los fantásticos, trabajan con formas inclinadas a acoger criterios estéticos, expresivos, narrativos, dramáticos, tipológicos.

El mundo físico actual se introduce en los mundos ficcionales proporcionando modelos para su organización interna y facilitando materiales para su producción. Es decir, el mundo físico actual tiene una participación muy activa en el origen de la ficción televisiva.

Gracias a la mediación semiótica (convenciones culturales, lenguaje, géneros) y mediante la actualización de códigos y signos subyacentes en el texto televisivo, se mantiene una ubicación privilegiada del texto en términos de ficción y también se garantiza una comunicación continua telespectadores/ficción (interpretación).

El acceso a cualquiera de los mundos es mayor cuando la ficción incorpora elementos del mundo real: alusiones históricas, geográficas creencias, personas, valores, etcétera. De cualquier manera, el mundo físico actual siempre está presente en los mundos ficcionales de la televisión, aunque únicamente sea como referencia para justificar su alejamiento de la realidad.

Así, puede decirse que la línea divisoria entre mundo real y ficticio es imprecisa, variable y permeable. Ciertos elementos del mundo físico actual —personas, hechos, cosas—terminan ficcionalizándose y viceversa, llegan a sobrepasar los límites de la ficción y se convierten en sujetos del mundo real.

Aunque la ficción nos hace sentir diversas emociones (miedo, alegría, pena, odio, tristeza, siempre permanece la conciencia de que se trata de un mundo imaginario. Es aquí donde yace el juego de la ficción: simular y reforzar la creencia o autosugestión.<sup>35</sup>

A lo largo de la historia, en todo el mundo, la tradición de lo fantástico ha desempeñado un papel primordial en la vida de las comunidades humanas. La mitología e incluso las creencias religiosas son parte de ese culto a la ficción que ha caracterizado a la historia del hombre. En la formación de los niños, como miembros de un grupo social determinado, la ficción se entremezcla con otras figuras simbólicas que conforman y transmiten las tradiciones y costumbres —un caudal inagotable de sabiduría y de enseñanza— que dan identidad a esa comunidad. Pero en el mundo adulto estas figuras prevalecen, en ellas el individuo se recrea y, a través de su convivencia, las transmite a otros, niños o no.

Desde la ancestral tradición oral de los cuentos hasta nuestros días, a través de la creación de mundos fantásticos y nuevos, los niños aprenden a percibir al mundo que los rodea y a integrarse al grupo social al que pertenecen. Aun cuando utilizan un mundo irreal de enanos, gigantes y lugares extraños, los cuentos de hadas, las fábulas y otras narraciones fantásticas, permiten al escucha o lector separarse del mundo normal y conocido, para reflexionar en situaciones más sencillas: donde lo blanco es blanco y lo negro, negro.

Precisamente esta característica es lo que, en muchas ocasiones, ha originado la crítica a la tradición del cuento de hadas, sin embargo, es parte importante de la conceptualización cultural que permite distinguir lo ficticio de lo verdadero, de lo erróneo y de la mentira.

Todo lo que percibimos de la realidad desde el momento de la captación y hasta ser relatado por cualquier medio de comunicación, pasa por diversos procesos diferentes que generarán resultados variados.

---

<sup>35</sup> *Ibidem*, pp 97, 99-100.

Existe una gran diversidad de principios de captación de la realidad, no se trata de visiones más ciertas (reales) o menos verdaderas que otras.

“[...] Se trata de reconocer diferentes ‘verdades’ y comprenderlas como distintas entre sí.

“En principio, se considera verdadero todo aquello que percibimos.”<sup>36</sup>

En términos generales, con respecto a la televisión, podemos señalar que, de acuerdo a la teoría constructivista, para entender la relación entre la realidad y la ficción a través de la televisión, hay que considerar lo siguiente:

1. Lo que llamamos realidad es un constructo establecido por el equipo biológico del sistema (que interactúa con la propia realidad) y por la socialización a partir de la cual se adquieren las convenciones y los criterios para confeccionar y evaluar la realidad.
2. El significado real o ficticio es un constructo establecido cognitivamente e individualmente a partir de la interacción con otros y de convenciones y estereotipos adquiridos socialmente.
3. En los textos televisivos, los modelos de realidad y ficción se resuelven en narraciones audiovisuales, donde todos los participantes utilizan los recursos del medio, a partir de ciertas convenciones.
4. La ficción —y la realidad— se define de acuerdo a criterios convencionales en sistemas de acción social (no de la realidad). Es decir, los programas televisivos son definidos por el propio sistema comunicativo, narrativo y discursivo de la televisión.<sup>37</sup>

La realidad medial no se originó con el nacimiento de las nuevas tecnologías en *media*, por el contrario, los nuevos medios son una continuación de las mismas funciones que ya existían, como la reproducción y el comentario.<sup>38</sup>

---

<sup>36</sup> Christian Doelker, *Ob cit*, p 23.

<sup>37</sup> Gustavo F. Orza, *Ob cit*, p 105.

<sup>38</sup> Ver apartado anterior 1.1.2 Realidad reflejada, p 20.

El desarrollo de la técnica ha aumentado las posibilidades de mediación<sup>39</sup> de la realidad: a través de la transmisión directa de sonidos e imágenes, el registro directo y la reproducción mediante sistemas de almacenamiento diversos.<sup>40</sup>

La tecnificación ha permitido que el número de receptores se incremente. Diferencia cuantitativa meramente gradual frente a la difusión lograda con medios anteriores como el libro y la prensa. Pero con la posibilidad de registro y reproducción simultánea de imagen y sonido se generan mejoras cualitativas que deben ser estudiadas.

Frente al almacén únicamente auditivo o visual, un medio audiovisual permite un mayor acercamiento a la percepción “natural”, aunque todavía es una verdad sensorial parcial (sólo se dirige a la vista y el oído).<sup>41</sup> En los medios con un solo código (sólo sonido o sólo escritura), la reproducción y el comentario se refieren al mismo acontecimiento en la realidad y se complementan mutuamente.

No ocurre lo mismo en el caso de la televisión, donde ya se ha generado una diferencia cardinal para la comunicación audiovisual: la cámara realiza la reproducción del acontecimiento, por lo que se presenta al espectador la realidad con el código de “imagen real”.

En el caso de la radio, el locutor comenta el suceso y se refiere con ello al acontecimiento que está ocurriendo realmente. Para el telespectador este acompañamiento verbal se convierte —por lo menos en parte— en comentario de la imagen transmitida por la pequeña pantalla. Así pues, para el espectador en casa, el comentario ya no se refiere directamente al acontecimiento real, sino a la reproducción de dicho acontecimiento.

Debido a nuestra costumbre visual solemos considerar la imagen como nivel de acontecimiento y, en ese sentido, el sonido como nivel de acompañamiento.

---

<sup>39</sup> En términos generales, mediación es el acto de reunir a dos partes (con la intervención de una tercera) mediante el suministro de una forma de relación para transmitir un mensaje o establecer un acuerdo o reconciliación. En lo que se refiere al estudio de los medios, mediación es un proceso involucrado en la canalización del conocimiento social y los valores culturales por medio de una agencia institucional a una audiencia. En este sentido se refiere no sólo al acto de intervención, sino a la forma y naturaleza de éste y las maneras en que moldea la comunicación. Bernadette Casey y otros, *Television Studies. Key Concepts*, p 135.

<sup>40</sup> Christian Doelker, *Ob cit*, p 56.

<sup>41</sup> *Ibidem*, p 57.

Para la apropiada “lectura” de un mensaje audiovisual, facilitada por la distinción entre función reproductora y función comentadora, hay tres distintas posibilidades y referencias del comentario:

1. Complementa al objeto o acontecimiento reproducido. Añade información o establece un contexto más extenso. El comentario hablado puede otorgar a una imagen una estructura de profundidad, traspasar la superficie de un objeto o explicar la complejidad de un suceso. Por el contrario, usar una imagen como comentario ilustra lo verbalmente expuesto, o a través de la visualización favorece la comprensión de un escenario abstracto.
2. Encauza la percepción. Mediante referencias verbales o gráficas, subraya lo significativo en la reproducción visual, auditiva o audiovisual.
3. Confiere carga emocional al hecho reproducido, por ejemplo, con música o imágenes expresivas se sensibilizan los sentimientos. Esta posibilidad del comentario es esencial, pues las impresiones de los sentimientos aportadas por los medios perduran en la memoria.<sup>42</sup>

De esta manera, el comentario es una posibilidad general de acompañar al acontecimiento para aclarar, interpretar, cuestionar o valorar. Entonces, si la realidad ya es interpretada mediante la percepción, la reproducción es un segundo nivel de la interpretación, mientras el comentario es un tercer nivel interpretativo.

Los medios ópticos y electrónicos ofrecen enormes posibilidades de aproximación a la realidad, sin embargo, no pueden reproducir la realidad porque también aquí son válidas las distintas limitaciones aplicables a la captación directa, no medial, de la realidad: el mundo captable a través de los sentidos experimenta, a través de la conversión medial, una reducción a un campo perceptivo de dos o un solo sentido.

“[...] hoy la representación visual no sólo invade el universo de lo cotidiano sino que constituye cada vez más intensamente un ámbito privilegiado de relación del sujeto con el mundo: las grandes fotografías publicitarias conforman cada vez más

---

<sup>42</sup> *Idem.*



rotundamente el paisaje de las ciudades y de los campos, y, sobre todo, la televisión constituye para el ciudadano medio una forma masiva de contacto perceptivo — fuertemente mediado, evidentemente— con el mundo. Vivimos, hay que decirlo, un mundo en el que las representaciones invaden casi todos los resquicios de la experiencia perceptiva.”<sup>43</sup>

El espacio tridimensional es reducido a un plano bidimensional. Ya no se puede acceder directamente al objeto para observarlo paseando alrededor de él, por ejemplo. E incluso si una cámara realiza este movimiento de rodeo en lugar del espectador, éste no puede modificar este desplazamiento.

Por lo tanto, los medios generan la fijación de una realidad específica en un momento determinado. Fijación que deja fuera otras formas de contemplación y, cuando no es una emisión en directo, ocasiona que la realidad parcial registrada pertenezca al pasado. La reproducción ya no presenta a la realidad como es ahora, sino como era en el momento de su registro.

El objeto/acontecimiento sólo se capta desde un cierto punto, desde una perspectiva o ángulo determinado, es decir, desde una forma de ver (focalización). Indudablemente, el aspecto y la perspectiva son limitaciones, que incluso deben tenerse en cuenta en la percepción directa. A través del registro medial estas relativizaciones alcanzan una inflexibilidad definitiva.

## 1.2 Televisión: industria y cultura

El sonido que hoy escuchamos por la radio es muy diferente del que escucharon nuestros abuelos en los primeros años de esta industria. Lo mismo ocurre con todos los demás medios: periódico, revista, cine, televisión, etc. A toda hora, desde que nos levantamos, e incluso cuando dormimos, los medios de comunicación inundan las actividades y el pensamiento de todos aquellos que viven al paso de la modernidad.

Los medios de comunicación contemporáneos ofrecen una complejidad visual (audiovisual) que impregna nuestro pensamiento. El cine, las computadoras, los juegos

---

<sup>43</sup> Jesús González Requena, *Ob cit*, p 76.

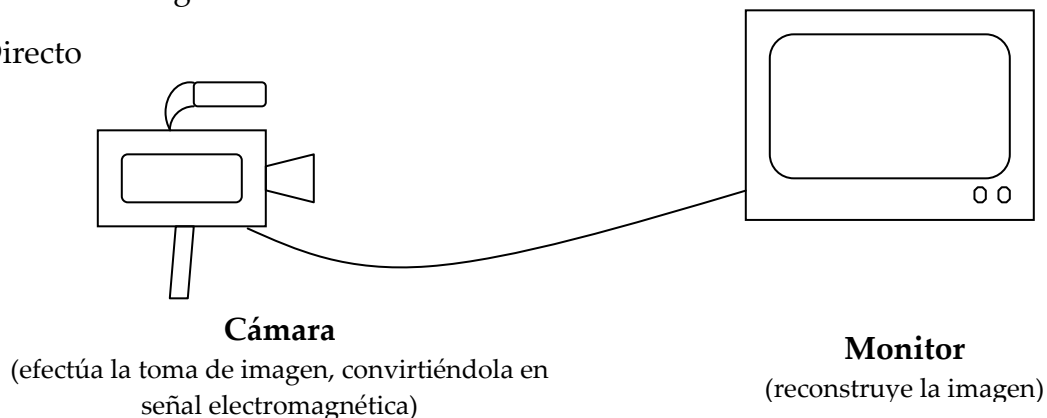
de video, la Internet son fundamentales en la comunicación moderna, pero entre ellos destaca el papel de la televisión.

Técnicamente, la televisión consiste en la transmisión de señales electromagnéticas de video y audio hacia receptores (televisores) que se encuentran en la casa de gran cantidad de personas. El mecanismo que permite esta entrega parte del siguiente principio: una vez capturada la imagen (y el sonido) por medio de la cámara de video, es traducida a señal o corriente eléctrica, la cual se puede transportar (dependiendo del uso que se le va a dar) de tres formas diferentes:

- **Transmisión directa o por línea.** Es la señal más fiel, casi no tiene alteraciones. No soporta grandes distancias de transmisión. Generalmente se usa para grabar o monitorear la señal.
- **Emisión en radiofrecuencia.** La señal se convierte en frecuencia de radio y es emitida a la atmósfera a través de una antena emisora. Se llama **modulación**, consiste en generar una onda de radio de frecuencia determinada (onda portadora) y transformarla en función de la señal. Cuando el receptor de televisión (sintonizador) recibe la radiofrecuencia a través de la antena y recupera la señal original, se realiza la operación inversa o demodulación.
- **Grabación magnética.** Esta forma permite la edición y copia del mensaje-programa.

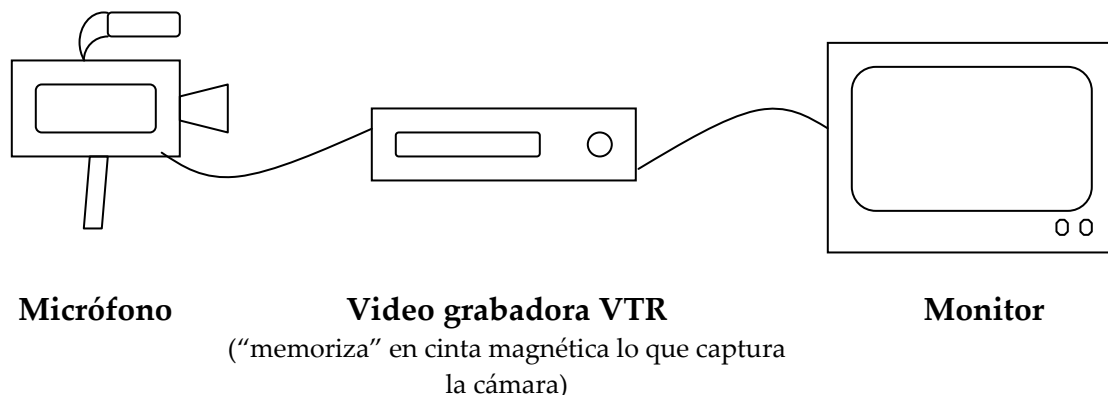
De acuerdo a lo anterior, tenemos que existen cuatro sistemas principales de transmisión de señales electromagnéticas:<sup>44</sup>

1. Directo

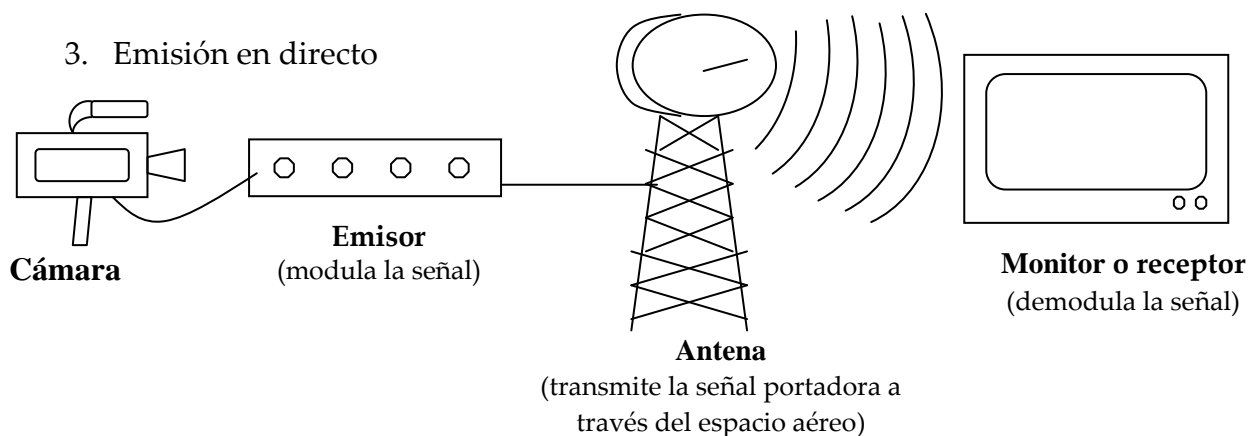


<sup>44</sup> Carlo Solarino, *Cómo hacer televisión*, pp 13-15.

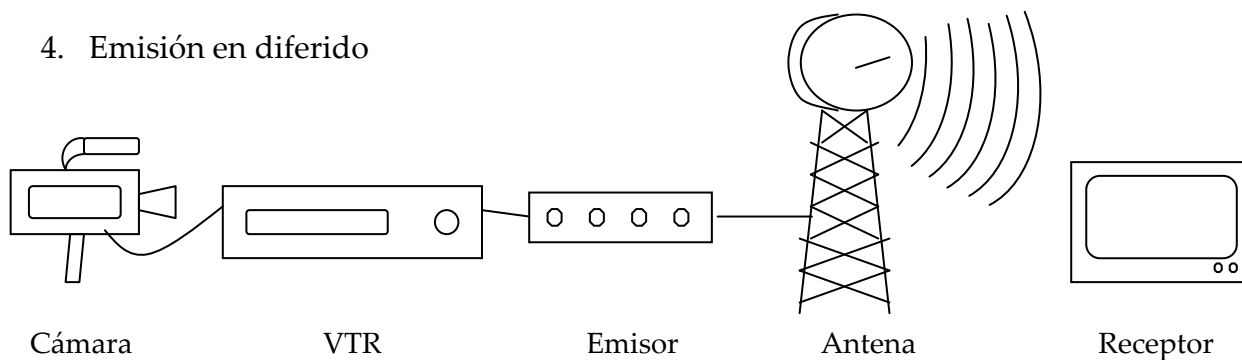
## 2. Grabación



## 3. Emisión en directo



## 4. Emisión en diferido



Pero más que señales electromagnéticas, la televisión transmite mensajes con características propias, que actualmente se han vuelto parte de la vida diaria.

Una conversación casual entre niños o adultos de diferentes estratos está impregnada de referencias a la programación televisiva, ya sea de información noticiosa o de entretenimiento, de formas de expresión o habla, de conceptos e imágenes salidas de la "pantalla chica".

La televisión es uno de los más importantes medios de comunicación que actualmente influyen y, tal vez con demasiada participación, determinan la conducta y el

pensamiento cotidiano. La información que recibimos de este medio nos ayuda a establecer los parámetros a partir de los cuales tomaremos diversas decisiones que afectarán nuestra vida y la de los demás.

La televisión difunde un incesante flujo de mensajes que condiciona y tiende a cambiar por completo hasta la forma como hacemos uso del tiempo libre, el cual corre un gran riesgo de transformarse en tiempo dedicado totalmente al consumo e intercambio entre una ininterrumpida oferta de mensajes y nuestra atención.<sup>45</sup>

Ha sido llamada “ventana” hacia la cual se dirige nuestra atención durante alrededor de cuatro horas al día y es tal su presencia en los hogares modernos que su influencia puede pasar desapercibida y confundirse con el entorno.

El mensaje televisivo es parte ya de una nueva forma de vida y, simultáneamente, introduce en el entorno ideas, conocimientos, estímulos, deseos y alimenta necesidades nuevas y provoca fenómenos de unificación cultural y lingüística. La televisión y todo medio de comunicación de masas son fuerzas de cambio muy poderosas a nivel mundial en la actualidad.

En el mercado moderno de la comunicación, permanecer al margen del intercambio con la televisión y otros *mass media* es estar fuera del mundo.

“[...] De hecho, ir al cine, escuchar la radio, ver la televisión, leer un periódico forman parte, hoy día, definitivamente, de la vida cotidiana; representan una necesidad que se reproduce incluso mecánicamente.”<sup>46</sup>

### 1.2.1 Televisión y sociedad

La influencia de la televisión en la vida cotidiana va más allá del momento de estar frente a la pantalla, trasciende a cualquier instante de la actividad diaria e incluso se mantiene a través del tiempo (años).

---

<sup>45</sup> Ivano Cipriani, *La televisión*, p 103.

<sup>46</sup> *Ibidem*, p 9.

Este medio de comunicación masiva se ha instalado en el seno de la vida familiar y colectiva, forma parte del ambiente cotidiano. Se ha convertido en un referente necesario en la socialización. Su impacto se ha amplificado incluso en ámbitos de la vida privada de los televidentes. La cultura no puede entenderse sin su presencia a nivel público, colectivo, interpersonal y privado.

El concepto cultura es un término central en cualquier debate que incluya a la televisión como tema. En un sentido general, cultura se refiere a esa parte del amplio campo de la acción humana que se transmite socialmente (enseñanza-aprendizaje), más que biológicamente (instintivo-natural). Sin embargo, en su larga historia, el concepto ha sido delimitado de diferentes maneras y variantes: subcultura, cultura de masas, cultura mediática, cultura popular, etc. Por ejemplo, puede referirse a una forma de vida particular, de personas, épocas o grupos. En este caso, se le da énfasis a la idea de cultura vivida, es decir, costumbres, prácticas, rituales, etc. Hábitos alimenticios, ceremonias religiosas, actividades de ocio y ver televisión son ejemplos de prácticas rituales que pueden identificarse en el ámbito de la sociedad actual.

Otro sentido del término cultura la define como los trabajos y las prácticas de la actividad artística o intelectual. Esto incluye a los productos, los artefactos y los textos que identifican a un grupo o sociedad. Canciones, películas, libros, historias, bailes, formas de lenguaje, pintura, arquitectura y programas de televisión pueden encontrarse aquí. Así, esta definición comprende prácticas que resultan en la producción de formas simbólicas.

Si bien es cierto que es posible distinguir entre vida cultural y los textos producidos por una cultura, ambos son parte de la misma cosa. Vemos programas de televisión —actividad importante de la vida cultural— pero éstos por sí mismos son textos provenientes de valores, ideas y creencias culturales dominantes.<sup>47</sup>

La cultura norteamericana es la dominante económica y políticamente a nivel mundial y la televisión es un elemento medular en esta influencia cultural en expansión. Las

---

<sup>47</sup> Bernadette Casey y otros, *Ob cit*, pp 60-64.

compañías estadounidenses dominan el mercado de la producción y distribución de productos mediáticos. Prueba de ello es que las más grandes compañías internacionales de producción y distribución de medios (Time Warner, Capital Cities/ABC, Gulf and Western) son norteamericanas. Por ello, los críticos de la televisión señalan que los textos e ideologías<sup>48</sup> transmitidos por los programas producidos por estas empresas, difunden la visión del mundo y la forma de vida norteamericanas.

Con productos que dominan la programación y los ratings, como *Friends* y *The Simpsons*, la televisión es medular en la propagación de esta influencia cultural.<sup>49</sup>

### 1.2.2 Industria audiovisual televisiva

El estudio de la economía política de los medios ha encontrado cuatro tendencias contemporáneas e interconectadas:

- El aumento de la concentración de la propiedad de las industrias mediáticas, como ocurre con Disney y Time Warner que han crecido vertical y horizontalmente para establecer emporios mediáticos con intereses expandidos en la producción y distribución televisiva, cable, cine, publicidad, música, menudeo y otras industrias culturales relacionadas, mientras muchas compañías mediáticas independientes o a pequeña escala han sido absorbidas o no son capaces de competir.
- El movimiento generalizado hacia la desregulación y comercialización de la transmisión mediática. En los sistemas comerciales de medios como el estadounidense, esto ha significado mayor libertad para los difusores comerciales para expandirse vertical y horizontalmente, así como para reducir las obligaciones de servicio público.
- La globalización<sup>50</sup> de la producción y distribución mediáticas, debido a que los emisores se convierten en corporaciones transnacionales que proveen a un mercado

---

<sup>48</sup> Entendida como un sistema de ideas, presunciones y creencias. Bernadette Casey y otros, *Ob cit*, p 120.

<sup>49</sup> *Ibidem*, pp 9, 10.

<sup>50</sup> En esencia, se refiere al desarrollo histórico de procesos y estructuras globales que surgen de la idea de un mundo socializado como “un solo lugar” o lo que McLuhan llamó “aldea global”.

global. Esto ha generado preocupación por el imperialismo cultural (ya que la producción generalmente se encuentra ubicada en países occidentales, como EU, y es diseñada principalmente para abastecer a los mercados más redituables) e inquietudes sobre la homogeneización de la cultura televisiva ya que la programación es requerida para gustar a grandes audiencias transnacionales.

- La expansión de formas mediáticas y salidas (aunque no necesariamente contenido mediático) a través de Internet y de tecnologías digitales. Mientras esto ha conducido a un incremento en el número de canales de televisión, los críticos han sugerido que no necesariamente significa una mayor variedad de contenidos, sino que se trata de un especular de las compañías mediáticas globales usando diferentes canales para agradar a esos grupos demográficos más favorecidos por los anunciantes.<sup>51</sup>

Durante los setenta, los capitales de la industria cultural se unieron para establecer grandes consorcios que facilitaban la distribución y la venta, además de abaratar la producción audiovisual. Antes de esta década el crecimiento de la industria se había dado separado por medios: prensa, tv, radio, discos, cine, etc.<sup>52</sup>

Mediante la integración vertical, las grandes compañías productoras centralizan todos los aspectos de la producción y distribución televisivas. Por ejemplo, son dueños de sus propios estudios, equipo técnico, instalaciones de edición, compañías de promoción y publicidad e incluso cuentan con lo necesario para transmitir sus propios programas.

La integración multimedia ocurre cuando una compañía se fusiona con otras que trabajan áreas relacionadas, cuyos activos se usan para hacer más lucrativa su producción televisiva. Por ejemplo, se pueden fusionar con una empresa editorial, que se ocupará de producir libros sobre un programa de televisión que la misma compañía hace. Esto permite que la firma venda libros y mantenga el interés en su producción televisiva. Cuando diferentes partes de una firma se unen en una relación de trabajo mutuo como ésta, la compañía

---

<sup>51</sup> Bernadette Casey y otros, *Ob cit*, p 164.

<sup>52</sup> Florence Toussaint, *Televisión sin fronteras*, p 28.

explota una sinergia,<sup>53</sup> que sólo pueden lograr las enormes organizaciones como Time Warner que cuentan con el suficiente poder económico. Estos procesos han dado a las poderosas empresas mediáticas estadounidenses ventajas comerciales importantes en el mercado de la televisión global, contribuyendo así al relativo éxito internacional de los programas que ellas mismas producen.<sup>54</sup>

Según Dahlgren, Estados Unidos difunde cuatro géneros<sup>55</sup> televisivos comunes, típicos de la programación comercial barata contemporánea (ver Anexo 1):

1. Producciones noticiosas tipo tabloide que se enfocan al manejo de historias de interés humano (juegan con el morbo) y sensacionalismo: *Ver para creer, Primer impacto*.
2. *Talk-shows* populares, que exploran asuntos de índole emocional y personal: *Laura en América, Martha Susana, Cosas de la vida, Cuenta conmigo*.
3. Informativos de entretenimiento que intentan al mismo tiempo ser informativas, serias y entretenidas: *La oreja, Ventaneando, El ojo del huracán, Con un nudo en la garganta*.
4. Servicio de noticias internacionales vía satélite que funciona las 24 horas del día para proporcionar historias noticiosas inmediatas y espectaculares, con imágenes en vivo: en nuestro país, este servicio se proporciona principalmente vía televisión cerrada (cable o satélite): *CNN Noticias*.

Todos estos formatos se caracterizan porque su producción y distribución son baratas, se basan principalmente en valores de entretenimiento ligero y poseen un atractivo universal e internacional que llama la atención de audiencias masivas.<sup>56</sup>

### 1.2.3 Televisión en México

En México, la industria cultural adoptó el mismo modelo que la estadounidense en lo que se refiere a sus propósitos comerciales. No obstante, las diferencias en el desarrollo son tan distantes como la diferencia entre una potencia económica hegemónica como la

---

<sup>53</sup> Es cuando diferentes partes de una organización se unen para trabajar como un todo en beneficio mutuo.

<sup>54</sup> Bernadette Casey y otros, *Ob cit*, p 11.

<sup>55</sup> Clasificación y organización de los diferentes programas de acuerdo a ciertos principios establecidos.

<sup>56</sup> Bernadette Casey y otros, *Ob cit*, p 10.



de Estados Unidos y un país que no llega a los niveles económicos de una potencia mediana.

En nuestro país, el corazón de la industria cultural es la televisión abierta, pues es la instancia que genera la mayor cantidad de horas al aire.<sup>57</sup>

En su afán por entrar a la globalización, la industria cultural mexicana tiende a fusionarse con la norteamericana. Adecua sus contenidos y estructuras industriales y de propiedad para ello, mientras las grandes corporaciones internacionales aprovechan este mercado. Este movimiento de capital implica diversos cambios culturales.

Desde que nacieron las primeras empresas mediáticas, México depende económica y tecnológicamente de EU. Aunque nuestro país también ha generado sus propios contenidos, entre los que sobresale la telenovela, producción vendida incluso en el exterior. Sin embargo, desde los años sesenta, la programación televisiva en México contiene gran cantidad de programas extranjeros, sobre todo de Estados Unidos.

**Cuadro 2. Proporción de producciones norteamericanas programadas en la televisión mexicana<sup>58</sup>**

Año	Porcentaje de producciones norteamericanas
1951	2
1965	37
1998	39

En la última década, el desarrollo de la industria cultural en México ha estado marcado por la transnacionalización en dos sentidos:

1. El principal consorcio privado, Televisa, invierte para expandir sus mercados hacia América Latina y el sur de Estados Unidos, principalmente, aunque

<sup>57</sup> Florence Toussaint, *Ob cit*, p 25.

<sup>58</sup> Datos obtenidos de Florence Toussaint (*Ob cit*, p 82) y programación televisiva (*Reforma*, noviembre de 1998; *Tele Guía*, junio de 2003).

también exporta telenovelas a Europa y Asia. La sigue en sus pasos Televisión Azteca, formada con los canales 7 y 13 a partir de la venta de Imevisión en 1993.

2. Las grandes compañías norteamericanas han descubierto acceso casi ilimitado sin la participación de Televisa.<sup>59</sup>

### 1.3 Dibujos animados por televisión

Actualmente, la programación televisiva abierta en el Distrito Federal y área conurbada (canales 2, 4, 5, 7, 9, 11, 13, 22, 34 y 40) dedica un promedio de 108 horas semanales a los dibujos animados, lo que equivale aproximadamente al 56% de la programación infantil y familiar (192-197 h y 30 min).

Aunque los espectadores no dediquen todo su tiempo ante el televisor a estos programas, son producciones que se transmiten en casi todos los canales de televisión abierta. Incluso en la televisión privada (cable o satelital) existen canales dedicados a ellas exclusivamente o con la mayor parte de su programación (*Cartoon Network, Nickelodeon, Fox Kids, Boomerang, Disney Channel*, etc).

Entre los diferentes tipos de programas, las caricaturas o dibujos animados son un segmento fundamental en la producción televisiva. Surgieron casi a la par de esta industria y han permanecido en la programación por más de cuatro décadas. Herederas del relato cinematográfico animado, para su realización ha sido necesario generar técnicas y procesamientos propios de la televisión.

#### 1.3.1 Géneros televisivos

**Género** es una categoría de obra o producción audiovisual definida por reglas y caracteres comunes. Es decir, es cada una de las diferentes categorías o clases en que se pueden ordenar estas producciones según rasgos comunes de forma y de contenido. En

---

<sup>59</sup> Florence Toussaint, *Ob cit*, p 87.

primer lugar, la clasificación se establece por el medio utilizado: fotografía, cine, radio, televisión, diaporama, multimedia, etc.

El género indica la forma como los programas televisivos son clasificados y organizados. Implica la consideración de códigos y convenciones en y entre los programas.<sup>60</sup>

La industria televisiva ha utilizado la clasificación por géneros como una medida rápida para la programación, el *targeting* y mantener la popularidad.<sup>61</sup> La televisión ha confiado en la regularidad programática para proporcionar continuidad, posibilidad de predicción y seguridad a sus audiencias y, hasta cierto grado, estos principios todavía se evidencian en la producción de programas de género reconocible.

Establecer una nomenclatura y clasificación ha sido difícil y puede explicarse parcialmente por el hecho de que los géneros evolucionan, se atraviesan y parodian a sí mismos, no más que en el mundo rápidamente cambiante de la televisión. Es por ello la necesidad de cautela al intentar establecer una aproximación genérica para entender la televisión.

Por lo general asociamos la narrativa a las diferentes formas de ficción o drama televisivo, sin embargo existen formas televisivas que se apoyan menos en la narración y dependen de otras formas para atraer al espectador (noticias, videos musicales), generalmente porque estas producciones sólo necesitan mantener la atención de la audiencia durante cortos periodos de tiempo, algo que puede hacerse sólo con imágenes impactantes y el disfrute de la música.<sup>62</sup>

Los géneros se distinguen principalmente por el contenido y en un grado menor por el estilo y pistas de tiempo. Un género implica ciertas convenciones de estrategia narrativa y de organización, por medio de temas, motivos, escenarios, situaciones y caracterizaciones. De esta manera, los realizadores de producciones audiovisuales utilizan patrones reconocibles de relatos que son fácilmente entendidos por su audiencia.<sup>63</sup>

---

<sup>60</sup> Bernadette Casey y otros, *Ob cit*, p 108.

<sup>61</sup> Ver Anexo 1, *Ratings TV IBOPE: AGB*.

<sup>62</sup> Bernadette Casey y otros, *Ob cit*, p 141.

<sup>63</sup> Brian Taves y otros, *The Moving Image Genre-Form Guide*. <http://lcweb.loc.gov/rr/mopic/migintro.html>

En este sentido, por el **propósito** que persiguen, los programas pueden clasificarse en informativos o de entretenimiento.

- **Informativas:** cuando el objetivo consiste en proporcionar datos, hechos, sucesos, etc., es decir, informar al público.
- **De entretenimiento:** si la intención radica en la diversión, distracción y recreo del auditorio, hacerlo olvidar momentáneamente sus problemas.

Al establecer esta diferencia, no se quiere decir que una serie informativa no tiene nada de entretenimiento o viceversa, sólo se indica la meta o finalidad perseguida al realizarla.

De acuerdo al **procedimiento utilizado** en la elaboración, las series o programas pueden diferenciarse como:

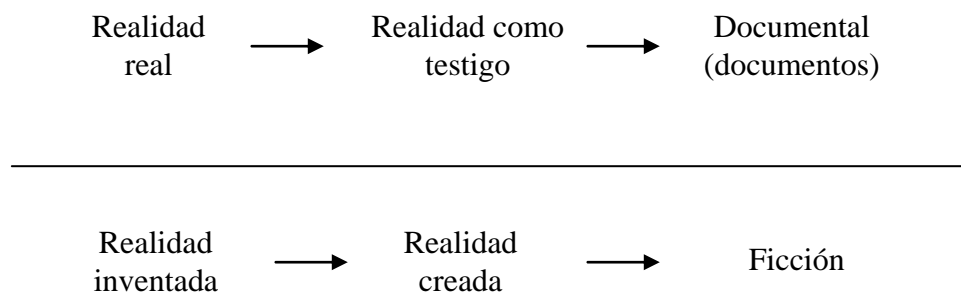
- **Grabadas o de transmisión diferida:** son aquellas elaboradas y/o grabadas (cinta magnética o medio digital) antes de la emisión. Es posible corregir defectos y mejorar la calidad técnica, logrando un mejor control sobre el mensaje. Aunque la participación del público es limitada.
- **En vivo o de transmisión directa:** son las que, aunque también se preparan con anticipación, se transmiten en el momento de la realización. Se caracterizan por la espontaneidad, inmediatez y la posibilidad de la participación directa del público. Los grandes problemas son que no es posible corregir errores o siempre se debe estar pendiente de los imprevistos, por lo que las deformaciones del mensaje no pueden evitarse fácilmente.
- **Grabados en vivo, de transmisión diferida:** se graban como si fueran hechos en vivo, pero se transmite la grabación editada o no. Este tipo de producciones son muy utilizadas en deportes, pues en ocasiones los horarios de los eventos deportivos en diferentes partes del mundo no coinciden con los de la programación en otras partes del planeta.

Por la **forma en que serán transmitidos** se pueden ordenar en:

- **Unitarios o especiales:** se trata de producciones de una sola emisión, es decir, es el único programa que se hará, no tiene continuidad con otros. La historia o información se presenta en un solo capítulo.

- **Seriados:** es un conjunto de producciones unidas por la temática, la estructura o los personajes. Cada producción presenta una trama o información independiente que puede entenderse sin necesidad de conocer las anteriores o posteriores. Cuando se usan personajes, hay un grupo de ellos que son permanentes y dan continuidad a la serie.
- **Capítulos o episodios:** es un grupo de programas en los que se cuenta una historia o se presenta información en partes, con una trama o estructura continua. Para entender lo que se narra es necesario conocer todos o la mayoría de los episodios.

Como ya habíamos mencionado, en los medios podemos encontrar dos modalidades básicas, basadas en su cercanía o lejanía de la realidad.<sup>64</sup>



De acuerdo al **contenido**, el cual está determinado en gran medida por las necesidades y las características específicas del auditorio, se clasifican de la siguiente manera:

- **Informativas:** generalmente parte de un referente real, presentando a la realidad como testigo a partir de la documentación. Entre este tipo de series podemos encontrar los géneros informativos: noticiario, revista, cápsula, reportaje, documental y audio y video informativos (Cuadro 3).

<sup>64</sup> Ver Capítulo 1, Realidad y medios, p 14.

**Cuadro 3. Principales géneros informativos y sus características.**

1. Noticiario 2. Revista	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Alto valor noticioso.</li> <li>• Estructura informativa múltiple integrada por varios subproductos, contenidos múltiples.</li> <li>• Naturaleza de productos periódicos (radio y televisión).</li> </ul>
3. Cápsula 4. Reportaje	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Valor noticioso variable.</li> <li>• Estructura informativa unitaria, lo que le permite existir de manera independiente o dentro de noticiario y revista.</li> <li>• Naturaleza de productos periódicos (radio y televisión).</li> </ul>
5. Documental 6. Audio informativo 7. Video informativo	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mínimo valor noticioso.</li> <li>• Estructura informativa unitaria, lo que le permite existir de manera independiente.</li> <li>• Productos únicos (cine, televisión, audio, video).</li> </ul>

- **De ficción:** La ficción parte de principio sobre una realidad que no existe —aunque puede estar basada en la “real”—, que fue creada y a partir de la cual los mensajes serán ficción (discurso representativo que evoca un universo de experiencia, sin guardar con el referente una relación de verdad lógica). En este sentido la ficción nos presenta una verdad aparente, que depende de las pautas culturales de la representación que permiten al espectador aceptarla o no como ficción.<sup>65</sup>

Ahora bien, dentro de estos dos ámbitos, tenemos ya establecidos los dos principales géneros que podemos encontrar en los medios, específicamente en la televisión: documental y ficción.

<sup>65</sup> Helena Beristáin, *Ob cit*, p 208.

Este estudio centra su atención en el ámbito de la ficción, el cual implica dos modalidades:<sup>66</sup>

- Posibilidad: sugiere la idea de una ficción realista, es decir, posible.
- Imposibilidad: nos conduce a la idea de una ficción imposible o fantástica.

Esto es, se trabaja con representaciones de la realidad que plantean a la ficción como algo no realizado, pero determinado por reglas de lo verosímil o inverosímil, de lo posible o lo imposible.

Sin embargo, pueden combinarse producciones elaboradas con materia prima obtenida de la realidad y las que son invención de su creador. De esta forma, Orza establece tres tipos de discurso en los medios:

1. De realidad: extrae y procesa datos de la realidad, presentando un modelo de mundo verdadero, real y efectivo. Es decir, se construye el relato conforme a las reglas del mundo real (noticiarios, documentales, *reality shows*,<sup>67</sup> etcétera).
2. De ficción:
  - a. Realista o posible: creado basado en la realidad; presenta un mundo de lo ficcional-verosímil. Se establece de acuerdo a pautas diferentes del mundo real, aunque no contradictorias con él.
  - b. Fantástica o imposible: inventado sin bases reales; presenta un modelo de mundo ficcional-no verosímil. Escapa a las normas del mundo real, universos que ni siquiera se asemejan a él.

Entre este tipo de programas podemos encontrar principalmente dramatizaciones en sus diferentes opciones:

- Series
  - Drama (detectives, aventuras, hospital)
  - Comedia (*sitcom*, *sketches*)
  - Dibujos animados

---

<sup>66</sup> Gustavo F. Orza, *Ob cit*, pp 88-90.

<sup>67</sup> Programa que muestra como espectáculo aspectos de la vida real de los protagonistas.

- Películas
- Teatros
  - Teleteatros
  - Radioteatros
  - Audioteatros
- Novelados
  - Telenovelas
  - Radionovelas
  - *Soap operas*
- *Spots*: producciones breves, en las que se dramatiza algún evento para vender un producto, servicio o promocionar alguna institución:
  - Comerciales: se pretende vender productos o servicios de tipo comercial.
  - De servicio: incluyen las campañas y servicios de tipo social o institucional.
  - Institucionales: promocionar o difundir las acciones o funciones de una institución.
- Videos musicales

Por el **público** al que se dirigen se pueden clasificar de acuerdo a:

- **Edad**: Niños, adolescentes, juveniles, adultos, etc.
- **Escolaridad**: educación para adultos, primaria, secundaria, universitarios, etc.
- **Grupos específicos**: grupos étnicos, mujeres, inmigrantes, etc.

Por la **temática** tratada, las series pueden clasificarse de acuerdo a los diferentes temas que existen: noticias, didácticas, música, deportes, política, biografías, religiosos, científicos, animales, espectáculos, etc.

Por otro lado, por su **estructura**, las series pueden clasificarse en: discurso, discusión, entrevista, dramatización y miscelánea.



- a) Discurso. Es la expresión oral de algún hecho generalmente con el fin de persuadir, para exponer o difundir algún tema. Dentro de este rubro se incluyen todas las series en las que uno o varios locutores/conductores hablan sobre un tema especial. Pueden ser narraciones, diálogos o monólogos.
- b) Discusión o de comentario. Las emisiones de discusión buscan el intercambio de opiniones e información; generalmente incluyen varios participantes que exponen sobre un mismo tema. Hay varios tipos de programas de discusión:
  - ⌘ Panel (informal): presenta cierto número de personas de diversas opiniones intercambiando ideas respecto a un tema específico de manera más o menos formal, en la cual los participantes se preparan de acuerdo a su propio criterio. Un moderador intentará mantener la discusión procurando no desviar el tema y resumirá frecuentemente para el auditorio. Aquí se incluyen los llamados *talk shows*: *Laura en América*.
  - ⌘ *Symposium* o exposición: es más formal y estructurado, pues proporciona a los participantes un tiempo igual para un comentario de entrada y un resumen final. Una porción central del programa se dedica a preguntas del auditorio, coordinadas por un moderador. Usualmente se discute un tema de controversia con opiniones encontradas entre los participantes. Esta estructura de series puede ser con uno o más ponentes: *Diálogos en confianza*.
  - ⌘ Mesa redonda: es aquella en la cual varios participantes exponen sobre un mismo tema, intentando llegar a una conclusión común. La exposición de unos no se contrapone necesariamente con la de los otros, se complementan. También incluye un moderador o coordinador: *Primer plano*.
- c) Entrevista. Esquemáticamente se le define como un diálogo basado en preguntas y respuestas intercaladas. El entrevistador se encarga de preguntar a un individuo o grupo. El entrevistado responde a las preguntas, aportando información, opiniones o testimonios que puedan ser interesantes al oyente: *La entrevista con Cristina Pacheco*.

- d) **Dramatización.** Es la acción y efecto de dramatizar o poner en escena, dar forma dramática, exagerando la gravedad de algo, dándole elementos que provoquen emoción o conmuevan. Implica la creación de escenarios y personajes. Dentro de este tipo de serie se engloban las películas, los programas novelados, además de la mayor parte de las series de episodios, que por sus características representan uno de los recursos más importantes de los medios audiovisuales. Su especial atractivo radica precisamente en lo dramático y emotivo.
- e) **Miscelánea o de revista.** Es la mezcla de todas las estructuras dentro de una misma emisión. Su uso puede ser rico en posibilidades, pues la combinación de estructuras puede agilizar las emisiones. Pero es imprescindible compaginar únicamente patrones compatibles entre sí. Aunque muchas veces se utiliza indiscriminadamente, su implementación es más complicada de lo que parece y requiere un cuidado especial el ritmo: *Hoy, Nuestra casa*.
- **De concurso:** fomentan la competencia y ofrecen premios y regalos. Por lo general, estas series son preparadas exclusivamente para entretenimiento, con un presentador profesional, sistema de puntos para las respuestas y participantes representativos del auditorio. Generalmente se consideran dentro del rubro de entretenimiento, pero también pueden ser informativas: *Cien mexicanos dijeron, El rival más débil, A la cachi, cachi porra*.

### 1.3.1.1 Dramatización (drama televisivo)

Desde el comienzo de la década de los cuarenta, la televisión norteamericana incorporó los programas dramáticos de diferentes tipos en su programación: *I Love Lucy* y los populares *westerns* fueron programas exitosos durante los cincuenta, aunque el drama clásico (teatro) también tuvo su espacio.

Con la aparición del videotape en 1956, la televisión en vivo comenzó a desaparecer lo que afectó claramente la forma en que el drama se televisaba. La grabación anticipada

significaba que los errores podían ser eliminados y podía producirse una apariencia general más suave.

Pero desde finales de los cincuenta, las razones económicas intervinieron y la obra unitaria desapareció. Algunas series dramáticas en los sesenta comenzaron a incluir temas más “serios” (adultos) y más realismo, ocupando el espacio dejado con la desaparición de los programas dramáticos unitarios. Actualmente el drama clásico en horarios de máxima audiencia es muy raro, pero las series dramatizadas permanecen como productos muy populares (*ER*, *NYPD Blue*).

La base de subsidio comercial de la televisión norteamericana tuvo un impacto en la manera como se experimentaba con el drama. Así, hoy el drama televisivo tiene diferentes formatos. Las series, las telenovelas (en el caso de México) y *soaps*, y la animación son los principales productos dramáticos que actualmente se transmiten. Las mini series, de dos y tres partes, son una variante, y en años recientes el cine para televisión así como las películas distribuidas para cine trasferidas a la televisión se ha vuelto la norma.

#### ***1.3.1.1 Programación televisiva***

Gran parte del drama televisivo descansa en ciertas fórmulas familiares. Las más favorecidas y populares son las series policiacas, dramas de hospital y narraciones domésticas o comunitarias, que por lo general toman la forma de *soaps* o *sitcoms*, aventuras familiares (que por lo general se transmiten en forma de mini series).

La programación televisiva se basa en la idea de que las personas ven televisión en unidades familiares. Por ello la programación se divide por horarios, en consideración de quiénes podrían estar viéndola. Incluso la legislación en este sentido establece horarios durante los cuales sólo pueden transmitirse ciertos contenidos.

La determinación de establecer horarios para adaptarse al espectador familiar no es accidental o arbitraria. Representa primero, un intento por regular contenidos por parte de los gobiernos y, segundo, un esfuerzo de las empresas televisivas para entender y

controlar los hábitos televisivos, lo cual es de gran ayuda cuando intentan vender tiempos comerciales a los anunciantes para dirigirse específicamente a audiencias bien demarcadas. Sin embargo, esta noción de que la familia ve televisión de manera predecible queda en entredicho si consideramos que en la actualidad muchos hogares cuentan con más de un aparato receptor, o reciben señal de cable o satélite. Como resultado, los hábitos televisivos son ahora mucho más fragmentados y personalizados.<sup>68</sup>

### 1.3.1.2 Comedia

La comedia televisiva se encuentra en un periodo de transición, ocasionado por la convergencia televisión-computadora y la desaparición de la frontera entre imagen real e imagen dibujada o creada por la computadora.

En el mercado norteamericano, que se extiende a todo el mundo, la comedia tiene un valor económico y estratégico trascendental: grandes cadenas norteamericanas, cadenas de sindicación, televisión por cable y los ingresos por derechos de transmisión.

La comedia es un producto y un hecho económico que mueve fortunas. La novedad de *Los Simpson* fue posible en los noventa, cuando la recién formada cadena de televisión Fox necesitaba darse a conocer rápidamente, en un momento en que había un amplio público joven buscando nuevas opciones de televisión.

Asimismo, la comedia también ha sido un fenómeno social, en el que desde los años setenta se han incluido temas que antes no podían tratarse en televisión: homosexualidad, trabajo femenino, estructura familiar no convencional, etcétera. Estos procesos fueron trasladados a países como el nuestro, donde han sido asimilados la mayor parte de las veces a través de estos géneros televisivos.<sup>69</sup>

Aunque la comedia ha sido considerada un género que proporciona entretenimiento “escapista”, esto desvía nuestra atención del contenido, que muchas veces trabaja con

---

<sup>68</sup> Bernadette Casey y otros, *Ob cit*, pp 74, 85.

<sup>69</sup> Rosa Álvarez Berciano, *La comedia enlatada, de Lucille Ball a Los Simpson*, pp 9-10.

base en **estereotipos**<sup>70</sup> que pueden no enfrentar o incluso pueden reforzar o legitimar, posiciones ideológicas dominantes. Esto puede servir para relegar a algunos grupos sociales, los cuales con frecuencia son blancos humorísticos, a una posición subordinada dentro de la narrativa de un texto y, en consecuencia, afuera en la sociedad “real”. No obstante, debido a su función de escape, la popularidad de la comedia, evidenciada por su presencia ubicua en la programación televisiva, permanece en alto.

#### 1.3.1.2.1 Comedia de situación

Tal vez la forma más popular de la comedia sea la *sitcom* (comedia<sup>71</sup> de situación). Heredada de la comedia radial, en Estados Unidos y Gran Bretaña, para la década de los cincuenta la *sitcom* ya ocupaba un espacio estable en la programación semanal de la televisión.

De acuerdo al diccionario Webster, en la comedia de situación el efecto cómico depende principalmente de que los personajes principales se involucren en una situación o absurdo complejo de circunstancias.

Según el diccionario de la BBC, la *sitcom* es una comedia televisiva en serie que presenta al mismo grupo de personajes en cada episodio, en situaciones divertidas similares a la vida cotidiana. Es decir, se trata de producciones con personajes fijos y situaciones ordinarias. También se apunta a la situación como resultado de las relaciones de estos personajes entre sí y con su entorno, y se considera que la clave de su funcionamiento es el grado de predicción de las reacciones.

En cada episodio la comedia repite básicamente la misma situación o variaciones de ésta, y define el ambiente donde se producen los personajes estereotipados, asegurando

---

<sup>70</sup> Creencias sobre las características o atributos personales o comportamientos habituales que suponemos corresponden a ciertas personas o grupos (Aroldo Rodrigues y otros, *Psicología social*, pp 133-134).

<sup>71</sup> Obra dramática sobre sucesos de la vida real que capta la atención del espectador y mueve a la risa, los temas son ligeros o cotidianos con desenlaces felices.

la gratificación del espectador. En la *sitcom* los actores se producen en la reacción, más que en la acción o actuación.<sup>72</sup>

Debido a su proliferación, rápidamente se identificaron ciertas convenciones distintivas del género, es decir, se cumplen algunas reglas básicas:

- Generalmente se adhieren al formato seriado, cada una con una duración limitada en el número de episodios.
- Cada programa individual (episodio) tiene una duración de poco más de 20 minutos (hasta 30 min como máximo) y final feliz.
- Risa enlatada (grabada) en algunos casos.
- Se transmiten en el mismo horario semanal.
- Su estructura narrativa es predecible, en los contenidos temáticos.
- Su temática gira en torno a la vida y las actividades de un(os) personaje(s) y estereotipos.
- Es una ampliación del formato original del *sketch*.<sup>73</sup>
- Sistema de grabación a 3-4 cámaras y en continuidad.
- La ambientación es familiar y cotidiana, con decorados fijos y limitados.
- En algunos casos, señaló Eaton en 1981, la comedia tiende a llevarse a cabo en tres escenarios o locaciones básicas:
  - El hogar, donde el humor deriva de la interacción entre los miembros de una familia, por ejemplo: *The Cosby Show*.
  - El lugar de trabajo, donde la relación entre colegas de trabajo genera situaciones humorísticas, por ejemplo: *Ally McBeal*.
  - Un lugar indeterminado (que no es el hogar familiar o el lugar de trabajo), una locación donde se establecen algunas de las relaciones y tensión que esas situaciones generan: *Friends*.

---

<sup>72</sup> Rosa Álvarez Berciano, *Ob cit*, pp 14-15.

<sup>73</sup> Breve escena, dialogada, generalmente cómica, que se intercala en un programa de radio, televisión, cine o teatro, sin relación con el resto del espectáculo y estructura autónoma.

La repetición de locaciones —y los temas y asuntos interpersonales simples que se abordan— también representan una función económica o institucional, en el sentido de que permiten el reutilización de los estudios y la contratación de un número limitado de actores. Con el tiempo, esta repetición también proporciona al espectador un sentido de familiaridad.

De esta manera, la *sitcom* prevalece como un género distintivo, organizado de acuerdo a normas reconocibles y convenciones textuales. El reconocimiento de estas convenciones por parte de la audiencia, especialmente las situaciones cotidianas y los antagonismos que generan, contribuyen al sentimiento de realismo que el género provoca e incrementa la identificación de la audiencia tanto con los personajes como con el humor. Al encender el televisor sabemos lo que obtendremos y entre más fricción o tensión se genere, tendemos a reír.

“A pesar de la impresión de irrealidad que desprende una *sitcom* [...], a partir de los setenta, el ‘realismo’ de una comedia de situación, o más precisamente su referencia al conflicto social —y también la mayor plausibilidad psicológica de los personajes—, ha sido la medida de todas las cualidades, lo que ha llevado a una interpretación sesgada de la comedia anterior y en cierta medida también de la posterior. La comedia ‘realista’ (o socialrealista) aprovecha el prestigio de lo ‘informativo’ y se desmarca del ‘*light entertainment*’; curiosamente por el tiempo en que a los informativos se les comienza a exigir también espectáculo. Es así que la comedia cómica, basada en los *gags*, en el talento de los comediantes, y, en general, la comedia no realista (fantástica, farsesca), aparece así desprovista de ese prestigio de lo ‘relevante’[...]”<sup>74</sup>

Eaton también sugirió que la narrativa de la *sitcom* es llevada por una división interna/externa de la trama y la caracterización. Esto significa que personajes y eventos externos a la locación inmediata pueden entrar y, temporalmente, afectarla. Sin embargo, esta influencia externa no cambiará la naturaleza esencial de la situación establecida, que se reafirma al final de cada episodio al cerrar la narración.

---

<sup>74</sup> Rosa Álvarez Berciano, *Ob cit*, p 18.

Según indica Woollacott (1986), esta reafirmación ocurre porque la narrativa de la *sitcom* tiende a seguir un patrón clásico. Aquí, la situación es perturbada en alguna(s) forma(s), lo que conduce a una secuencia de eventos que resolverán esa alteración. El episodio entonces terminará en una clausura narrativa definida por un retorno a la situación original, ahora estabilizada. El espectador, quien está completamente consciente de que la narrativa siempre es circular y espera que regrese a lo normal, no es colocado en una posición de suspenso pero sí se le ubica en una posición de recreación mientras anticipa cómo será cerrado el círculo. Por lo tanto, el placer por la *sitcom* deriva de la eficiencia, particularmente con respecto a la oportunidad cómica, con la que este “retorno a la normalidad” es representado.

Por tanto, la situación principal de la *sitcom* es que nada cambia. Nuestro conocimiento de que esto es así, también es nuestro máximo placer.

Otros dispositivos refuerzan esta narrativa circular, que permite un fácil reconocimiento de y una identificación con el género. Muchos personajes presentan motivaciones recurrentes que proporcionan un ritual básico de procedimientos. La línea de Joey “*How you doing?*” en *Friends*, por ejemplo, es “salpicada” a lo largo de los diálogos para proporcionarnos placeres familiares.

Aunque aparentemente común, la comedia se ha producido con variedad. La familiaridad de la situación (permanente) y de los personajes (fijos) activa la lealtad del auditorio. Simultáneamente, el reconocimiento de los recursos y la estructura narrativa y de las complicidades (chistes privados o guiños) también estimulan al espectador a seguir la serie. Cada comedia se distingue de otra por el tipo de recurso para lograr el efecto cómico, por ejemplo:

- Parodia-sátira
- Física-visual
- De trama
- *Gag* o relato cómico (integrado o no en la historia)



Otra forma de gratificación y humor proviene de la abundancia de estereotipos que siempre están presentes en el formato de la *sitcom*, sin los cuales no podría funcionar. Debido al corto espacio dentro de la programación (30 minutos), el énfasis está en la inmediatez. Como resultado, los personajes son empaquetados de acuerdo a “tipos” fácilmente reconocibles que tienden a jugar con clichés culturales más amplios como la fastidiosa suegra y la “reina” masculina de mediana edad (homosexuales).

En este sentido, en la *sitcom* y la estereotipación hay aspectos progresivos y regresivos:

- La comedia de situación proporciona un sentido de experiencia colectiva para una comunidad de clase trabajadora<sup>75</sup> que, en realidad, ha sido fragmentada y alterada por la ruptura de las comunidades tradicionales.
- Este sentido de comunidad es establecido no sólo por enfocarse principalmente en sujetos de la clase trabajadora en situaciones cotidianas, sino por otros recursos. Por ejemplo, la comedia enlatada (la que tiene risas grabadas) transmite al espectador la impresión de que se ríe con otros y de que su respuesta al texto es compartida. Esto da la sensación mítica de un público involucrado en una experiencia colectiva.
- El mito de una comunidad definida que se genera, sin embargo, también funciona para distinguir entre aquellos que están dentro y fuera de esa comunidad. Aquellos que están fuera generalmente son contruidos como desviados, particularmente a través de ser objetos de ridículo y estereotipaje. Los grupos subordinados o marginados por la ideología dominante en el mundo “real” son frecuentemente dibujados como cómicos en la televisión.
- Esto no quiere decir que, si evitamos presentarlos el estereotipo desaparecerá en la vida cotidiana, pues han sido creados fuera de la televisión. Pero los estereotipos son más complejos de lo que parecen a primera vista. Algunos investigadores

---

<sup>75</sup> Hasta los setenta los argumentos giraban en torno a familias de clase media, raza blanca y acomodada. Sin embargo, poco a poco se fue modificando esta norma con el surgimiento y *boom* de la comedia negra y, después, con el cambio de la clase acomodada-ilustrada por la clase media blanca (comedia de cuello azul o *blue collar*). Donde las familias deben luchar para sobrevivir en un ámbito cada vez más empobrecido y dependientes de la televisión como “fuente de ocio”. Fenómeno creciente en las grandes cadenas de televisión abierta, mientras comedias de clase acomodada-ilustrada (*Murphy Brown*) iban quedando relegadas a la televisión por cable y satelital (Rosa Álvarez Berciano, *Ob cit*, pp 18-19).

concuerdan que incluso en ocasiones, habría que preguntarse si son el objeto o el generador de humor.<sup>76</sup>

### 1.3.1.3 Animación y dibujos animados

De acuerdo al diccionario, animación es una técnica audiovisual que permite dar la apariencia de movimiento<sup>77</sup> a personajes u objetos y otros elementos. Las animaciones se caracterizan por presentar figuras que se mueven con rapidez, charlan, gesticulan en pantalla, parecen no estar limitadas por las leyes físicas pues muestran flexibilidad o rigidez sorprendentes. Además, las imágenes son acompañadas por sonidos poco naturales, como música y diferentes ruidos que complementan el relato. Todo está integrado en una producción audiovisual que no podría conseguirse en productos realistas. Hay diferentes tipos de animación con infinidad de variantes. Determinadas a partir de su técnica de producción, pueden ser:

- Directas: el movimiento se crea frente a la cámara, se requiere gran destreza en el manejo, el número de personajes es muy reducido (pues deben moverse todos los que aparecen a cuadro en un momento), permite el manejo de escenarios con profundidad de campo, necesitan un tiempo de producción relativamente menor a otro tipo de animación y por lo general su costo es más reducido. Entre otras, las más comunes son:
  - Recortes: elementos planos de materiales como papel, plástico, cartón, etc.
  - Cuerpos transformables: aprovecha materiales flexibles y manejables (plastilina, látex, etc.) para crear personajes o elementos que se transfiguran y mueven.
  - Pixilación: se trabaja con objetos y personas que pueden aparecer, desaparecer, desplazarse, volar... Esta técnica transforma un movimiento natural en desplazamientos mecánicos mediante la grabación cuadro por cuadro.

---

<sup>76</sup> Bernadette Casey y otros, *Ob cit*, pp 29-33.

<sup>77</sup> *Larousse Diccionario Enciclopédico*, 2001, p 82.

- Maquetas: recreación de ambientes que en escala real sería muy costoso utilizar. Permite la creación de escenarios únicos.
- Arena o tinta sobre vidrio: el material proporciona una plasticidad y textura que no se consiguen con otros materiales.
- Indirectas: en este caso el movimiento se realiza antes de la toma o el levantamiento de la imagen, a partir de un *layout* o marcado (disposición de elementos gráficos en una zona delimitada), donde se marcan desplazamientos y proporciones de cada secuencia para controlar el movimiento. Se trabaja en tres niveles:
  - Elaboración de los bosquejos (principio, partes intermedias y final) por escenas;
  - Dar a los personajes y demás elementos gráficos una secuencia lógica, proporción visual continua y trayectoria basada en el *layout* o secuencia;
  - Finalmente se limpian las imágenes, se analiza la secuencia y se colorea.

Esta técnica requiere un tiempo de producción más largo y los costos son superiores. Además, su elaboración es complicada y de mucho detalle, por lo que para su producción se acostumbra trabajar en equipos. Aunque la preparación requiere de mucho tiempo y trabajo, el producto final generalmente genera un tiempo de grabación corto. Este método permite mezclar imágenes reales con animación. Entre otras, las formas más comunes son:

- Acetatos (*cells*): ha sido la más usada. En cada hoja (actualmente se realiza en hojas de acetato de celulosa de cinco puntos de grosor y 10.5 X 13 pulgadas) se dibuja en tinta negra (contornos) y luego se colorea. Las hojas se perforan y se colocan en la regla de registro, sobre fondos ya dibujados. En cada acetato se traza cada fase del movimiento, que se coloca sucesivamente sobre el acetato donde está dibujada la parte inmóvil de la figura y el fondo.<sup>78</sup> Por lo cual se puede trabajar con seis o más micas para armar una secuencia de movimiento. Entre sus representantes principales

---

<sup>78</sup> ¿Cómo hacer películas de dibujos animados?, p 8.

están las grandes empresas productoras de dibujos animados como Walt Disney, las compañías UPA, Hanna-Barbera.

- Tinta sobre papel: al principio se hacía como prueba, antes de elaborar los acetatos, pero se convirtió en otra técnica pues permite enfatizar el tema sobre los personajes y no sobre los elementos secundarios. Además, los trazos generalmente son muy simples.
- Digital: actualmente la más desarrollada, por la rapidez para resolver la realización de manera sencilla. Esto reduce los costos y tiempos de producción. Permite generar movimientos que hasta hace poco no se pensó podrían lograrse.<sup>79</sup>

En la técnica de la animación, la realización se basa en una sucesión de diseños que individualmente representan una etapa de un movimiento.<sup>80</sup> Éstos se fotografían o filman sucesivamente y, al ir recogiendo los cambios consecutivos de posición, aparentan o simulan el movimiento.

Con el surgimiento de la computadora y los diferentes sistemas de digitalización y procesamiento de imágenes, esta técnica ha evolucionado, permitiendo el desarrollo de estructuras y composiciones visuales más complejas.

#### ***1.3.1.3.1 Del cine a la televisión***

Durante la segunda mitad del siglo XIX se inventaron diversos aparatos ópticos que intentaban conseguir un mismo objetivo: producir en el observador la sensación visual de movimiento a partir de la proyección sucesiva de imágenes, siluetas, sombras de marionetas o figuras articuladas. Cabe citar el zootropo del británico W.A. Horner, el fenakistiscopio del belga Joseph Plateau y, en especial, el praxinoscopio del francés

---

<sup>79</sup> Daniel Casarrubias C., *La animación arte en movimiento*, pp 115-131.

<sup>80</sup> Esta técnica se basa en el fenómeno psicofisiológico de la persistencia retiniana: el ojo percibe el reflejo luminoso que se proyecta en la retina, donde los receptores transmiten la información al nervio óptico y al cerebro. Sin embargo, cuando los estímulos (imágenes) se reciben uno tras otro con un intervalo de tiempo muy corto (menos de una décima de segundo), la retina es incapaz de procesar las imágenes por separado, por lo cual las combina y procesa como imágenes en movimiento. En cine el proceso se maneja a un intervalo de 24 imágenes por segundo, mientras en televisión y video a 26-30.

Émile Reynaud. Este último dio lugar al teatro óptico (1888) que, mediante una fuente luminosa, permitía la proyección de una serie de hasta 700 dibujos dispuestos sobre un disco giratorio. El praxinoscopio es el fundamento a partir del cual se desarrolló la técnica del dibujo animado tal como se conoce en la actualidad.

Desde los primeros intentos de animación paralelos a la invención y desarrollo del cine, la evolución de la técnica del dibujo animado ha sido permanente.

El primer gran avance lo constituyó el llamado paso de manivela –o movimiento americano–, creado por Stuart Blackton en 1907. Este procedimiento, básico tanto para la animación como para la industria cinematográfica en general, consiste en la obtención de tomas sucesivas, imagen por imagen.

La puesta a punto del proceso, mediante el cual se disponen tiras de papel transparente o de celuloide sobre la película en la que se han realizado los dibujos, dio un nuevo impulso a la técnica de la animación. Este recurso, que fue utilizado por primera vez por el británico John Bray en 1914, ofrece la posibilidad de situar a los personajes con un decorado como trasfondo. En época más reciente se incrementó el número de tiras superponibles, lo que hizo posible la intensificación del efecto de perspectiva y la ampliación del campo en el que puede situarse la acción.

La definitiva consagración del dibujo animado como género cinematográfico vino determinada por la introducción del color y del sonido, elementos de trascendental importancia que, a partir de 1930, permitieron el desarrollo de nuevas técnicas cada vez más refinadas. De 1935 data *Novii Gulliver* (*El nuevo Gulliver*), del soviético Alexandr Ptushko, primer largometraje en el que aparecen combinados personajes reales y dibujos animados.

En la década de 1940 comenzó a experimentarse con imágenes estereoscópicas<sup>81</sup> en las que, mediante la creación de efectos de perspectiva, se obtenía una visualización

---

<sup>81</sup> Dos imágenes planas superpuestas dan la impresión de una sola imagen en relieve, gracias a la visión binocular (dos ojos) humana.

tridimensional, y desde el final de la década de 1970 se iniciaron experiencias de animación en video regido por computadora.

### 1.3.1.3.2 La industria de la televisión animada

Las empresas productoras de caricaturas han crecido y se han multiplicado sobre todo en países como Estados Unidos y Japón, por lo que la mayor parte de la programación de caricaturas que actualmente ocupa el tiempo de la televisión es de estos países. Entre los programas que podemos encontrar, los temas y los formatos son variados y van desde las aventuras épicas de personajes fantásticos, hasta el drama y la comedia de personajes más “realistas”, incluyendo la animación japonesa (*Anime*) como un género aparte.

Tanto la producción norteamericana como la japonesa han sido acogidas con agrado en nuestro país y cuentan con un público definido y constante desde que empezaron a transmitirse por televisión.

De las empresas productoras de los primeros años, destaca el trabajo realizado por Hannah-Barbera,<sup>82</sup> compañía que, entre otras, produjo materiales como *Los Picapiedra* y *Don Gato*, que tuvieron gran aceptación por parte del auditorio. En los últimos años, nuevas compañías televisivas (integradas principalmente a partir de empresas que ya existían) han proliferado, como es el caso de Fox,<sup>83</sup> cuyo trabajo en animación abarca también el cine, los juegos de video, las computadoras, etc. En este caso, la serie animada que han producido con éxito en todo el mundo, es *Los Simpson*.

Antes de que se produjera la gran eclosión del cine de animación en la década de 1930, fueron numerosos los creadores que centraron sus esfuerzos en el perfeccionamiento de las diferentes técnicas. Junto a los ya mencionados Reynaud y Blackton, cabe incluir

---

<sup>82</sup> Hanna-Barbera Cartoons, Inc. fue fundada en 1957 como Hanna-Barbera y fue uno de los principales productores de programas animados. El estudio produjo más de 3,000 series animadas de 30 minutos para la televisión. Entre sus series más conocidas destacan: *Los Picapiedra* (*The Flintstones*), *Don Gato* (*Top Cat*), *Los Supersónicos* (*The Jetsons*), *Scooby Doo*, *El oso Yogi* (*Yogi Bear*), *Huckleberry Hound* y *Jonny Quest*, *Birdman* y *el Trío Galaxia*, y en años más recientes, *Las Chicas Superpoderosas*, *Johnny Bravo*, *El laboratorio de Dexter* y *La vaca y el pollito*. El estudio fue adquirido en 1991 por Turner Broadcasting System, Inc., la cual se fusionó con Time Warner Inc. en 1996.

<sup>83</sup> En 1986 se creó la cadena Fox Broadcasting (parte de la Fox-News Corporatio-Metromedia), gracias al impulso económico generado por la compra de la compañía Twentieth Centruy Fox por parte de Rubert Murdoch en 1984.

entre los grandes pioneros de la animación al francés Émile Cohl, autor de unas 300 películas del género, gran parte de las mismas producidas en los Estados Unidos.

Los primeros personajes de animación que alcanzaron una gran popularidad fueron *Gertie el dinosaurio*, de Winsor McKay, y *Félix el gato*, creado por el australiano Pat Sullivan y animado por el estadounidense Otto Mesmer.

La gran renovación industrial, estilística y técnica del dibujo animado corrió, sin embargo, a cargo de Walt Disney, sin duda el máximo exponente del género en Occidente. Desde 1923 este dibujante fue dando vida a un sinnúmero de personajes que llegarían a alcanzar una extraordinaria popularidad: el ratón Miguelito o Mickey y su perro Pluto, el irritable Pato Donald, Tribilín o Goofy, Blanca Nieves, los tres cerditos, Dumbo, Bambi, la Cenicienta, Peter Pan y tantos otros, que formaron parte de un universo optimista y vital.

El colorido y el acompañamiento musical, campo éste en el que Disney creó un personal estilo, son dos de los principales elementos de una producción cómica y estimulante que, aunque alcanzó su mayor auge en los años anteriores a la segunda guerra mundial, se prolongaría incluso después del fallecimiento de su creador.

Disney se rodeó de miles de dibujantes, guionistas, cómicos y técnicos dando lugar al desarrollo de los estudios que llevan su nombre, un auténtico emporio cinematográfico en el que la originalidad de los primeros tiempos quedaría, sin embargo, supeditada a intereses cada vez más comerciales.

A partir de la década de 1940 la aceptación de los dibujos animados por parte del público empujó a los grandes estudios de Hollywood a su producción masiva. Nacieron de este modo:

- *Betty Boop* y *Popeye*, personajes creados por Max y Dave Fleischer, de la Paramount;
- *Tom y Jerry*, producto de la fantasía de William Hanna y Joseph Barbera, de la Metro-Goldwyn-Mayer;
- *Woody Woodpecker* (*El Pájaro Loco*), del dibujante de la Universal Walter Lantz;

- *Bugs Bunny*, de Tex Avery; y
- *Speedy González* y *El Correcaminos*, de Fritz Freelang, ambos de la Warner Brothers.

Los personajes de ese grupo de creadores se alejaron del candor de los de Disney y aportaron elementos tales como la intención satírica o los comportamientos extravagantes, que constituyeron una novedad con respecto a la tradición lírica y naturalista y entroncaron, en cierto modo, con las concepciones surrealistas.

Otro colectivo de dibujantes de originales ideas fue el grupo de la UPA (United Productions of America), dirigido por Stephen Bosustow, cuyos miembros, que anteriormente habían trabajado con Disney, se dedicaron a renovar los estilos a partir de concepciones tales como el esquematismo, la sencillez de formas y el trazo rápido, casi improvisado, en lo que respecta al dibujo, y argumentos y personajes grotescos en lo referente a la narración. Destaca en este grupo la serie de *Mr. Magoo*, creada por Peter Burness, en la que se narran las peripecias de un anciano casi ciego.

Y en los noventa, con la aparición de la animación digital, surge en 1994, la primera serie de televisión con personajes virtuales: *Reebot!*, a la cual siguieron series como *Beast Machines*, *Max Steel*, *Monstruo por error*, donde la imagen de la animación tiene una tendencia realista. También en esta década surgieron series animadas como: *Rugrats*, *Las chicas superpoderosas*, *La vaca y el pollito*, *Dos perros tontos*, etc.

#### 1.3.1.4 Animación y realidad virtual

La animación es la técnica de visualización fundamental de lo que hoy se conoce como realidad virtual, ilusión sensorial lograda mediante un conjunto de recursos físicos que permite producirla y experimentarla. Para entender los avances logrados en la narración televisiva actualmente, es necesario conocer los principios de este sistema.

Los elementos básicos de un sistema de realidad virtual son:



1. Transductores: dispositivos que convierten una forma de energía en otra, transforman una acción en información que puede ser interpretada por una computadora.
2. Monitores: aparatos, generalmente electrónicos, que facilitan datos para el control de un proceso, por ejemplo, un receptor de video usado para controlar la imagen durante una emisión televisada.
3. Generadores de escenas: creación de imágenes y despliegues.
  - a. Imágenes: en un sistema de realidad virtual, una imagen es una reproducción o imitación de la forma de una persona o cosa. En este sentido, estamos refiriéndonos tanto a imágenes visuales como a las generadas por estimulación de otros sentidos:
    - i. Imágenes visuales: comprende las normales de la computadora, así como la velocidad de los movimientos del usuario.
    - ii. Imágenes auditivas: producen un apropiado mundo virtual auditivo, con sonidos estabilizados respecto al espacio.
  - b. Despliegues: tecnología de representación de alguno de los sentidos humanos; hay visuales (monitores de computación), de sonido o táctiles.

Desde los primeros programas que incorporaron el monitor, paralelo al desarrollo de los juegos de video, la computadora y la animación, no pasó mucho tiempo antes de que la combinación de estos avances técnicos se incorporaran a la producción audiovisual. Los medios electrónicos han implementado el uso de imágenes generadas por computadora, a su propio lenguaje, permitiendo que en la actualidad las imágenes (visuales y auditivas) que recibimos a través de ellos posean características que permiten (por lo menos hasta cierto nivel) la transmisión de imágenes que parecen cada vez más reales, aunque se trate de dibujos animados.

Las nuevas técnicas de animación que incorporan la computadora permiten que el usuario interactúe con el sistema en diferentes niveles:

1. Sistemas de ventana: se les define como realidad virtual sin inmersión, aunque parezca contradictorio. La pantalla es concebida como una ventana a través de la cual se contempla un mundo virtual. El objetivo consiste en hacer que la imagen luzca y suene real, además de que los objetos representados actúen de manera realista.
2. Sistemas de mapeo por video: consiste en la filmación mediante cámaras de video y la incorporación de estas imágenes a la pantalla de la computadora, donde pueden interactuar en tiempo real<sup>84</sup> con imágenes gráficas generadas por la computadora.
3. Sistemas inmersivos: permiten que el usuario sienta que se “sumerge” en el interior del mundo virtual. Por lo general se encuentran equipados con casco visor.
4. Sistemas de telepresencia: vinculan sensores remotos en el mundo real con los sentidos del operador humano. De esta forma es posible operar equipo que se encuentra en un lugar lejano.
5. Sistemas de realidad mixta o aumentada: fusiona sistemas de telepresencia y realidad virtual.
6. Sistemas de realidad virtual en “pecera”: combina un monitor de despliegue estereoscópico.

Los programas televisivos, incluidos los dibujos animados, han incorporado a sus técnicas de producción el uso de la computadora, afectando así las formas narrativas y las posibilidades video y audiotecnológicas de construcción. Así, en el siguiente capítulo comenzaremos a revisar los principios para la construcción del relato audiovisual en televisión.

---

<sup>84</sup> El tiempo actual que transcurre para que algo ocurra. En procesamiento por computadora, el tiempo transcurrido entre el insumo de datos y la respuesta generada por el computador.

## Capítulo 2

### Narración, televisión y verosimilitud

Como ya se ha señalado, cada medio posee su propia forma de transmitir información, contar o relatar historias o acontecimientos. Es decir, tiene su propia forma y estilo narrativos que se transforman con el surgimiento y la aplicación de nuevas tecnologías para la manipulación y generación de productos audiovisuales.

Asimismo, independientemente de su contenido, cada medio despliega efectos diferentes sobre la forma en que trabaja la mente humana.<sup>85</sup> El desarrollo tecnológico incluye un progresivo e imparable incremento en la producción audiovisual que implica la modificación de nuestros hábitos perceptivos. El actual panorama visual e imaginario es configurado por este constante cambio, donde los mensajes mediatizados son producto de su tiempo, al cual configuran y determinan de la misma manera como lo reflejan.

El avance tecnológico en materia de producción audiovisual ha producido cambios en las formas de exposición que, incorporando el uso de la computadora, han originado nuevas posibilidades narrativas que cada vez buscan más una cercanía con las imágenes que percibimos de la realidad y al mismo tiempo proporcionan nuevas perspectivas de visualización. Aspecto que merece atención en el estudio de los medios de comunicación.

La narración es parte importante de la cultura popular. La mayoría de las formas de entretenimiento son estructuradas como narraciones. Es la narración lo que nos atrae, involucra y motiva a seguir leyendo, viendo u oyendo. El desarrollo de las narraciones es una de las principales fuentes de placer en los medios, incluyendo la televisión, el cine o la ficción popular.

---

<sup>85</sup> Patricia Marks Greenfield, *Ob cit*, pp 105, 228.

## 2.1 Narratología y narración

Los textos mediáticos no son simplemente un conjunto de palabras e imágenes. Su contenido está estructurado y ordenado de manera sistemática. Uno de los principios de organización más importantes en la ordenación de textos es la narración, fundamental en el proceso de relatar historias.

En todas las culturas, en cualquier nivel de la sociedad, en todos los países y periodos de la historia del hombre se pueden encontrar textos narrativos, los cuales pueden reconocerse como tales, a pesar de sus múltiples formas. Este hecho llevó a concluir que todos los textos narrativos se basan en un modelo común, que permite reconocer a la narración. Concepto que ha generado estudios y teorías con las que diversos investigadores se han más o menos puesto de acuerdo.

La narratología es la teoría de los textos narrativos. Heredera del estructuralismo, busca la descripción de la forma en que se constituye cada texto narrativo, es decir, la descripción de un sistema narrativo.<sup>86</sup> En el estudio de los medios se incorporó para el análisis del cine, pero también se ha aplicado a otros medios, como en este caso, a la televisión.

### 2.1.1 Relato, historia y texto narrativo

Una obra literaria, una película o un programa de televisión tienen en común su condición de *relato* o relación oral o escrita de eventos reales o ficticios, enlazados conforme a cierta lógica, ubicados en un espacio y protagonizados por personajes. Sin embargo, esta definición no es suficiente, por lo que Metz, da cuenta de cinco criterios que permiten reconocer un relato:

1. Tiene principio y final. Como objeto material, todo relato está “clausurado”. Es un todo con inicio, mitad y final (Aristóteles) que coincide con el texto fílmico, televisivo o escrito.

---

<sup>86</sup> Mieke Bal, *Ob cit*, p 11.

“[...] Evidentemente hay películas que sugieren prolongaciones: las series televisivas [...] tienen muy presente no responder a todas las preguntas que se hacen los espectadores, reservando zonas de incertidumbre sobre las cuales podrán edificarse nuevas historias. Otras películas nos devuelven a su punto de partida y nos proyectan en una espiral sin fin [...] Que el final sea en forma de *suspense* o cíclico no altera en absoluto la naturaleza del relato en tanto que objeto: todo libro tiene una última página, toda película tiene un último plano [...]”<sup>87</sup>

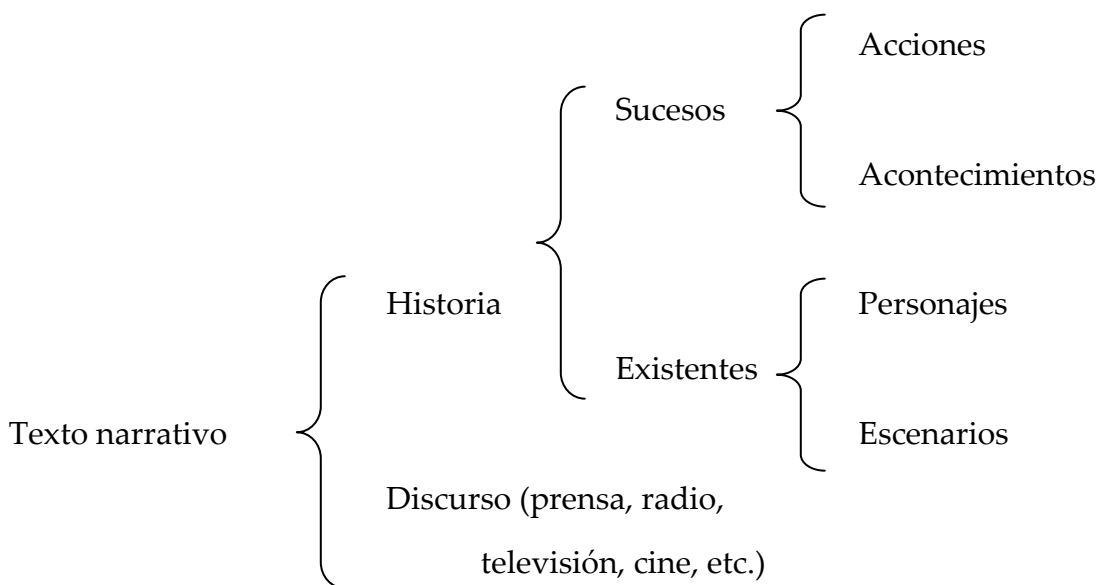
2. Es una secuencia doblemente temporal, es decir, tiene dos temporalidades:
  - a. La de la cosa narrada. La sucesión cronológica de acontecimientos.
  - b. La que resulta del acto narrativo en sí. La secuencia de significantes que el “lector” tarda algún tiempo en recorrer (tiempo de lectura o de audiovisión).
3. Toda narración es un discurso, porque está integrada por una serie de enunciados que remiten a un sujeto de la enunciación. Aunque no todo discurso es una narración, pues podemos argumentar, demostrar, etc. Aquí se verifica la idea de un circuito de comunicación (Jakobson), donde todo mensaje codificado por un emisor es decodificado por el receptor.
4. Se diferencia del mundo real, es decir, percibir el relato “irrealiza” la cosa narrada. Cuando tratamos con un relato, sabemos que no es la realidad. Aunque las novelas o las historias provengan de sucesos verdaderos, el espectador, no las confunde con la realidad, porque no están aquí y ahora (Metz).
5. Es un conjunto de acontecimientos.<sup>88</sup>

El relato (narración, texto narrativo, televisivo) está integrado por una **historia** (diégesis, fábula, argumento de acuerdo a diferentes corrientes narrativas) y un **discurso**. La historia está integrada por el devenir de ciertos **sucesos** (**acciones** cuando las llevan a cabo personajes, **acontecimientos** si las experimentan) que ocurren relacionados con **existentes** (personajes, escenarios). El discurso es la expresión o los medios mediante los

<sup>87</sup> André Gaudreault y Françoise Jost, *El relato cinematográfico. Cine y narratología*, p 26.

<sup>88</sup> *Ibidem*, pp 25, 26-27, 28, 29.

cuales se comunica el contenido. Es decir, la historia es el qué de una narración, mientras el discurso es el cómo:<sup>89</sup>



Para definir estructura, Jean Piaget recurre a tres conceptos clave: integridad (unidad), transformación y autorregulación (normas). Si partimos de esta idea, una narración es una estructura por lo siguiente:

“[...] una narración es un conjunto porque está constituido de elementos —sucesos y existentes— que son distintos de lo que constituyen. Los sucesos y los existentes son individuales y distintos, pero la narración es un compuesto secuencial. [...] ‘aparecen en escena ya ordenados’. A diferencia de una aglomeración de sucesos al azar, aquellos manifiestan una organización perceptible.”<sup>90</sup>

En la mayoría de las formas narrativas están presentes las nociones de secuencia y desarrollo. Las historias se estructuran para que las escenas se relacionen a o se integren entre sí, mientras paulatinamente obtenemos más información de un personaje, una idea o una trama.<sup>91</sup>

<sup>89</sup> Seymour Chatman, *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*, p 20.

<sup>90</sup> *Ibidem*, pp 21-22.

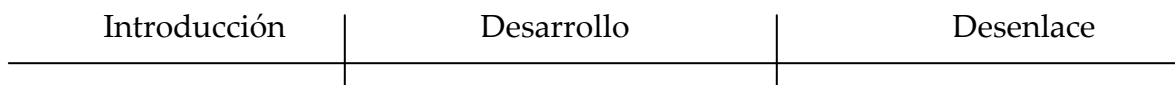
<sup>91</sup> Disposición interna de las partes de un asunto, que se entrelazan.

### 2.1.2 Estructura narrativa

De acuerdo al diccionario, estructura es la forma en que las diferentes segmentos de un conjunto específico están dispuestas entre sí y cómo están asociadas. Esto implica que sólo adquieren sentido en relación al propio conjunto.

La estructura narrativa es una disposición lineal de sucesos, eventos y acontecimientos interrelacionados que conducen a una resolución dramática.

Esencialmente, una historia está compuesta por tres partes: principio, medio y final, los cuales corresponden al siguiente esquema planteado por Field:<sup>92</sup>



1. Introducción o planteamiento: presenta al personaje o personajes principales en un lugar o situación específica, que inicia la narración bosquejando la trama o línea de acción principal.
2. Desarrollo o confrontación: plantea el conflicto o nudo en el cual el personaje se verá envuelto y que modificará el camino o las situaciones hasta llegar al clímax.<sup>93</sup>
3. Desenlace o conclusión: después del clímax, esta parte presenta la resolución de la historia y conduce hacia el final.

La estructura narrativa de una producción audiovisual se integra de escenas y secuencias. La **escena** es la unidad mínima de construcción de un relato, establece un espacio físico y temporal donde ocurre una acción o acontecimiento, realizado o experimentado por el o los personajes. Las escenas se ordenan una tras otra, integrando la estructura en el lugar y momento que les corresponde.

La narración también incorpora una lógica secuencial, es decir, estructura el contenido en secuencias, para que las palabras e imágenes no se presenten arbitrariamente, sino en una disposición que tenga sentido para el espectador. Esta estructura permite que las

<sup>92</sup> Syd Field, *El manual del guionista*, pp 28-35.

<sup>93</sup> Momento de máxima tensión.

ideas, los temas y los personajes se desarrollen o transformen de manera coherente. En una narración, el orden de aparición es importante, tiene un significado y una lógica de sucesión.

La **secuencia**, además de ser el orden o disposición de los acontecimientos, es considerada la unidad máxima para la construcción de la historia. Se puede definir como una pequeña acción o acontecimiento (con un inicio, desarrollo y final propios), que forma parte de la acción total de la historia.

Al construir la historia no es necesario mostrar la totalidad absoluta de los acontecimientos. Se presentan ciertas escenas en el desempeño de su desarrollo, o interrumpidas en medio de la acción, dejando percibir o adivinar (o no) lo que sucede en los momentos excluidos. Esto da más armonía y misterio, con enigmas, sobreentendidos o pistas falsas. Se logra mayor tensión al engarzamiento de las escenas.

Este ritmo o cadencia de repetición de los elementos de referencia del programa se plantea en diferentes niveles:

- Ritmo interno: se manifiesta en el interior de la secuencia y se define por:
  - a. El cambio de encuadre mediante las diferentes transiciones (corte,<sup>94</sup> fundido).
  - b. La velocidad de exposición de los contenidos (panorámica lenta, por ejemplo).
  - c. La división de la imagen individual (cortina, *wiper*).
- Ritmo externo: determinado por la sucesión de escenas y secuencias, puede estar enfatizado por títulos intermedios, retorno a encuadres similares, etcétera.
- Ritmo general: combinación del interno y el externo, se equilibra con el contenido y con los objetivos planteados en el programa.

Los recursos para establecer el ritmo de la producción pueden ser:

---

<sup>94</sup> Para las diferentes transiciones, encuadres y movimientos de cámara, ver el apartado 2.1.5 Relato visual, p 79.



- ✓ Elipsis: omisión o supresión de espacio y tiempo en los cambios de escena o secuencia. Se puede lograr mediante transiciones como corte, fundido, sobreimpresión, *wiper*/cortina, *key*/encaje.
- ✓ Cámara rápida: aceleración del tiempo real de un evento o acción.
- ✓ Cámara lenta: retardo en la presentación de una acción.
- ✓ Congelado: detener el movimiento.

La fábula se define como una serie de acontecimientos, construida bajo ciertas leyes o *lógica de los acontecimientos*. Las narraciones implican transformación y autorregulación (la estructura se mantiene y se cierra a sí misma). Las transformaciones de la estructura nunca conducen más allá del sistema, siempre generan elementos que le pertenecen y respetan sus normas. Por ello se dice que la estructura es cerrada.

Esta serie de acontecimientos de una historia responde a las mismas leyes que gobiernan el comportamiento humano, lo que conduce directamente a la cuestión del funcionamiento de los actores (instrumentos de la acción).

Greimas señala la importancia de describir a los actores en su relación con los acontecimientos en un análisis. Además, un acontecimiento, por insignificante que sea, ocupa un tiempo en la realidad, el cual tiene un carácter hipotético en la fábula, donde los acontecimientos en “realidad” no han ocurrido. No obstante, el tiempo es substancial para continuar la fábula, por lo cual también debe describirse.<sup>95</sup> Asimismo, los hechos ocurren en algún lugar, real o imaginario, sitio donde los sucesos se presentan con ciertas características determinadas por el espacio.

Es decir, acontecimientos, actores, tiempo y lugar son, en conjunto, el material o los elementos de que se construye la fábula, los cuales tienen un orden en la historia. Su disposición dependerá del efecto que se quiera producir: conmover, convencer, desagradar o agradar (estéticamente). Es a partir de ellos y sus modificaciones que se integra el relato ya sea escrito o audiovisual. Esta es la razón por la cual en el presente

---

<sup>95</sup> Mieke Bal, *Ob cit*, p 14.

estudio, se analizan estos elementos, no sin antes aclarar algunos conceptos que intervienen en la construcción de la narración y que tienen ingerencia sobre éstos.

### 2.1.3 Narrador y narratario

Ordenar la fábula en una historia no es todavía obtener un texto, pues un texto narrativo es una historia que se cuenta con lenguaje, que se convierte en signos lingüísticos emitidos por un agente que relata.

Por lo general, en una narración encontramos al **narrador** o instancia que proporciona información sobre las sucesivas situaciones de los personajes, en orden, con un vocabulario específico y que nos indica, más o menos su punto de vista. Este es el modo de contar o diégesis, la **narración diegética** (Bordwell).

Sin embargo, también se puede transmitir información narrativa, eliminando por completo al narrador, reuniendo en un mismo lugar a los diferentes personajes del relato (escena). Los actores tendrán que revivir en directo, frente a los espectadores, las diversas peripecias vividas (en otro lugar y momento) por los personajes que personifican. Los hechos parecen contarse a sí mismos a través de los diálogos de los personajes sin un narrador que se haga presente.

Este es el modo que se ha dado en llamar **mostración** (mostrar) y que anteriormente era considerada la representación teatral y que Platón llamó **mímesis** (imitación). Las diferencias básicas entre mostración escénica y audiovisual son:

- El actor de teatro efectúa su presentación simultánea a la recepción del espectador, compartiendo el tiempo presente. Mientras, por el contrario, una producción audiovisual (grabada), comunica una acción concluida y presenta al espectador ahora lo que sucedió antes.
- La cámara o micrófono que graba la interpretación del actor (cine, televisión, radio) puede intervenir y modificar la percepción del espectador gracias a su posición o

movimientos (planos, encuadres, movimientos que se verán más adelante). Incluso puede forzar la mirada (percepción) del espectador y dirigirla.<sup>96</sup>

Un texto no sólo es narración, también pueden encontrarse pasajes que no se refieren a los acontecimientos, lo que hace necesario estudiar el *qué* se dice en un texto y clasificarlo como narrativo, descriptivo (descripción de un rostro o un lugar) o de tesis (una opinión, un descubrimiento del narrador). Al estudiar el *cómo* se establecerán las diferencias entre el estilo del narrador y el de los actores.<sup>97</sup>

En el plano narrativo, toda forma de narración oral se basa en un mecanismo básico: dos personas frente a frente, una narra y otra escucha el relato, de ahí el porqué de su designación como **narrador** y **narratario**, respectivamente. Se trata de un narrador y una actividad de comunicación narrativa que se lleva a cabo entre dos interlocutores.

Si una narración es una comunicación, entonces supone dos partes: emisor y receptor.

Cada una involucra tres personajes diferentes:

- Emisor:
  - Autor real
  - Autor implícito
  - Narrador
- Receptor:
  - Público real (oyente, lector, espectador)
  - Público implícito
  - Narratario

En una producción audiovisual, los narradores pueden presentarse de las siguientes maneras:

- **Narrador convencional u omnipresente:** relata sin ser parte de la trama, como un observador distante, que ve todo sin ser visto.

---

<sup>96</sup> André Gaudreault y Françoise Jost. *Ob cit*, pp 33-34.

<sup>97</sup> Mieke Bal, *Ob cit*, p 17.

- **Narrador personaje o subjetivo:** relata y actúa, generalmente es más cálido y emocional con respecto a la historia que probablemente lo afecta directamente. No necesariamente es un personaje central, pero participa. El espectador únicamente percibe lo que el narrador piensa.
- **Narrador testigo u “objetivo”:** es un cronista que presencia las acciones y los acontecimientos. Está presente sin convertirse en un personaje de la trama.<sup>98</sup>

Ahora bien, en la narración oral, narrador y narratario están presentes durante la narración, aspecto crucial que marca la diferencia con el relato escrito: la narración oral es inmediata, en presencia, mientras la escrita es en diferido (no se remite en el momento de la emisión), se efectúa en ausencia y mediante un intermediario o *media* (libro, periódico, pero también cine, programas grabados de radio y televisión).<sup>99</sup> En el ámbito audiovisual, nos encontramos con que ambos procedimientos pueden ocurrir: en diferido, mediante la grabación, se presenta un hecho que ya ocurrió; mientras durante una transmisión *en vivo* ambos interlocutores están presentes, el narrador comenta sobre un acontecimiento que ocurre en el momento y, simultáneamente (a lo mejor con algunos segundos de diferencia) el espectador puede recibir la información, aunque no se encuentre en presencia del narrador.

Una narración puede funcionar en diferentes modalidades de sentido, es decir, puede ser visual, auditiva o ambas. Cada categoría implica diferentes tipos de narraciones, por ejemplo:

- Visual
  - Narraciones no verbales (pintura, escultura, ballet, historietas, fotografía, etc.)
  - Textos escritos
- Auditiva
  - Cantos

---

<sup>98</sup> Claudia P. Coronado y Elsa L. Quiroz, *La radio infantil en México: de una visión retrospectiva hacia una nueva metodología. ¿Cómo hacer una serie de radio para niños?*, pp 146-147.

<sup>99</sup> André Gaudreault y Françoise Jost, *Ob cit*, pp 18-19.

- Narraciones musicales
- Radionovelas
- Otras representaciones orales<sup>100</sup>
- Audiovisual
  - Cine
  - Televisión
  - Video
  - Multimedia

En cualquier caso, con una narración representada o por medio de un texto, el narratario o público tiene que responder con una interpretación de lo que percibe: debe participar en la transacción, rellenar los huecos con elementos (hechos, rasgos u objetos) esenciales o posibles que, por alguna razón, no se mencionan. Es decir, suponer lo que no le dicen, a partir de lo que le dicen.

Por ejemplo, un personaje sale de la escena y hay un corte al mismo personaje en otro lugar, el espectador debe suponer que entre ambas escenas el personaje se trasladó y transcurrió cierto tiempo (elipsis).

### 2.1.4 Modo narrativo y televisión

El modo narrativo o punto de vista explica la perspectiva o la distancia que sistematiza la información del mundo ficcional, vincula al narrador con los personajes y es un mecanismo de construcción del relato por el cual se cuenta la historia desde una perspectiva específica: privilegia un punto de vista sobre los otros, limita información, omite datos o sobrevalora otros.<sup>101</sup>

---

<sup>100</sup> Cabe señalar que esta diferenciación oculta el hecho de que los textos escritos pueden tener una aplicación oral, aunque no están siendo representados, pueden serlo en cualquier momento, es decir, pueden ser representados.

<sup>101</sup> José Luis Sánchez Noriega, *De la literatura al cine*, p 90.

En contraste al texto escrito, que puede leerse y releerse para entender alguna parte que no queda clara, la sucesión de imágenes en una producción audiovisual está hecha para ser vista en continuidad<sup>102</sup> y sólo admite una “lectura” unidireccional.

En una pintura o en una fotografía, la mirada del espectador recorre una y otra vez el espacio. En una producción audiovisual, como el cine o la televisión, la serie de imágenes se desenvuelven a un ritmo predeterminado por el realizador, como él quiera que el espectador “vea”, es decir, como él focaliza el desarrollo de la historia (marca la atención sobre lo que él considera importante, dejando fuera lo que no).

Gennette establece la focalización a partir de diferentes categorías, desde el punto de vista cognitivo:

1. Focalización cero o relato no focalizado: el relato no tiene un punto de vista determinado, el narrador es omnisciente (sabe más que el personaje). Es característica del relato clásico y, como borra las huellas de la enunciación, genera una transparencia narrativa.
2. Focalización interna o subjetiva: un personaje percibe la acción narrativa, el narrador sabe lo mismo que uno de los personajes (con el cual se identifica), por lo que no puede contar más de lo que sabe ese personaje, quien puede ser testigo o protagonista. En términos audiovisuales, implica el uso del punto de vista visual, donde la cámara ocupa el lugar de los ojos del personaje (cámara subjetiva, cortinillas u objetos en primer plano que dificulten la visión y montajes en los que un plano se une a otro que responde a lo que ve, como los contraplanos o *raccord*<sup>103</sup> de mirada). Esta focalización puede ser:
  - Fija: es permanente a lo largo del relato.
  - Variable: cambia e implica que hay uno o más personajes focalizadores.
  - Múltiple: hay más de un personaje desde el cual se relatan los mismos hechos.

---

<sup>102</sup> Persistencia o unión natural entre las partes de un todo homogéneo, en este caso de un relato. Cada toma, cada escena, cada secuencia están ligadas entre sí y se presentan de manera coherente.

<sup>103</sup> Continuidad entre dos planos consecutivos.

3. Focalización externa u objetiva: la lleva a cabo un narrador extradiegético que sabe menos que el personaje.

En medios audiovisuales, como señala F. Jost, es necesario considerar que hay dos niveles más que dan mayor complejidad al relato: el verbal y el visual. En este sentido, existen dos funciones del punto de vista: *saber* y *ver*, por lo que Jost distingue además:

- Ocularización (ver): punto de vista visual existente en un fragmento narrativo, muestra la relación entre lo que la cámara revela y lo que ve el personaje. Puede ser:
  - Cero o externa: la visión de la cámara no muestra la de ningún personaje.
  - Interna primaria: la cámara ocupa el lugar de los ojos de un personaje.
  - Interna secundaria: el plano se refiere a un personaje, mediante el montaje, la continuidad (*raccord*) o las palabras.
- Auricularización (banda sonora). Puede ser:
  - Cero o externa: no hay instancia diegética mediante la cual el espectador escucha sonido (la intensidad depende de las relaciones espaciales de la imagen).
  - Interna: lo escuchado corresponde (volumen, tono, deformaciones) a lo que el personaje escucha.<sup>104</sup>

### 2.1.5 Relato visual

Como medio de comunicación, la televisión se caracteriza por tener un lenguaje propio, que obedece reglas precisas de gramática y sintaxis.

Gramaticalmente, las unidades elementales del lenguaje televisivo son la composición de la imagen, su dinámica interna, los movimientos de cámara y las figuraciones de mezcla y de montaje.

---

<sup>104</sup> José Luis Sánchez Noriega, *Ob cit*, pp 95-96.

### 2.1.5.1 Composición

Como en todo relato, la composición es la estructura en que se disponen los elementos. Todo lo que está en la narración tiene valor y se le ordena para que el espectador capte el sentido que el realizador disponga. Todo pesa o tiene valor en la “visión” del espectador.

De acuerdo a los mecanismos psicofisiológicos de la percepción, los elementos básicos de la apreciación de imágenes son:

- Forma – aspecto externo de un objeto o sujeto.
- Profundidad – dimensión perpendicular de los cuerpos en una superficie (planos).
- Movimiento – posición y desplazamiento de un objeto o sujeto con referencia a otro.
- Color – impresión que produce en el ojo la luz (incidente o reflejada).

**Visualización** es la creación o solución creativa asociada al concepto o al hecho de presentar o contar algo en lenguaje audiovisual. Consiste en el manejo y disposición de todos los elementos que ayudarán al auditorio a crear una imagen de lo que exponemos. En el caso del radio, les permite imaginar el escenario, los personajes y objetos que usamos para narrar. En la televisión, el cine y otros medios que combinan imagen y sonido, les presenta la imagen (auditiva y visual) de aquello que queremos decir. Esta información o datos se traducen a lenguaje audiovisual según grados o niveles. El nivel de visualización se establece en función del tipo de programa, presupuesto, público, etc. Los cinco niveles básicos son:

1. Lectura: la exposición oral sin “ilustración”.
2. Debate: intercambio de opiniones sobre el tema.
3. Documentación: exposición de información con imágenes mínimamente elaboradas, como son las imágenes grabadas y transmitidas para un noticiario.
4. Ejemplificación: contempla la elaboración de información para aclarar los contenidos. Por ejemplo, la realización de esquemas, dibujos, animaciones, o



comparaciones para hacer la información más comprensible, como ocurre con los mapas y las tablas para presentar el reporte del clima.

5. Dramatización: construcción escénica completa de un hecho, concepto o emoción, traducida a lenguaje audiovisual.

Cada uno de estos niveles está implícito en el siguiente, es decir, al pasar al segundo nivel ya incluimos el primero, o al usar el quinto estamos usando también los otros cuatro. Para llegar al último nivel, tenemos que pasar por los primeros procesos de visualización.<sup>105</sup>

#### 2.1.5.1.1 *Encuadre*

Encuadre es el cuadro que la cámara capta en determinado momento. Su significado es estático, lo que no involucra movimientos del sujeto o la cámara. Encuadrar implica escoger un punto de vista para mostrar los objetos a través de la cámara.

Para distribuir los elementos en el encuadre, hay que establecer un centro de interés, es decir, acentuar el elemento más importante y hacerlo obvio al espectador. Para lograr este acento se consideran tres factores:

1. Aumentar el valor de ese centro de interés.
2. Disminuir la presencia de componentes secundarios.
3. Suprimir detalles innecesarios.

Entre las diferentes y variadas opciones para que la composición del plano ayude a la expresión creativa se encuentran:

- Posición de la cámara: ángulos.
- Relación con el fondo: ubicación de personajes y objetos en el fondo.
- Iluminación: luz y sombras.
- Ángulo de los objetivos o lentes usados: normal, gran angular o pequeño angular (teleobjetivo).
- Movimientos internos: dentro del encuadre.
- Contrastes: forma, color, claroscuro.

---

<sup>105</sup> Carlo Solarino, *Ob cit*, pp 332-334.

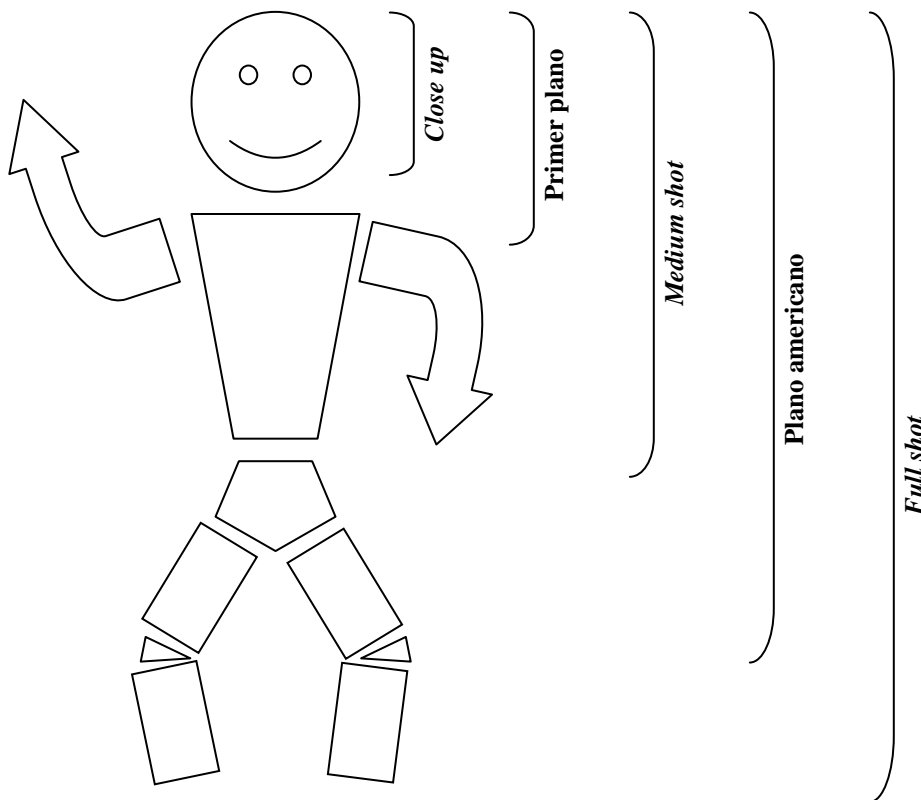
- Encuadre: porción del espacio filmado.<sup>106</sup>

### 2.1.5.1.2 Toma

Es la acción que abarca desde el momento en que se activa la cámara o micrófono (grabación) hasta que se detiene. Visualmente, para facilitar la referencia, al nombrar las tomas se usa el cuerpo humano.

Las tomas se clasifican en planos o campos de acuerdo a las siguientes definiciones:

- **Detalle o *big close up*:** ubica en primer plano una parte de la cara (un ojo) u otra parte del cuerpo (mano, pie, una corbata, el botón de una camisa, etc).
- ***Close up* o acercamiento:** encuadra el rostro (sobre todo cerca de ojos y boca, que son las partes más expresivas de la cara).
- **Primer plano:** corta a la altura de los hombros y permite sólo ver el rostro completo, dando una distancia de intimidad.

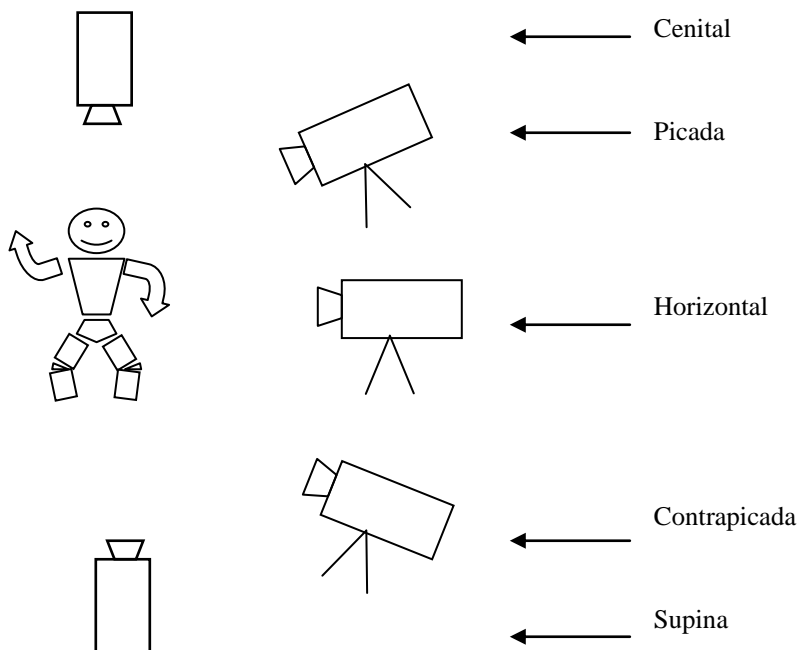


<sup>106</sup> Simón Feldman, *La composición de la imagen en movimiento*, pp 58-63.

- **Plano medio o *medium shot*:** permite apreciar con mayor claridad la expresión del sujeto, aunque conservando cierta distancia. Abarca desde la cabeza hasta la mitad del muslo. En inglés, cuando hay más de un sujeto enmarcado con esta toma, se agrega el número: *two medium shot*, *three medium shot* o *group medium shot*.
- **Plano americano:** corta al sujeto por la rodilla, arriba o debajo de ella.
- **Plano general:** presenta al sujeto de cuerpo entero en el escenario.
  - Plano completo o entero (*full shot*): encuadra a un solo individuo.
  - Plano de conjunto: encuadra a más de una persona.
    - *Two shot*: dos sujetos.
    - *Three shot*: tres sujetos.
    - *Group shot*: conjunto de individuos (más de tres).
- **Panorámica:** amplio paisaje donde éste es el protagonista por encima de la figura humana.<sup>107</sup>

Asimismo, se debe considerar la angulación de la cámara con respecto al sujeto/objeto.

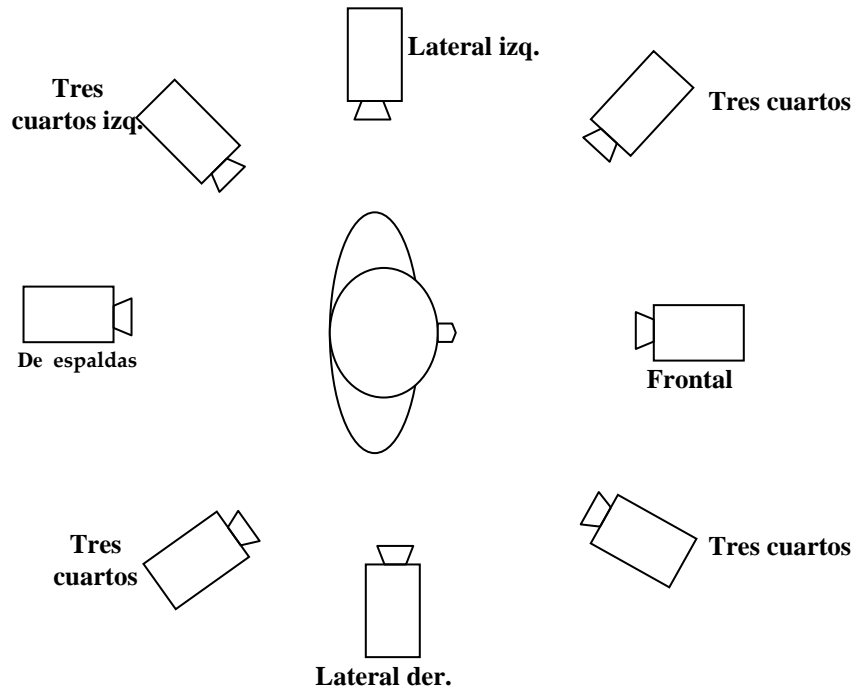
- **Eje vertical:** encuadrando al sujeto, la cámara se mueve sobre una línea vertical hacia arriba o hacia abajo:



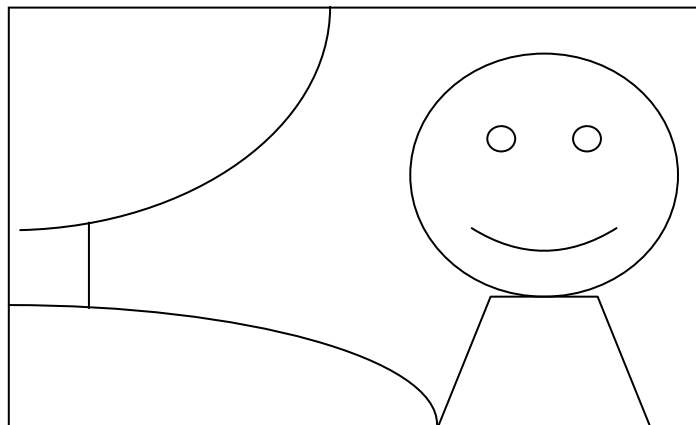
<sup>107</sup> Federico Fernández D. y José Martínez A., *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*, pp 32-35.

- **Arriba:** la cámara gira hacia arriba para dar una toma en ángulo o directamente hacia arriba. Este tipo de toma generalmente da la idea de ver algo o a alguien más grande (alto) y genera en el espectador la idea de ser más pequeño. Existen dos tipos:
  - **Contra picada:** vista hacia arriba en ángulo.
  - **Supina:** vista de lo que se encuentra directamente sobre la cabeza del sujeto/objeto.
- **Horizontal o en plano:** es la vista a la altura de la cámara, sin ninguna inclinación; da la idea de estar a la misma altura del sujeto y establece una relación directa (igual a igual):
- **Abajo:** la cámara gira hacia abajo, en ángulo. Generalmente se usa para indicar una estatura menor del sujeto/objeto, como si lo estuviéramos viendo desde un nivel superior. En este caso también hay dos tipos de toma:
  - **Picada:** vista hacia abajo en ángulo, da la idea de ver algo pequeño o profundo.
  - **Cenital:** vista directamente desde arriba, donde se observa la parte superior de la cabeza del sujeto/objeto.
- **Eje horizontal:** encuadrando al sujeto, la cámara se mueve horizontalmente, hacia la derecha o la izquierda.
  - **Lateral izquierda:** la cámara se mueve hacia la derecha, proporcionando una vista lateral.
  - **Frontal:** se ubica al sujeto/objeto directamente de frente ante la cámara.
  - **Lateral derecha:** la cámara encuadra al sujeto por el lado izquierdo proporcionándonos una vista lateral o de tres cuartos del sujeto.
  - **Tres cuartos:** la cámara encuadra al sujeto por un lado, ya sea hacia la derecha o izquierda, sin llegar del todo a la toma lateral, en ángulo de 45 grados aproximadamente.

- **De espaldas:** la cámara se encuentra detrás del sujeto y sólo se puede ver la parte posterior.



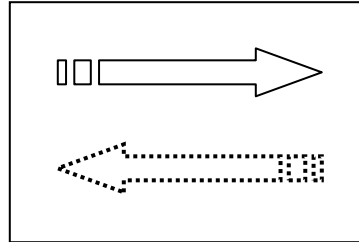
- ***Over shoulder:*** se utiliza cuando se trata de un diálogo, por lo general se presenta en intercortes, intercalando a los interlocutores. Esta toma es también desde atrás del sujeto, pero sólo se observa la parte superior de la espalda (un hombro) y la cabeza a un lado del encuadre, así como al sujeto con el que conversa, al fondo de frente.



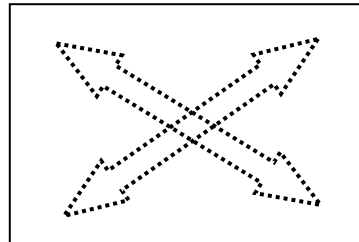
### 2.1.5.2 Dinámica interna o movimiento dentro del encuadre

Cuando la cámara permanece estática, los movimientos se presentan al interior del encuadre, con el sujeto. Éstos pueden ser:

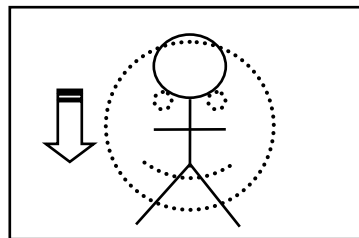
- a) **Transversal:** atraviesa el encuadre de un lado a otro, ya sea de izquierda a derecha o viceversa.



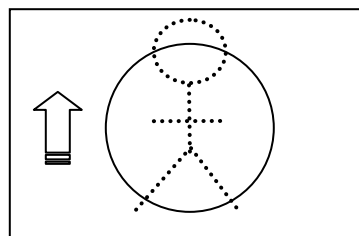
- b) **Oblicuo:** atraviesa el encuadre en diagonal desde un vértice del encuadre hacia el contrario. De *full shot* en un lado del encuadre, a un primer plano en el otro lado del encuadre.



- c) **Frontal:** desde el fondo del escenario (casi siempre en *full shot*) el sujeto camina hacia la cámara (por lo general a un primer plano).<sup>108</sup>



- d) **Hacia el fondo:** se aleja de la cámara y se interna en el escenario (de primer plano a un *full shot* o plano general); el sujeto camina hacia el horizonte.

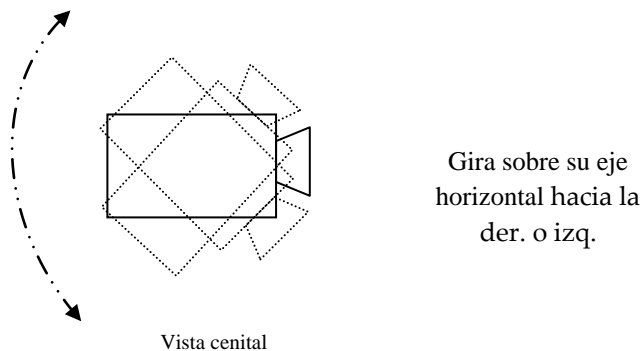


<sup>108</sup> Carlo Solarino, *Ob cit*, pp 324-325.

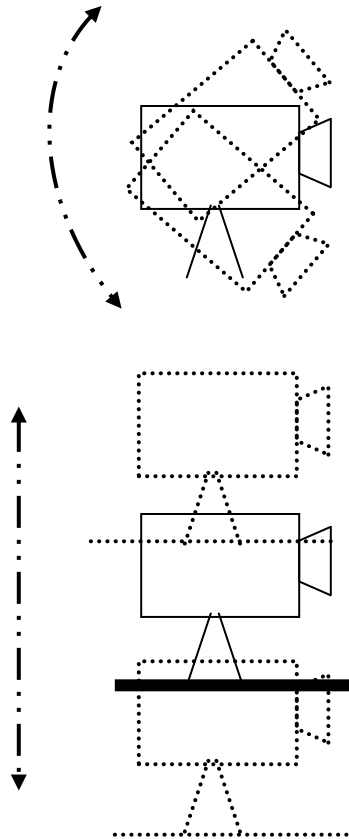
### 2.1.5.3 Movimientos de cámara

Cuando se trata de desplazamientos o cambios de posición de la cámara, podemos encontrar que estos se dividen en dos, aquellos que se realizan sobre el propio eje de la cámara (paneo, panorámica diagonal y vertical), aquellos que involucran que la cámara cambie de lugar (*traveling* y *dolly*) o aquellos procesos técnicos que dan la sensación de movimiento de la cámara (*zoom* y grúa).

- **Panning o paneo:** la cámara gira sobre su propio eje horizontal y muestra una panorámica del escenario ya sea comenzando desde la derecha hacia la izquierda o viceversa. El soporte permanece fijo.



- **Panorámica diagonal:** muestra un recorrido por el escenario, pero en un movimiento diagonal, ya sea desde el ángulo superior izquierdo o derecho y bajando hacia el ángulo inferior contrario, también puede hacerse en sentido contrario (de abajo hacia arriba).
- **Panorámica vertical:** en este caso, la cámara se mueve sobre su eje vertical. Existen dos tipos de movimiento:
  - **Tilt:** movimiento hacia arriba (*up*) o abajo (*down*), la cámara permanece en su lugar, lo que da como resultado una vista en diferentes ángulos.
  - **Ascensor:** el movimiento también es hacia arriba y abajo, pero en este caso se mueve la manivela que sube y baja la cámara (pedestal) o se coloca encima de una plataforma o grúa, conservando la misma perspectiva horizontal.



**Tilt.** Gira sobre su eje vertical hacia arriba o abajo.

**Ascensor.** La cámara sube o baja, por medio de su pedestal o con grúa.

- **Travelling:** como su nombre lo indica, este movimiento implica que la cámara se desplaza en cualquier dirección, lo cual se puede hacer mediante el movimiento de la cámara sobre una plataforma con ruedas o un vehículo, o por medio de vías o carriles.
  - **Dolly:** en este caso el movimiento involucrado implica un acercamiento (*dolly in*) o alejamiento de la cámara (*dolly out* o *dolly back*). Se puede realizar por medio del desplazamiento directo de la cámara (sobre el camarógrafo o sobre una plataforma con ruedas), con una grúa u otro vehículo.
  - **Ascensor:** el movimiento es hacia arriba y abajo, como si la cámara estuviera situada en un ascensor.
  - **Grúa:** en este caso estamos hablando de un vehículo que permite mover a la cámara de un lugar a otro, mediante el uso de una



plataforma que se encuentra al final de un enorme brazo mecánico. El camarógrafo y la cámara se encuentran sobre la plataforma y pueden acercarse, alejarse, subir o bajar y cambiar el encuadre sin grandes problemas al desplazarse generalmente dentro de un estudio.

Existen también otros movimientos que aparentan un movimiento de cámara, pero que en realidad se valen de recursos técnicos para presentar esa vista:

- **Zoom:** se trata de una variación focal del objetivo, da la sensación de *dolly in/out* o un *travelling* hacia delante o atrás. Este es en realidad un efecto, pero se considera entre los movimientos debido a su aplicación, si da la idea de acercarse se llama *zoom in*, y *zoom out* cuando se aleja. Este recurso permite cambiar fácilmente a los diferentes planos.

En este rubro, cabe señalar, que en la animación, al hablar de movimientos de cámara, en realidad estamos hablando de una simulación de los mismos, pues con esta técnica (acetatos), la cámara permanece fija (*stand*). Sin embargo, se pueden obtener paneos (*whip shots* – paneos muy rápidos), *tilts*, *dollies*, *zooms* y *travellings*.<sup>109</sup>

En lo que se refiere a la simulación de dinamismo en los dibujos animados, los cinco movimientos básicos de la animación son:

1. Constante: se utiliza sobre todo para desplazar los elementos gráficos sobre el fondo, sin cambios en la velocidad.
2. Aceleración: da la apariencia de que el objeto se mueve cada vez más rápido, para lo cual la imagen se coloca a distancias cada vez mayores (proporcionales).
3. Desaceleración: produce la apariencia de moverse cada vez más lento, invirtiendo el proceso de la aceleración (la imagen se coloca a distancias proporcionalmente menores en cada fase).
4. Movimiento cero: cuando se quiere hacer énfasis en un momento específico de la historia, parece un congelamiento de la imagen.

---

<sup>109</sup> Daniel Casarrubias, *Ob cit*, pp 48-51.

5. Movimiento irregular: proporciona énfasis en alguna inconsistencia de la acción, el carácter o la personalidad del personaje. Por ejemplo, para dar la impresión de miedo o terror, la imagen se mueve desfasando un poco la imagen en cada cuadro, para dar la idea de un temblor.<sup>110</sup>

#### 2.1.5.4 Mezcla

Los efectos o efectos especiales se obtienen por fabricación de las imágenes originarias suministradas por las cámaras u otras fuentes de señal. En el formato televisivo, existen dos tipos de imágenes:

- **Simples**: provienen directamente de la fuente, sin sufrir ninguna manipulación.
- **Compuestas**: obtenidas por la elaboración de dos o más imágenes simples.

Asimismo, en el empate de unas imágenes con otras, se hace uso de diferentes efectos (análogos o digitales) que pueden ser:

- **Dinámicos o de pasaje**: intervienen por un breve periodo, son un nexo en la transición entre dos imágenes consecutivas.
- **Estáticos o mantenidos**: originan una imagen compuesta, con carácter de continuidad temporal; pueden usarse dinámica o estáticamente.

Los efectos más utilizados son:

- ✓ **Corte**: paso de una imagen a otra sin ningún elemento intermedio, es la modalidad más simple y usada de cambio de encuadre. Cuando se utilizan diversas tomas (foto fija o video) muy cortas seguidas una de otra, el montaje se llama **intercorte**, y cuando en medio de otras tomas largas se incluye de repente una o dos tomas rápidas (video) recibe el nombre de *flash*.
- ✓ **Fundido o fade**: paso de una imagen a otra con una degradación progresiva de intensidad de la primera y, en correspondencia, un aumento de la segunda. La

---

<sup>110</sup> *Ibidem*, pp 28-33.

suma de las intensidades de ambas imágenes es siempre de 100%. Puede ser dinámico o estático y hay tres tipos básicos:

- ✕ **Fundido cruzado, disolvencia o *crossfade***: Se trata de la transición paulatina de una imagen a otra.
- ✕ ***Fade in* o fundido de entrada**: aumento gradual de la segunda imagen desde una imagen sin información o en negros. Se usa para el inicio de un programa o filmación.
- ✕ ***Fade out* o fundido de salida**: desaparición gradual de la imagen a una imagen sin información o en negros. Se usa principalmente para terminar los programas.
- ✓ **Sobreimpresión, superimposición, *super* o *superimpose***: es la superposición de dos imágenes, ambas al 100% de intensidad y sólo es de empleo estático. Se usa principalmente para poner leyendas o títulos a las imágenes normales del programa. Casi siempre se trata de textos claros sobre un fondo más oscuro.
- ✓ **Cortina o *wipe***: su empleo puede ser dinámico o estático y consiste en el paso de una imagen a otra cubriendo paulatinamente el cuadro, ya sea de un lado a otro, de arriba abajo, en diagonal, etc.
- ✓ **Key o encaje**: principalmente se usa de manera estática, consiste en la construcción de una imagen compuesta a partir de dos imágenes simples, escogiendo la información de una y otra de acuerdo a una clave o criterio específico. Existen varios tipos de *key*:
  - ✕ ***Wipe key*, cortinilla o mascarilla**: la cortina a veces también se denomina *wipe key*.
  - ✕ ***Chroma key***: en este caso el criterio de discriminación de las imágenes es la información de color. Por ejemplo, el azul o el verde (colores más usados para este efecto): todos los puntos de una imagen de color azul son sustituidos por los correspondientes de otra imagen, mientras se mantienen los colores que no son azul o verde. El color azul es eliminado

para rellenar ese espacio con otra imagen. El contorno del sujeto encajado puede ser nítido o difuminado, como en el caso del *shadow chroma key* (encaje sombreado o a dos niveles) que deja ver un halo de sombra detrás del personaje.

Existen también otro tipo de efectos muy variados que pueden realizarse con la computadora o la consola, entre ellos podemos encontrar:

- ✓ **Spot o indicador:** se trata de un punto, ya sea círculo o flecha, normalmente en blanco que se sobreimpresiona o encaja en una imagen para destacar ciertas particularidades. Se puede mover por toda la pantalla.
- ✓ **Matte:** se trata de un fondo negro o de color uniforme, sobre el cual se superimponen otras imágenes (textos o gráficos).
- ✓ **Outline:** permite hacer las figuras transparentes, destacando únicamente el contorno; se usa sobre todo con textos encajados.
- ✓ **Borderline:** es el trazado o producción de un borde alrededor de figuras que sobresalen sobre el fondo.
- ✓ **Efectos digitales:** se elaboran con mezcladores digitales con un elaborador de memoria de cuadro; existe una gran gama:
  - ✕ *PIP* o *picture in picture* (frontal o en perspectiva)
  - ✕ Pasa página
  - ✕ Estela
  - ✕ Espejo

Dentro de la narración audiovisual, el uso de los diferentes elementos puede ser:

- **Descriptivo:** permite dar a conocer el escenario o a los personajes, por ejemplo, *stablishing shot* es una toma que permite ubicar el escenario.
- **Dramático:** presenta los elementos de la acción. Acercarse o alejarse de un sujeto dará diferentes sensaciones de dramatismo.

- **Subjetivo:** la cámara “entra” en un personaje para seguir la acción, puede sustituir los ojos y mostrar una imagen que parece la visión del personaje o podemos escuchar la voz interna o pensamientos de un sujeto.

#### 2.1.5.5 Eje de la acción

Para “contar algo” con todos los planos, ángulos, movimientos y efectos, es necesario compaginarlos entre sí. Solos no significan nada. Cada toma-encuadre está relacionado con los demás, así se logra la unidad espacio-temporal de la narración. Para ello, es necesario seguir las reglas de la angulación basadas en el eje de la acción.

Toda acción frente a la cámara tiene su propio eje, el cual debe establecerse para mantener la continuidad de la narración y se define por los siguientes aspectos:

- a) La dirección que marca el desplazamiento de los personajes.
- b) La dirección de la mirada entre personajes que dialogan.
- c) La intención que señalan los personajes al dirigirse hacia algún lugar o hacer una acción futura.
- d) La observación de “algo” fuera del campo visual del espectador.
- e) El sonido.

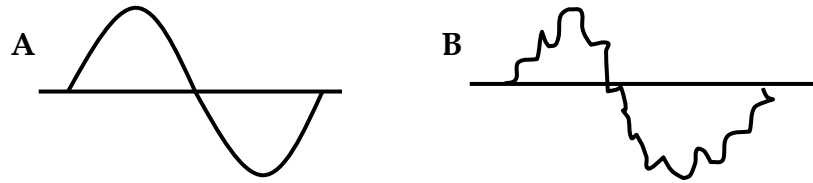
#### 2.1.6 Relato auditivo: la banda sonora

En la mostración audiovisual, se incorpora también una dimensión sonora, lo que permite mostrar diversas acciones simultáneamente, donde el texto completa la imagen remitiendo a información que los elementos visuales no pueden suministrar.

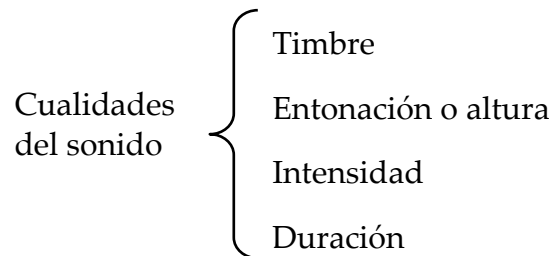
El **sonido** es la vibración efectuada por las moléculas de un cuerpo elástico debido a la frotación o percusión que produce una sensación acústica. Se transmite a través de la materia en cualquiera de sus tres estados físicos (sólida, líquida o gaseosa).

En general, los sonidos que escuchamos viajan a través del aire (340 m por segundo), en este medio son omnidireccionales, es decir, se expanden y difunden en todas direcciones en forma de ondas sonoras.

En la vida diaria es raro escuchar tonos puros, caracterizados por una onda modelo (A), sólo posible en condiciones especiales (cuarto anecoico o estudio de grabación). Lo que normalmente oímos son las ondas complejas de diversos tipos (B), es decir, la combinación de sonidos.



Fuera de contexto, los sonidos por sí mismos no representan nada. Pero como parte de un escenario pueden transmitir un sin fin de ideas, es aquí donde adquieren un sentido. Amontonar sonidos no es la clave para lograr una “visión” coherente en cualquier mensaje audiovisual. Se requiere de seleccionar y acomodar cada uno a fin de integrar una imagen audiovisual (televisiva) completa, aprovechando las cualidades del sonido, que dependen del tipo de onda sonora producida.



**Timbre.** Permite distinguir a una fuente sonora de otra. Depende en gran medida de la constitución del instrumento. Ninguna voz es igual a otra: la vibración de una cuerda de guitarra es diferente a la de un violín. La voz de un individuo no es igual a ninguna otra. En los programas televisivos es esencial distinguir claramente los sonidos, para no generar confusión (no saber quién habla, por ejemplo).

**Entonación o altura.** Permite distinguir un sonido grave o bajo de uno agudo o alto, está determinada por la frecuencia o número de vibraciones o ciclos completos en un segundo (se mide en hertz). A mayor número de vibraciones, más agudo es el sonido, esto es, a mayor frecuencia el sonido es más agudo. El oído humano puede percibir de 15 a 24,000 hertz.

**Intensidad.** Los sonidos fuertes o suaves se distinguen gracias a la intensidad,<sup>111</sup> la cual depende de la amplitud de las ondas sonoras que llegan a nuestros oídos. Entre mayor es la amplitud, más fuerte nos parece el sonido.

El oído humano no es capaz de comprender con exactitud varios sonidos de igual intensidad al mismo tiempo, es necesario elegir el más relevante y hacerlo más audible. Un sonido intenso refuerza el momento máximo de expresión o emoción. Un sonido muy bajo no se escucha, uno demasiado fuerte no puede entenderse y resulta molesto.

**Duración.** Es el tiempo durante el cual se percibe el sonido. Los sonidos muy graves, agudos o fuertes pueden ser tolerados por el oído en la vida diaria cuando su duración es corta; la exposición continua y prolongada puede no sólo molestar sino causar sordera parcial o total.

Asimismo, el sonido tiene diferentes dimensiones derivadas de su relación con otros elementos en un programa televisivo:

- ✓ Ritmo: ocupa una duración temporal. Implica un compás o tempo, con acentos o compases fuertes y débiles. El uso del sonido puede ser rítmico o a contrarritmo, dependiendo del énfasis que queramos transmitir.
- ✓ Fidelidad: relación con la fuente visual que se percibe. Más que a la calidad, se refiere al grado en que el sonido es fiel a la fuente.<sup>112</sup> Este aspecto es una cuestión de expectativas. Por ejemplo, si vemos un perro ladrando, esperamos oír un ladrido, no un maullido. Sin embargo, podemos atribuir verosimilitud a sonidos que nunca hemos escuchado en la vida real: la voz de un pájaro que habla. Este elemento puede ser una excelente herramienta de sugestión y es un recurso muy utilizado en la animación televisiva.
- ✓ Espacio: condiciones donde se produce. Cualquier sonido se produce en un espacio:

---

<sup>111</sup> Se mide en razones potenciales. El decibel (décimo de un bel) es la unidad de medida que designa al sonido apenas audible; el umbral humano va de los 0 a los 175 decibeles, aproximadamente.

<sup>112</sup> En este sentido, se ha desarrollado el sistema de reducción de ruidos de fondo en las señales electroacústicas o sistema *dolby*.

- Sonido diegético: la fuente es un personaje u objeto que pertenece al espacio de la historia. Un ejemplo son las voces de los personajes.

- Interno: proviene de la mente de un personaje, es subjetivo, no procede del espacio real de la escena.
- Externo: proviene de una fuente física en la escena.

Otra de las características del sonido diegético es que sugiere perspectiva sonora o sensación de distancia espacial y localización. Es decir, un sonido fuerte suena cercano, uno suave, lejano (planos sonoros: primero, segundo, fondo, ambiente). El uso de nuevas técnicas como la estereofonía<sup>113</sup> también crea perspectiva: pasar de una bocina a otra permite distinguir si el sonido viene de izquierda o derecha, si es más lejano o cercano.

- Sonido no diegético: la fuente es externa al espacio de la historia. Por ejemplo, música que destaca la acción en una persecución.

✓ Tiempo: momento en que se produce. Puede ser:

- Sincrónico: sincronizado con la imagen, se escucha al mismo tiempo que vemos la fuente que lo produce. Los diálogos ocurren en sincronía con el movimiento de los labios de los actores: se mueven mientras oímos las palabras.
- Asincrónico: puede ser un error de proyección o a propósito con fines expresivos. Los dibujos animados presentan con frecuencia este fenómeno debido a la técnica de producción y a que por lo general fueron producidos en un idioma y adaptados a otro (doblaje). De ahí la importancia del trabajo de doblaje en programas animados.<sup>114</sup>

Los componentes de la banda sonora de una producción audiovisual son cuatro:

1. Voz:

- a. Narración

---

<sup>113</sup> Técnica de captación, amplificación, transmisión, reproducción y registro acústico del sonido, de manera tal que origine en el oyente la impresión de relieve acústico similar a las diferentes fuentes del sonido original.

<sup>114</sup> Federico Fernández D. y José Martínez A., *Ob cit*, pp 195-200.



- b. Comentario
  - c. Diálogos sincronizados
2. Música: ayuda a crear ambientes, acompañamiento a la acción, construcción del espacio físico.
  3. Efectos: también contribuye a configurar el espacio físico y los ambientes.
  4. Silencio: ausencia de sonido que forma parte de la banda sonora, pues su presencia en una producción audiovisual tiene un objetivo narrativo.

#### 2.1.6.1 Voz

Puede considerarse el elemento más importante, de ahí la relevancia de una adecuada selección. La voz es el sonido controlado del **habla**. El habla es la articulación de este sonido en unidades y palabras y la combinación en frases y oraciones.<sup>115</sup> Se produce con la vibración de las cuerdas vocales de la garganta, al expeler aire de los pulmones (fonación). Posee las cualidades de cualquier sonido: timbre, entonación, intensidad y duración.

La laringe, donde se localizan los vibradores productores de la voz, es una estructura esquelética de cartílagos resilientes que descansan sobre un conducto de aire (tráquea) y están suspendidos de la base de la lengua. Las variaciones en tono e intensidad al hablar se producen en las cuerdas vocales, debido a su longitud y grosor que varía de persona a persona, lo cual determina la amplitud de las vibraciones y, por tanto, el tipo de voz. En los hombres son un poco más largas y gruesas que en las mujeres.

Cada individuo es capaz de producir una cantidad determinada de tonos sin necesidad de forzar la garganta. Cuando las cuerdas vocales se alargan y adelgazan, el tono sube; cuando se acortan y engruesan, baja; y si la amplitud de su vibración aumenta o disminuye, el volumen se incrementa o aminora.

Por su **registro** o la región aguda, media o grave donde se ubica la tesitura de una voz, ésta se clasifica de aguda a grave, en:

---

<sup>115</sup> Earl R. Wynn, *Performing*, p 280.



La **tesitura** es el número total de notas que puede producir una voz humana, es decir, la distancia entre la nota más grave y la más aguda.

Para fines prácticos, en los medios auditivos las voces pueden clasificarse por la sensación que producen en:

- *Voz estentórea o de trueno*. Es fuerte y dura. Voz gruesa que llena todo el espacio acústico y domina la escena. Se usa para jefes de tipo brutal.
- *Voz campanuda*. Es severa, majestuosa y enérgica. Indica seguridad en sí mismo y ascendiente sobre los demás. Se usa para aventureros y hombres de mundo. En mujeres enérgicas y maduras.
- *Voz argentina*. Es clara y sonora. De agradable timbre, metálica. Se usa para el héroe o heroína. En general los galanes y las primeras damas tienen este tipo de voz.
- *Voz cálida*. Es melodiosa, armoniosa y melosa; comunica mucho por sí misma. Se usa para mujeres frívolas y sensuales y para hombres conquistadores y seductores.
- *Voz dulce*. Puede confundirse con la cálida, pero esta connota ingenuidad, candor, timidez. Es suave como que implora o suplica. Para hombres tímidos o mujeres candorosas.
- *Voz cascada*. Es opaca, carece de fuerza y sonoridad y se usa para los ancianos.
- *Voz aguardentosa*. Bronca, nada armoniosa. Para degenerado, borracho o vicioso.
- *Voz atiplada*. Es una voz chillona, chocante, de afeminado, de chismosa.
- *Voz blanca*. Voz infantil.<sup>116</sup>

<sup>116</sup> María Cristina Romo Gil, *Introducción al conocimiento y práctica de la radio*, pp 50-51.

Funcionalmente, los tonos deficientes como ronquera, estridencia, aspereza, jadeante y gutural son resultado de un deficiente control de la respiración, una garganta cerrada o ambas. A través del micrófono, la voz de calidad deficiente no pasa desapercibida, sin embargo, estas características pueden funcionar para caracterizar un personaje, dándole alguna cualidad específica.

#### 2.1.6.1.1 Comentario

Generalmente recibe el nombre de *voz en off*, explica aquello que la imagen no puede esclarecer por sí misma. Es un complemento al relato visual. Sus principales atributos son:

- Proporciona datos o información que ayudan a entender la historia.
- Establece un clima adecuado para la introducción o conclusión de un tema.
- Guía la atención del auditorio para mostrar lo que quiere destacar.
- Sirve como recurso de transición entre diferentes temas.

#### 2.1.6.1.2 Diálogo y voces sincronizadas

Es el componente principal de la banda sonora, donde se apoya la línea narrativa. El diálogo es la representación de calidad superior. La diferencia entre narración y representación se muestra con claridad en las dos formas básicas que se usan para describir el habla de un personaje:

- Indirecta: Martha dijo que saldría de viaje.
- Directa: Saldré de viaje [dijo Martha]

En el primer caso, es claro que necesariamente una persona cuenta lo que Martha dijo, mientras en el segundo sólo se presenta a Martha diciendo algo frente al público.<sup>117</sup>

Las principales funciones del diálogo son que completa la acción (añade información o datos para una mejor comprensión) y explica al personaje (caracteriza). Las características de un diálogo son, entre otras:

- a. Perfilar y dibujar a los personajes.

---

<sup>117</sup> Seymour Chatman, *Ob cit*, pp 33-34.

- b. Explicar con detalle lo que no puede verse (visualizadores).
- c. Se supeditan a la imagen.
- d. Son esenciales y poseen acción.
- e. Son sugerentes, no dan toda la información.
- f. Se ajustan al medio: más televisivos o cinematográficos que literarios.

Asimismo, se distinguen dos aspectos para el análisis de los diálogos:

- Diálogos de **comportamiento**: se expresan directamente por los personajes en una situación determinada. Surgen de la acción y, aunque definan al personaje, no presentan pensamientos, valores o ideología.
- Diálogo de **escena**: indica pensamientos, sentimientos o intenciones del personaje. Válido sólo cuando surge de la acción misma, de otra manera resulta artificial e inadecuado.<sup>118</sup>

Por lo general, los diálogos disminuyen las ambigüedades de los enunciados visuales por lo que no se percibe la dualidad de la relación causa-efecto entre dos historias: la visual y la auditiva (palabras y sonidos) de una producción audiovisual. Imagen y palabra sobrellevan dos relatos que se entremezclan. Estos discursos pueden adquirir diferentes formas:

- Las palabras contienen la información narrativa.
- El diálogo puede tener más importancia que las acciones visuales.
- La articulación de los dos relatos es fundamental para comprender la intriga por completo.
- Los discursos parecen no estar relacionados.
- El audio no coincide con la imagen, en apariencia.<sup>119</sup>

#### 2.1.6.1.3 Sincronismo labial y doblaje

Los diálogos y voces sincronizadas presentan el problema de conservar un perfecto sincronismo labial, para que exista correspondencia visual del movimiento de los labios

---

<sup>118</sup> Federico Fernández D. y José Martínez A., *Ob cit*, p 204.

<sup>119</sup> André Gaudreault y Françoise Jost, *Ob cit*, p 36.

y la duración del discurso. Problema que reclama especial atención en el caso de los dibujos animados.

En este sentido, la técnica de producción del sonido audiovisual representa un papel esencial, pues hay varias formas de elaborar la banda sonora (esto incluye a los demás sonidos del programa: música y efectos):

- Sonido directo: se toma el audio directamente en el momento de filmación o levantamiento de imagen. El problema con esta técnica es que no se pueden eliminar los ruidos, el manejo de los volúmenes es complicado, además de que los micrófonos deben prepararse y ocultarse.
- Doblaje: se graba el audio después de la filmación y se sincroniza con la imagen. Las razones para esto son:
  - Mejorar la calidad del audio con un mejor control de los elementos (estudio de grabación).
  - Traducción de un programa a otra lengua.
  - Cuando el tipo de producción requiere de la elaboración de la banda sonora completa porque no hay otra forma de obtenerla (animación).
- *Playback*: el audio se graba antes de la filmación, en las mejores condiciones acústicas, y durante el rodaje se reproduce la grabación, para que los artistas consigan la sincronía, mediante la técnica del mimo. Permite una mejor calidad del sonido y concede libertad de movimiento al personaje.

### 2.1.6.2 Música

Música es el arte que combina el sonido, el tiempo y el silencio en ritmos de diversas alturas para expresar ideas, emociones o estados de ánimo.

"La música puede, pues, ser descriptiva, pero únicamente de sonidos, y sugestiva, al contrario, de espacios y ambientes, de luces y de formas, también de afectos y de pasiones, y de ideas y de visiones [...]".<sup>120</sup>

El mundo cotidiano no va unido a un fondo musical, éste es un elemento de los medios, el cual, empleado adecuadamente ayuda al logro de ciertos objetivos de comunicación.

---

<sup>120</sup> Mario Pilo, *La música*, p 49.

Es fuente de múltiples impresiones en un individuo, posee características estimulantes de emoción y tensión, por lo cual es capaz de proyectar sensaciones diversas.

Lo sugerido por la música es muy diferente a lo dicho por medio de la palabra. En el lenguaje hablado prestamos mayor atención al significado que al sonido en sí. Con la música, al contrario, saboreamos los sonidos y la satisfacción que nos provoca nos regocija. La música suena de igual forma en que se sienten las emociones y es capaz de conmover al oyente.

La música de una producción audiovisual puede ser:

- **Diegética o narrativa:** forma parte de la historia y surge desde la acción, su carácter es realista porque su función es recrear el entorno de los personajes. Está ligada a lo que se ve en pantalla.
- **No diegética o en *off*:** se usa como contrapunto para dar a la escena mayor significación, es parte integrante de la expresividad del programa. Puede reforzar proporcionando claves ambientales y emocionales.

Puede atravesar los mecanismos normales y racionales del hombre. Si se emplea adecuadamente auxilia en la elaboración de la estructura dramática del programa por su elemento emocional tan grande. En ocasiones puede ser mejor que un diálogo, pues tiene la capacidad de reflejar pensamientos internos, logrando mayor intensidad en lo expresado. Sus principales funciones son:

- Gramatical: como signo de puntuación, separa secciones o texto al pasar de un tema a otro.
- Expresiva: produce un clima emocional o atmósfera sonora, enfatiza y refuerza sensaciones.
- Descriptiva: ubica al escucha al describir lugares, épocas, situaciones.
- Reflexiva: da tiempo al receptor de reflexionar sobre lo expuesto en una escena anterior (puentes, cortinillas).
- Ambiental: se emplea cuando una escena de la realidad contiene música.
- Unidad: proporciona continuidad al desarrollo de la acción dentro de la emisión.

En cuanto al tipo de inserciones musicales, existen diversas que varían en cuanto a su duración e intención:

**Característica o presentación.** Es el tema musical, logotipo y membrete que identifica a la serie o programa. Se incluye al principio y, en ocasiones, al final de cada emisión. A veces, sola o con música o un texto de presentación, se le denomina **rúbrica de entrada**.

**Introducción o apertura.** Con ella se inicia el programa en sí. Después de la característica, este tema musical establece la atmósfera o tema de la emisión o primera escena.

**Cierre.** Es lo contrario de la anterior, concluye la transmisión.

**Transición.** Esta inserción depende de la intención con la que se emplea. Indica el cambio de una escena a otra totalmente diferente, como al pasar de una situación triste a otra alegre. Con ella se intenta prolongar el efecto de la escena anterior y preparar la atmósfera de la siguiente, acentuando el contraste entre las dos. Puede utilizarse de la misma manera que las transiciones visuales: fundido, *cross*, etc.

- ✓ **Cortina.** Divide escenas o secciones, marca la atmósfera o clima emocional. De acuerdo a la función gramatical de la música, hay quien la considera como un punto y aparte.
- ✓ **Puente o cortinilla.** Es más breve que la cortina y, por lo mismo, sólo indica transición de tiempo o lugar. Gramaticalmente puede decirse que es equivalente a un punto y seguido.
- ✓ **Ráfaga o chispazo.** Segmento musical aún más breve, generalmente movido y ágil que señala una transición muy pequeña. Según la función gramatical, se le equipara a una coma.
- ✓ **Golpe.** Acento musical (aproximadamente dura un segundo); permite llamar la atención sobre alguna determinada situación (por ejemplo, el golpe de unos platillos). Es más que nada un efecto sonoro y no música.

**Tema o leit motiv.** Es el tema musical o motivo relacionado a una persona, idea u objeto específico dentro del drama. Se establece la asociación por el sonido del *leit-motiv* en la primera mención u aparición del sujeto u objeto en referencia y por su

repetición en cada aparición o mención siguiente. Además, sirve para acentuar la reaparición de ese personaje u objeto, o para evocarlo en su ausencia. Dentro del *leit-motiv* se pueden agrupar dos tipos principales: el que refleja un elemento psicológico de los personajes y el que implica un componente emocional.

**Fondo.** Se escucha como un marco o escenario que acompaña a la voz. Se utiliza en un relato o parlamento muy largo que se desee destacar (separar del resto del discurso), para dar emoción y relieve a una situación especialmente dramática (nostálgica, plácida, emocionante) y como música incidental o de ambiente (una fiesta, por ejemplo).

### 2.1.6.3 Efectos de sonido

Durante nuestra vida permanecemos sumergidos en un mar de sonidos de los cuales a veces ni siquiera nos damos cuenta (viento, reloj, etc.). En cambio, otros nos permiten percibir acciones o eventos, no sólo de la actividad humana, sino de animales, máquinas, etc.

En las producciones audiovisuales, los efectos de sonido incluyen a todos los sonidos que no son locución o música. Los efectos sonoros decoran la narración audiovisual, corporizan al objeto del que emanan. Es decir, al escuchar un sonido determinado, el oyente "visualiza" una imagen auditiva.

Las funciones más importantes de los efectos son:

- Establecer un lugar o escenario, tiempo y/o estado de ánimo
- Dirigir o llamar la atención del auditorio hacia un sonido específico
- Indicar entrada o salida de un lugar o situación
- Servir como transición entre secciones o escenas, cambios de tiempo o lugar, etc.
- Crear efectos no realistas (crear atmósferas o climas emocionales)

Al igual que la voz y la música, se pueden emplear en dos o tres planos, dependiendo de lo que se pretenda destacar. De acuerdo a esto, los efectos sonoros pueden dividirse en tres tipos:

- a) Naturales o realistas: Son todos aquellos que se escuchan naturalmente en el medio ambiente: voces humanas, de animales, el viento, el agua, etc., aunque



sean producidos de manera artificial (un efectista imitando el rugido de un león). También se incluyen en este rubro aquellos sonidos producidos por máquinas u objetos que –aunque no son elementos de la naturaleza– naturalmente producen alguno. Por ejemplo, un ferrocarril, una máquina de escribir, un automóvil.

- b) Artificiales: Este tipo de efectos se refiere a aquellos sonidos que se producen mediante la consola o mezcladora o con aditamentos especiales, para darle ciertas características a los sonidos. Incluyen los ecos, reverberaciones (rever), filtros, etc., generados electrónicamente o digitalmente. También comprende los efectos físicos, uso de pantallas y objetos como bocinas o cajas de sonido para producir efectos de eco, una voz en el teléfono o detrás de una puerta. También se pueden alterar los tonos de la música y la voz (incluso se pueden corregir algunos defectos).
- c) Musicales: Este tipo de efectos se incluyen como los sonidos naturales de un instrumento, no por su calidad de música. Pueden usarse para dar una intención e incluso, en ocasiones, funcionan mejor que el sonido original. El golpe de unos platillos puede indicar una caída o golpe; los acordes rápidos de un piano pueden representar una carrera, y así, existen múltiples posibilidades.

Además de lo mencionado, la selección y el uso de los efectos sonoros también se logra de la siguientes maneras:

1. Sustituir un sonido real o virtual. En ocasiones el impacto psicológico de la música puede ser más fuerte que la misma voz original del objeto o persona específicos en la pantalla.
2. Sublimar un ruido o grito. Se trata de una transformación paulatina de un ruido o grito en música. Por ejemplo, el sonido del viento o del mar se transforman en una frase musical con intenciones líricas o puede reemplazar un grito cuya violencia obliga a evitarlo.
3. Subrayar un movimiento a un ritmo visual o sonoro.

Cabe señalar que, en los medios audiovisuales, no es indispensable reproducir fielmente todos los sonidos de un escenario específico para comunicar, sino elegir los más importantes, para que la audiencia pueda identificarlos fácilmente. A través del micrófono, los sonidos del ambiente pueden resultar demasiados y saturar la banda

sonora, seleccionar lo indispensable contribuye a la composición del espacio que se recrea, además, hay otros elementos que nos ayudan a completar el mensaje.

#### 2.1.6.4 Silencio

Al hablar, cada determinado tiempo necesitamos detenernos para tomar aire u ordenar las ideas, pausas indispensables también para el entendimiento. La ausencia de sonido o **silencio** es fundamental en cualquier medio, pues su utilización permite proporcionar matices de suspenso, expectativa o pausas naturales a los discursos.

### 2.1.7 Los elementos de la narración audiovisual

El material que integra a la fábula se puede dividir en elementos «fijos» y «mutables», es decir, en objetos y procesos. Los objetos son los actores que son más o menos estables en las fábulas, así como los lugares y las cosas. Los procesos son los cambios que ocurren, los acontecimientos (desarrollo, sucesión, alteración e interrelación). Tanto objetos como procesos son indispensables para construir la fábula y no pueden operar sin su presencia mutua.<sup>121</sup>

#### 2.1.7.1 Sucesos: acontecimientos y acciones

Los sucesos son cualquier tipo de actividad física o mental. Son la transición de un estado a otro ocasionada o experimentada por los actores, se trata de procesos o alteraciones. Como ya señalamos, **acciones** son las actividades que desempeñan los personajes, mientras los **acontecimientos** son los eventos que los actores “padecen”.

Las acciones por lo general nos revelan las características del personaje, mientras también establecen cuál es su objetivo en la historia, es decir, cuál es su necesidad principal. Por otra parte, los acontecimientos son hechos que le ocurren al actor o actores principales y generalmente los colocan en situaciones que tendrán que resolver durante el relato.

---

<sup>121</sup> Mieke Bal, *Ob cit*, p 21.

Todos estos sucesos o acontecimientos se ordenan de tal manera que nos llevan desde el inicio de la historia hasta el final, encadenándose unos con otros.

Para establecer los acontecimientos en una fábula, se puede recurrir a tres criterios:

1. Cambio: sólo en una serie, los acontecimientos adquieren significado para el desarrollo posterior de la fábula. Un hecho que indica un cambio en la situación o condiciones, que hace explícita cualquier relación implícita entre hechos.<sup>122</sup>
2. Elección: Barthes distingue entre acontecimientos funcionales y no funcionales; los funcionales muestran una elección entre dos posibilidades, llevan a cabo esta opción o revelan sus resultados. Una vez realizada la elección, ésta establece la trayectoria que seguirán los eventos en el desarrollo de la fábula.<sup>123</sup>
3. Confrontación: Hendricks señala que la estructura de la fábula puede determinarse por confrontación, es decir, cuando dos actores o grupos de actores se enfrentan entre sí. Por lo general, los actores se encuentran en dos grupos contrastados, aunque esta división no necesariamente permanece constante en la fábula.<sup>124</sup>

Para establecer la estructura de la serie de acontecimientos, una vez seleccionados los hechos que se considerarán acontecimientos, se pueden describir las relaciones que los conectan entre sí.

Partimos del supuesto de que todas las fábulas se basan en un modelo universal (Barthes), el cual se rige por las mismas leyes que controlan el pensamiento y la acción humanas. Estas normas son determinadas por restricciones lógicas y convencionales, las cuales están interrelacionadas.

En 1974, Roland Barthes señaló que una narración puede organizarse de acuerdo a un “código hermenéutico”, que consiste de tres etapas:

1. **El enigma.** Esto implica algo que nos motiva a preguntar sobre el desarrollo de la narración. Los mecanismos son muchos, algunos implican manejos muy dramáticos (¿quién es el asesino?) y otros aspectos más sencillos (¿cómo reaccionará el personaje

---

<sup>122</sup> *Ibidem*, pp 22-23.

<sup>123</sup> *Ibidem*, pp 23-24.

<sup>124</sup> *Ibidem*, pp 24-25.

con una noticia?), sin embargo, lo importante de esta etapa es que nuestro interés (audiencia) sea comprometido por la narración, para que queramos saber cómo se resuelve el enigma. De acuerdo a la teoría de la estructura dramática, esta etapa corresponde a la introducción o planteamiento del problema.

2. **El retraso.** Una vez que se despierta nuestro interés por el enigma, ese interés puede incrementarse o sostenerse por una secuencia que retrasa el momento de resolución. La secuencia de retraso puede referirnos el enigma y mantenerlo abierto, recordándonos nuestra curiosidad y permitiéndonos el placer de la especulación, o manteniéndonos en suspenso. Aunque parece una fuente de frustración, la secuencia de retraso es un semillero de placer narrativo —en corto, disfrutamos de la especulación o el suspenso—. De hecho, un enigma que se resuelve rápidamente pierde su poder porque no nos concede tiempo para sumergirnos en él. En la estructura dramática, esta fase se llamaría desarrollo.
3. **La resolución.** Una vez despertada la curiosidad del enigma y el jugueteo del retraso, la resolución nos concede el placer de satisfacer nuestra curiosidad. Sabemos quién lo hizo, quién ganó, quién vivió feliz para siempre, etc. Aunque tendemos a asociar la resolución con el final de la historia, la mayoría de las narraciones estarán estructuradas alrededor de una serie compleja de enigmas, retrasos y resoluciones. En algunos casos, la resolución puede originar otro enigma (sabemos quién fue, pero... ¿lograrán capturarlo?), por lo tanto, conduciendo la narración hacia delante y manteniendo nuestro interés. Sólo una resolución final, una que cierre el relato o termine la película, proporcionará un punto final de clausura. Corresponde a la conclusión en la estructura dramática.

El código hermenéutico es el que hará que la mayoría de las narraciones sean absorbentes o atractivas<sup>125</sup> y es el mismo que establece Field, como ya lo habíamos mencionado al referirnos a la estructura de la narración.

---

<sup>125</sup> Bernadette Casey y otros, *Ob cit*, pp 139-140.

### 2.1.7.2 Actores y personajes

Los actores son elementos importantes en el establecimiento de los acontecimientos y en la formación de secuencias (disposición de los acontecimientos). Los actores que participan en una fábula pueden ser tantos que, al realizar un análisis, es necesario establecer primero cuáles son los que se deberán considerarse por su relación con los acontecimientos y secuencias, es decir, considerar a los *actores funcionales* (quienes causan o sufren acontecimientos funcionales).<sup>126</sup>

Esto es, para la interpretación de la fábula, es menester subdividir a los actores en clases, partiendo de la idea de que el pensamiento y la acción humanas son intencionales. Es decir, los actores poseen una intención, aspiran a un objetivo. Esta intención es la obtención de algo agradable o favorable, o el escape de algo desagradable o desfavorable.

“A las clases de actores las denominamos *actantes*. Un actante es una clase de actores que comparten una cierta cualidad característica. Ese rasgo compartido se relaciona con la intención de la fábula en conjunto. Un actante es por lo tanto una clase de actores que tienen una relación idéntica con el aspecto de intención teleológica, el cual constituye el principio de la fábula. A esa relación la denominamos función (F).”<sup>127</sup>

En el caso tratado (dibujos animados por televisión), consideraremos a los actores como personajes, por tratarse de sujetos dibujados, estos actantes se clasificarán de acuerdo al *paradigma de personaje* propuesto por Field.

Personaje es cualquier persona o identidad personificada. De acuerdo al diccionario,<sup>128</sup> personaje es cada uno de los seres humanos, sobrenaturales o simbólicos —inventados por el autor—que participa en la acción de una obra literaria o teatral, película, programa de radio o televisión, etc. A veces también pueden ser animales<sup>129</sup> u objetos a los que se les dan características humanas, como ocurre en diversos dibujos animados.

El personaje es el ser ficticio que aparece y participa en la narración. Ficticio porque es parte del relato y habita en él, no porque posea o no un referente externo, “calque”

---

<sup>126</sup> Mieke Bal, *Ob cit*, p 33.

<sup>127</sup> *Ibidem*, p 34.

<sup>128</sup> Larousse Diccionario Enciclopédico, 2001, p 344.

<sup>129</sup> Real Academia Española, *Diccionario de la lengua española* 1992, p 1122.

nuestra vida o sea nuestro doble exacto. Es un actante (actúa en la historia) y está a merced de las operaciones de la trama.

“Los personajes, pues, existen en el espacio simbólico y estructural del relato. Simulan seres humanos —nuestra conducta, pasiones, logros y agonías—, pero no están hechos de nuestra misma sustancia, sino que pertenecen a un mundo con organización y leyes propias. Existen en la medida que su narrador logre hacerlos convincentes y verosímiles, es decir, que sean consecuentes con su símil o simulacro de humanidad.”<sup>130</sup>

Los personajes son el elemento fundamental de la narración, pues ellos son quienes realizan las acciones o experimentan acontecimientos, en un momento determinado, en uno o varios lugares específicos. Por lo general, ellos son quienes llevan el hilo conductor de la historia. Existen diferentes tipos de personajes:

- ✓ Protagonista o principal. Es el centro de la historia y todas o la mayoría de las acciones lo afectan de alguna manera. El hecho narrado se desarrolla alrededor del personaje principal, pues el texto tiene como objetivo contar su vida (o un evento de ella), mostrar su carácter, su participación en algún acontecimiento, etc. Un texto puede contener uno o varios individuos igual de importantes.
- ✓ Secundario. Participa en algunos acontecimientos del relato y su presencia es necesaria para contarlos. En cualquier historia podemos encontrar personajes secundarios:
  - Protagónicos: están estrechamente relacionados con el personaje principal, con acciones dirigidas en la misma dirección.
  - Antagónicos: su relación también suele ser estrecha o intensa con el principal, con acciones opuestas a él.
- ✓ Incidental

A diferencia del secundario, su participación suele ser más relegada o menos importante para la trama. Participa esporádicamente o una sola vez,

---

<sup>130</sup> Alberto Paredes, *Manual de técnicas narrativas*, p 29.

de manera secundaria, lateral o subsidiaria al foco o meollo del acontecimiento narrado.

Por lo general, en los relatos escénicos (cine, teatro, radio y televisión) eliminar a los personajes incidentales representa un ahorro para la producción, sin embargo, en el caso de los dibujos animados motivo de este estudio, su uso es recurrente y representa un valioso recurso para dar variedad a la temática de las series. Por lo cual esta clasificación implica que un personaje incidental para la historia de la serie, puede ser secundario en un episodio o capítulo.

Como participante de la historia o escenificación, los personajes funcionan al interior de la misma. Existen sólo en sus relaciones con el entorno: personajes, objetos materiales o culturales. Sin embargo, no podemos decir que el sentido de cada elemento es resultado de esas relaciones y que cada personaje se define sólo por su relación con los demás personajes.<sup>131</sup>

De acuerdo al sistema de análisis de un guión, Field<sup>132</sup> señala con su paradigma que cada personaje está integrado por dos partes:

1. Vida interior

Da forma al personaje y está determinada por la biografía del mismo: lo que ha vivido hasta el momento en que comienza el relato.

2. Vida exterior

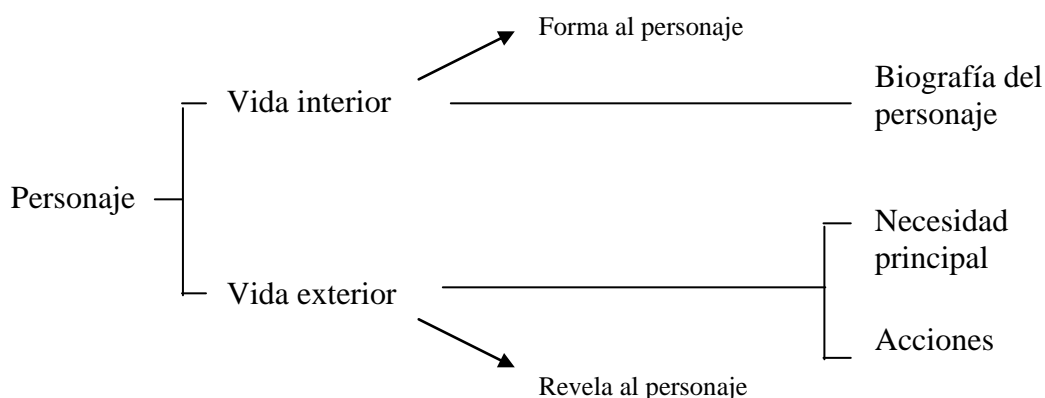
Revela al personaje y se determina por aquello que vive desde el comienzo de la narración, su necesidad principal y las acciones que emprenda para satisfacerla.

Esto nos habla de que cada personaje tiene, al comenzar el relato, un vida anterior que será modificada por los sucesos que se revelen en la narración. Todo ello se resume en el siguiente esquema de análisis dentro de la historia:

---

<sup>131</sup> *Ibidem*, pp 29-30.

<sup>132</sup> Syd Field, *Ob cit*, pp 13-52.

**Figura 3. Paradigma de personaje**

Como personaje en sí, diferentes autores señalan que la historia o contexto biográfico del personaje es esencial en la integración de su vida interior, la cual está configurada por:<sup>133</sup>

#### Carácter

Es el conjunto de condiciones psíquicas y afectivas que determinan la conducta de cada individuo diferenciándolo de los demás. Comprende aspectos como personalidad, valores, actitudes y emociones.

#### Contexto biográfico

En este rubro nos movemos en el ámbito del pasado o historia personal de cada personaje: ¿de dónde viene? ¿qué le gusta? ¿en qué ha trabajado? Etc. Todo ello en función de saber quién es ese sujeto, porque sabemos que su estado actual es consecuencia o resultado de decisiones y eventos sucedidos en el pasado y todo ello determinará sus condiciones en el presente y futuro.<sup>134</sup>

#### Relaciones con otros personajes

Por lo general, la historia de un personaje está circunscrita a su interacción con otros individuos, incluso esta relación puede ser la parte medular del relato. Una dramatización por lo general funciona a través de los cambios e intercambios entre personajes.

<sup>133</sup> Linda Seger, *Cómo crear personajes inolvidables*, pp 33-63.

<sup>134</sup> Maximiliano Maza y Cristina Cervantes, *Guión para medios audiovisuales*, pp 90-93.



### 2.1.7.3 Lugar o escenario

Todo acontecimiento pasa en un lugar. Los sitios donde sucede algo pueden deducirse, cuando el texto nos da información no muy completa (por ejemplo, si Martha nadó una hora, podemos imaginar que lo hizo en una alberca). Sin embargo, la localización puede no ser indicada por lo que se muestra en el texto. En este caso, el lector/receptor imaginará la escena y, para ello, la ubicará en algún lugar.

Subdividir los lugares en grupos es una forma de incrementar la penetración en las relaciones entre elementos. Diferenciar entre *interior* y *exterior* es lo común. Cada lugar tendrá su propio significado, por ejemplo, interior puede sugerir protección o reclusión, mientras exterior puede significar peligro o libertad, etc. El lugar también puede ser un indicativo de orden social, por ejemplo, el sitio donde vive un obrero no es igual al de un empresario, no es lo mismo el campo que la ciudad, etc.<sup>135</sup>

Como ya se mencionó, en el caso de una serie, los escenarios son recurrentes, sobre todo si hablamos de una comedia de situación.

### 2.1.7.4 Tiempo

Los acontecimientos son procesos (cambios o evolución), lo que presupone una *sucesión en el tiempo* o *cronología*. Los acontecimientos suceden en un periodo de tiempo determinado y se suceden con cierto orden.<sup>136</sup>

#### 2.1.7.4.1 Duración

En este sentido, señala Bal, hay quienes distinguen el lapso temporal de la fábula, que puede variar mucho, en *crisis* y *desarrollo*. Crisis indicaría un espacio de tiempo corto en el cual se condensan los acontecimientos; mientras desarrollo representa un periodo mayor. En ocasiones se ha señalado que un desarrollo es más realista porque es más cercano a la experiencia de la vida real. Pero, Bal cuestiona que los momentos de crisis

---

<sup>135</sup> Mieke Bal, *Ob cit*, pp 51-52.

<sup>136</sup> *Ibidem*, p 45.

pueden ser lapsos cortos (instantes), en los cuales la vida de las personas (o de una nación entera) pueden cambiar.

La similitud con la realidad en este aspecto depende del punto de vista personal. Una preferencia por cualquiera de estas formas implica también una concepción determinada de la fábula y de la realidad.<sup>137</sup>

Algunas fábulas serán adecuadas para ambos tipos de duración o para uno solo. La distinción entre crisis y desarrollo es relativa, pero puede dar lugar a una tipología de textos.

“[...] La preferencia por una crisis o por el desarrollo no implica meramente una cierta visión de la realidad o una elección de cierto tipo de textos. Una vez elegida, ambas formas contienen implicaciones en la construcción de la fábula. [...]”<sup>138</sup>

#### 2.1.7.4.2 Cronología: interrupción y paralelismo

Como se señala, la secuencia temporal se puede modificar mediante la eliminación o la condensación de la duración, así como por el desarrollo paralelo de diferentes ramas de la historia. Estos métodos tienen efectos en la cronología. Es decir, con la eliminación quedan lagunas en la secuencia, pues se pasan por alto algunos periodos de tiempo (lo que no siempre detecta el receptor). Sin embargo, en ocasiones se puede traer a primer plano acontecimientos que se omitieron. Es de esta manera como se consigue el poder expresivo de la *elipsis* u omisión de un elemento que forma parte de una serie.

Elaborar líneas paralelas en una fábula dificulta la distinción de una sola secuencia cronológica, pues varios acontecimientos ocurren a un mismo tiempo. Puede surgir un paralelismo y ocasionar confusión sobre la impresión que nos cause la fábula, además, con frecuencia la interferencia de diferentes líneas ocasiona la imposibilidad de establecer una cronología exacta o acronía.<sup>139</sup>

---

<sup>137</sup> *Ibidem*, pp 45-46.

<sup>138</sup> *Ibidem*, p 47.

<sup>139</sup> *Ibidem*, pp 48-49.

### 2.1.7.4.3 Secuencia lógica

La secuencia es una noción lógica que nos permite discernir, por ejemplo, que para que alguien regrese, primero debe irse. Basándonos en la información que nos proporciona el texto, podemos encontrar la cronología, aunque no se encuentre ordenado por secuencias. Esto es posible, porque las secuencias cronológicas se diferencian de las lógicas.<sup>140</sup>

Este elemento es el más abstracto y afecta directamente a los otros tres (personajes, acciones y lugares). Por ello, este rubro también puede considerarse para su delimitación:

1. Tiempo en el que transcurre la historia: momento el cual se ubica la historia.
2. Tiempo total de la historia: transcurre entre el principio y el final de la historia.
3. Tiempo real de la historia: el periodo que abarca la historia completa. Depende del medio, por ejemplo, las películas duran alrededor de dos horas, mientras un programa de televisión puede ser durar 30 minutos.

La continuidad narrativa y la narración cronológica pueden coincidir, pero no siempre son iguales. En un programa en directo pueden ser iguales, pero en los grabados, la cronología de los hechos no necesariamente coincide con el orden de exposición. De ahí que podemos tener diferentes órdenes de exposición como:

- ✓ *Flash back*: escena que ocurre antes de la precedente, recuerdo de acontecimientos del pasado.
  - Evocado: un personaje recuerda algo del pasado.
  - Solicitado: un personaje pide a otro que recuerde o explique algo que ocurrió.
  - Atípico: no es evocado o solicitado.
- ✓ *Flash forward*: escena que muestra algo que podría ocurrir en el futuro (genera tensión).

---

<sup>140</sup> *Ibidem*, p 50.

- ✓ Acción simultánea: escenas generalmente intercaladas que suceden al mismo tiempo.

En un programa televisivo, el tiempo (presente, pasado, futuro) se expresa en presente. Para saber si un suceso ocurrió antes o después, las producciones audiovisuales tienen sus propios recursos (*flashback*), sin embargo, cada parte de la narración, una vez ubicada en el orden de presentación, siempre se cuenta en presente.<sup>141</sup>

## 2.2 Verosimilitud y narración

Un suceso narrativo se expresa por medio de su transformación.<sup>142</sup> Cualquiera que sea la forma en que este cambio ocurre, es decir, la forma como el autor elige ordenar los acontecimientos (de manera causal o invertirlos con efecto retrospectivo), sólo puede llevarse a cabo dentro de ciertas leyes.

La narración no admite fenómenos que no pertenecen a estas normas, aunque pueden incluirse elementos no directamente relevantes, pero tiene que justificar su relevancia, de otra forma la narración estaría mal construida. Es decir, dentro de su propia lógica, se cuenta una historia verosímil, creíble.

Como vimos, los sucesos de una historia se encadenan o conectan para formar la narración por causalidad (el espectador infiere el porqué de un suceso), contingencia, etc. Esta es una tendencia convencional que se presenta en diferentes formas.

En el caso de la convención del 'relleno' por verosimilitud se trata de una tendencia básica que permite la coherencia narrativa.

“El público logra reconocer e interpretar las convenciones al ‘naturalizarlas’ (tomando la ‘naturaleza’ como una parte de la dicotomía antropológica *naturaleza/cultura* establecida por Lévi-Strauss). Para hacer natural una convención narrativa hay que entenderla y también ‘olvidar’ su carácter convencional, absorberla en el proceso de la

---

<sup>141</sup> Michele Chion. *Cómo se escribe un guión*, pp 108-109.

<sup>142</sup> Seymour Chatman, *Ob cit*, p 22.

lectura profunda, incorporarla a nuestra red interpretativa, no pararse a considerarla más de lo que nos paramos en el medio de la manifestación [...]"<sup>143</sup>

El concepto de naturalización se encuentra muy cercano al de verosimilitud, destacando el atractivo de lo probable sobre lo real. Esta idea explica el mecanismo por el cual el lector “rellena” huecos en el texto, adapta sucesos y existentes a un todo coherente, aunque sus expectativas normales sean cuestionadas.

La ficción establece ciertas proposiciones cuyo objetivo no es la verdad del mundo real, la cual puede analizarse dentro de ciertos marcos de referencia:

1. Interno: se proyecta sobre los discursos de ficción e instaura un sistema de correspondencias entre los elementos y los significados del texto. Algunos de los referentes del texto (personas, tiempos, lugares, escenas) pertenecen sólo al texto y no pretenden una existencia fuera de él (real).
2. Externo: son los externos al texto:
  - a. El mundo real en tiempo y espacio.
  - b. La historia, filosofía, ideología, conceptos sobre la naturaleza humana.<sup>144</sup>

La forma adecuada de una narración —esto es, lo que la convierte en una narración— depende de la naturalización de los sucesos narrativos en hechos y probabilidades del mundo real. La “realidad” o la “posibilidad” es un fenómeno cultural que los autores de ficción narrativa hacen “natural”. Claro está, lo “natural” cambia de una sociedad a otra, de una época a otra, incluso dentro de un mismo grupo social.

Para leer de una manera profunda y verosímil se debe tomar o construir una referencia. Es difícil que los espectadores se pongan de acuerdo sobre cuál es la referencia adecuada e incluso si es posible dar una sola respuesta a una situación determinada.

Entonces, ¿qué hace verosímil o probable a una narración? La verosimilitud se basa en la opinión general o la ideología del sentido común (una ideología o conjunto de máximas

---

<sup>143</sup> *Ibidem*, p 51.

<sup>144</sup> Gustavo F. Orza, *Ob cit*, pp 100-101.

y presuposiciones que son tanto una visión o concepción del mundo como un sistema de valores).

“La verosimilitud no afecta lo accidentalmente real sino lo esencialmente ideal: ‘no lo que eran las cosas sino lo que deberían haber sido’.”<sup>145</sup>

El estructuralismo señala que, la norma para la verosimilitud se establece por textos previos, incluyendo los “textos” de comportamiento social en general.

“La verosimilitud es un ‘efecto de corpus’ o de ‘intertextualidad’<sup>146</sup> (de ahí su subjetividad compleja). Es una forma de explicación que va del efecto a la causa e incluso puede reducirse a una máxima. Además, como las máximas son públicas, es decir, ‘suelen ser obvias’, pueden ser implícitas o estar en el trasfondo [...]”<sup>147</sup>

### 2.2.1 Lo verosímil y el sentido

De acuerdo al diccionario, verosímil es aquello que da idea de algo creíble o que puede o merece ser creído.<sup>148</sup> Esto es, que tiene la apariencia de verdadero<sup>149</sup> o aparentemente no presenta carácter o razón alguna de ser falso.<sup>150</sup>

**Verosimilitud** es el carácter de lo que es verosímil o que se asemeja a lo verdadero, es decir, es la apariencia de verdad, es la ilusión de coherencia real o de verdad lógica producida por una obra.

Más que la veracidad, el realismo de una obra literaria o audiovisual reposa en su verosimilitud. La obra construye una realidad autónoma ajena a la realidad objetiva. Esa

<sup>145</sup> Seymour Chatman, *Ob cit*, p 53.

<sup>146</sup> La intertextualidad se refiere a las conexiones entre textos y puede definirse como el proceso mediante el cual los textos comunican significados a su audiencia haciendo referencia a otros textos, géneros, discursos, temas o medios.

El término deriva de la semiología donde se relaciona principalmente con las conexiones entre textos a nivel del contenido, la forma y el estilo. La intertextualidad destaca que los textos no existen aislados —cualquier texto es entendido en términos de su relación con otros textos—. Así como los signos no operan aislados pero generan significados en relación a, y en combinación con otros signos, la intertextualidad enfatiza el hecho de que los textos (definidos como estructuras que comprenden signos organizados en códigos) están interrelacionados. Los textos son sistemas complejos de significación y los significados generados por cualquier texto son el producto de la combinación de estos sistemas de significación. Un texto solo, entonces, constituye un intertexto que está integrado por referencias a otros textos. (Bernadette Casey, *Ob cit*, pp 126-127).

<sup>147</sup> Seymour Chatman, *Ob cit*, p 53.

<sup>148</sup> Larousse *Diccionario Enciclopédico*, 2001, p 296.

<sup>149</sup> Real Academia Española, *Diccionario de la lengua española* 1992, p 1475.

<sup>150</sup> Larousse *Diccionario Enciclopédico*, 2001, p 1028.

realidad se fundamenta a sí misma, pero también sostiene, en diversos niveles, una relación con el mundo, porque registra datos de una cultura determinada y de sus circunstancias empíricas, aunque reorganizadas de acuerdo a otras razones o fundamentos. El sentido depende de normas culturales de representación.

La verosimilitud busca el convencimiento del receptor para reconocer algo como verdadero en el momento de percibirlo. De esta forma, podemos señalar que la verosimilitud es producto de la relación entre la obra y lo que el “lector” cree (acepta creer) que es verdadero.<sup>151</sup>

En diferentes épocas y a través de distintas ópticas filosóficas, el concepto tiene diversas acepciones, sin embargo, existen algunos puntos de coincidencia:

- Implica la apariencia de verdad o realidad, en ocasiones, las suplanta.
- Su valor es subjetivo.
- Está sujeta a convenciones sociales y representaciones.
- Su presencia es indispensable en el relato.

Para Aristóteles, la verosimilitud es aquello que no es superior a la verdad, ni siquiera la verdad misma, sino lo que está de acuerdo con la opinión general.<sup>152</sup>

Mientras para Platón (refiriéndose al arte y su relación con la verdad), lo verosímil es algo negativo, impuro, pues es un método que no emplea la conjetura y la medición, de ahí que no puede alcanzar la precisión perfecta, es decir, no puede representar la verdad o lo real.

Durante la Edad Media prevaleció el binomio conciencia-probabilidad, en el campo de la moral: lo verosímil es una zona concéntrica alrededor de la verdad, la cual comprende al núcleo de la ley (ciencia moral).<sup>153</sup> De esta manera, la casuística constituyó una de las ciencias o técnicas imperantes durante la Edad Media, que mantuvo influencia hasta el siglo XIX y que impuso el concepto de lo verosímil como objeto de sus observaciones, explicaciones y reglas.<sup>154</sup>

---

<sup>151</sup> Helena Beristáin, *Ob cit*, pp 499-500.

<sup>152</sup> Eliseo Verón, “Lo verosímil”, p 49.

<sup>153</sup> Jules Gritti, “Dos artes de lo verosímil: la casuística y el correo sentimental”, *Lo verosímil*, p 117.

<sup>154</sup> *Ibidem*, p 115.

En el Siglo de Oro, Pinciano estableció que la verosimilitud es una reacción subjetiva del receptor ante un contenido presentado, y añade que, en lugar de la verdad, se finge para que el lector genere un convencimiento subjetivo y no un criterio de verdad objetiva. En esa época, el arte buscaba imitar la naturaleza mediante la norma de la verosimilitud.

De acuerdo a Littré, la verosimilitud se logra mientras las diferentes partes de la acción se sucedan sin entorpecer la creencia o juicio del espectador de acuerdo a los preliminares o sistemas de referencia.<sup>155</sup>

En su momento, Kant estableció la diferencia entre la probabilidad y la verosimilitud, señalando que en la primera las razones de preferencia tienen un valor objetivo, mientras en la segunda, el valor es subjetivo.<sup>156</sup>

En años más recientes, Todorov —entre otros autores— consideran a la verosimilitud un componente constante en el arte y la literatura. Este autor señala que no podemos escapar del todo a sus principios porque no podemos cambiarlos y permaneceremos sometidos a ellos.<sup>157</sup>

### 2.2.2 Verosimilitud y convención

El efecto de verosimilitud depende de la experiencia del lector con respecto al mundo. La ilusión de realidad se genera a través del manejo de recursos como la mimesis y la descripción. Manejo que depende de la dialéctica de la tradición (su admisión o repudio) y de las convenciones (cualquier práctica social, cultural y, por lo tanto, textual, compartida por los miembros de una cultura específica). Esta es la razón por la cual el realismo es una tendencia, un deseo de que la ficción se perciba como real en el escenario de convenciones en vigor para autor y lector. Lo que es verosímil para unos no necesariamente lo es para otros, incluso puede haber diferentes convenciones para diversos lectores en una misma época.

---

<sup>155</sup> Helena Beristáin, *Ob cit*, p 500.

<sup>156</sup> *Enciclopedia Universal Ilustrada*, Tomo LXVII, p 1649.

<sup>157</sup> Tzvetan Todorov, “Lo verosímil que no se podría evitar”, p 177.



Los elementos que la ficción toma de la realidad cotidiana (personajes, eventos y acciones) se usan para construir otra realidad reveladora, sometida a las normas que operan en la sociedad, sus tendencias y el rumbo que sigan. De acuerdo a su propia organización, el discurso proporciona datos convenientes para ordenar mentalmente la evocación de referentes viables que se manifiestan como efecto de realidad, que también se deben a que el discurso se apega a cánones que establecen la disposición de su estructura.<sup>158</sup>

En el mundo de la creación artística, como la literatura, la verosimilitud es indispensable, sin ella, los personajes no tendrían posibilidad de existir y sería el fin del propio relato.<sup>159</sup>

Kristeva da incluso mayor importancia a lo verosímil, pues lo considera característica primordial del habla:

“Cómplice de conversación social (del principio natural) y de la estructura retórica, lo verosímil sería aún más profundamente cómplice de la palabra. Hablar nos obliga a lo verosímil en todo discurso”.<sup>160</sup>

La autora une lo verosímil con el “sentido” del discurso retórico, para concluir que lo verosímil es la búsqueda de sentido en cualquier discurso.<sup>161</sup>

Al relacionar la verosimilitud con la lengua, ésta se puede extender a todos los aspectos del conocimiento humano. De esta manera, lo verosímil es una expresión de control social, que opera mediante compromisos o denominadores comunes que dentro de un sistema cultural tienen la función de censurar o prohibir.<sup>162</sup>

### 2.2.3 Verosimilitud y medios

Al hablar de verosimilitud, Metz destaca la diferencia entre ficción, convención de escritura que todos aceptamos porque no pretende ser más que discurso, y lo verosímil

---

<sup>158</sup> Helena Beristáin, *Ob cit*, pp 500-501.

<sup>159</sup> Todorov, *Ob cit*, pp 176-177.

<sup>160</sup> Julia Kristeva, “La productividad llamada texto”, p 68.

<sup>161</sup> *Ibidem*, p 69.

<sup>162</sup> Olivier Burgelin, “Intercambio y deflación en el sistema cultural”, p 166.

y su nivel referencial (“... algo que no es lo verdadero... y sólo se parece sin serlo...”) como algo que intenta convencer al público que su efecto puede constatarse en el contenido de la obra, es resultado de la naturaleza de las cosas y responde a las características del asunto representado.

“ La obra verosímil se pretende y pretende que la crean, directamente traducible en términos de realidad. Es entonces cuando lo verosímil encuentra su pleno empleo: se trata de hacerlo verdadero.<sup>163</sup>

Entonces, en este sentido, ¿cuál sería el valor de verosimilitud en un mensaje como la animación, que se basa en la presentación de una sucesión de imágenes inexistentes en la vida real y que sólo aparentan moverse? El movimiento ilusorio logrado con la animación puede tener esa cualidad de creíble, sin embargo, esta característica también es parte de la historia o relato contado por esa misma caricatura.

Un análisis constructivista, consideraría el visionado de películas como un proceso donde se manipulan diversos factores:

1. Capacidades perceptivas. El audiovisual depende de ciertas deficiencias de la visión: el efecto de movilidad aparente con una sucesión de imágenes fijas y la impresión de luz estable por la incapacidad de seguir los cambios rápidos en la intensidad de la luz. Con este hecho, en la animación, lo verosímil se construye desde el proceso de producción: la apariencia de movimiento.
2. Conocimiento previo y experiencia. Al ver una producción audiovisual, nos inspiramos en los esquemas derivados de nuestra experiencia cotidiana en el mundo, otras obras de arte y otras producciones. Y creamos hipótesis, expectativas y confirmamos/descartamos asunciones a partir de estos esquemas. Comprender la historia se basa en el conocimiento previo. La propia experiencia individual y social, así como la intertextualidad intervienen en este sentido, para percibir como creíble algo que parte de una simulación (animación, dibujos animados).

---

<sup>163</sup> Christian Metz, “El decir y lo dicho en el cine: hacia la decadencia de un cierto verosímil”, p 19.

3. Material y estructura de la producción audiovisual. Todo programa o película muestra una estructura de información, es decir, un sistema narrativo y estilístico, de tal manera que motiva al espectador a construir una historia. En el caso de la animación televisiva (dibujos animados), la estructura narrativa es muy diferente de los géneros realistas. Por la manera de producción: se simula el movimiento, hay que crear los escenarios y los personajes.

El espectador, para darle sentido a una narración audiovisual debe hacer más que sólo percibir movimiento, interpretar imágenes y sonidos como representaciones de un mundo en tres dimensiones, además de entender el lenguaje (oral y escrito).<sup>164</sup>

### 2.3 Verosimilitud, caricaturas y televisión

El desarrollo y la aplicación de tecnologías como la computadora han permitido que el lenguaje audiovisual genere posibilidades de narración diferentes. La digitalización de imágenes y sonidos, y los avances en las diferentes técnicas de animación habilitan formas narrativas variadas. Desde sus inicios, la técnica de la animación ha posibilitado la construcción de narraciones, mundos imaginarios y visualizaciones que la filmación de objetos y sujetos “reales” no permite.

En su afán por superar los límites biológicos de la elaboración y la transmisión de datos (el uso del propio cuerpo), el hombre ha construido herramientas que le permiten realizar estas actividades sin dificultad, a mayor velocidad y alcanzando grandes distancias en segundos. Hemos creado mecanismos y máquinas que nos permiten ver lo invisible y lo imposible, oímos sonidos que ni siquiera teníamos noción de que existieran. En fin, hemos magnificado las posibilidades de transmisión de información a tal grado que sólo con ir al cine, sentarnos ante la televisión o situarnos ante una computadora, podemos ver, oír y casi sentir y oler a los dinosaurios o sumergirnos en mundos inexistentes que **parecen reales**.<sup>165</sup>

---

<sup>164</sup> David Bordwell, *Ob cit*, pp 31-32.

<sup>165</sup> Claudia P. Coronado Zarco, “Realidad virtual”, p 1.

Las posibilidades videotecnológicas de la televisión le permiten hoy un nivel de representación que no se pensó alcanzaría. Técnicamente, la capacidad de verosimilitud que posee la televisión le permite una alta fidelidad en la reproducción y la transmisión de signos y significados.<sup>166</sup> La combinación de los elementos (imagen y sonido) y las técnicas narrativas (géneros, formatos, etc.) hacen de ella un medio dinámico, en constante cambio.<sup>167</sup>

Por lo general, el espectador televisivo considera que al ver la pantalla está en presencia del acontecer real y no ante una representación de ella. El cambio perceptivo que ya mencionamos, con respecto a la captación directa de la realidad y la indirecta juega aquí un papel elemental.

La convivencia diaria con los medios propicia que nuestros sentidos perciban la realidad mediatizada como una realidad cotidiana. El hecho de que el espectador no se encuentre en el lugar del acontecimiento, incrementa la creencia de que lo percibido es “real”, es decir, parece verdadero.

Además, gracias a que el sistema de signos visuales televisados es universal, no requiere de explicaciones y se asimila fácilmente contribuye en gran medida a que, incluso cuando se trata de relatos de ficción, las posibilidades tecnológicas de la televisión permiten hacer “verosímil” aquello que no es real. Tal es el caso de productos audiovisuales como los dibujos animados, donde el relato, los personajes, las acciones, los acontecimientos, el escenario, el tiempo, combinados con la técnica televisiva y de animación (cámara, iluminación, sonido, etc.) son elementos que contribuyen a la construcción de la verosimilitud.

---

<sup>166</sup> Guillermo Orozco Gómez, *Recepción televisiva: tres aproximaciones y una razón para su estudio*, p 38.

<sup>167</sup> Ramón Gil Olivo, *Televisión y cultura*, pp 7-8.

## Capítulo 3

### Verosimilitud y narración en las caricaturas: análisis de caso

#### 3.1 Metodología

Como ya se mencionó, de acuerdo a sus condiciones de existencia, señala Orza, los mundos ficcionales se engloban en dos grupos:

1. Mundo ficcional posible o realista: posible – verosímil.
2. Mundo ficcional imposible o fantástico: imposible – inverosímil.

Los mundos de la ficción, alternos y por lo general contradictorios al mundo real, se construyen por el pensamiento humano, la imaginación y la actividad semiótica.

Por esta razón la estructura narrativa de estos mundos y las pautas de su existencia se determinan por las técnicas que se utilizaron para su producción. Es decir, como señala Orza, no existe otra forma de estudiar lo que existe o no en un mundo ficcional más que analizando el *cómo* fue elaborado.<sup>168</sup>

Asimismo, para el análisis de la verosimilitud, se consideró que la teoría de los *elementos* (personajes, acontecimientos, lugares), tratada en el capítulo anterior, hace descriptible un segmento de la realidad de mayor amplitud que el correspondiente a los textos narrativos por sí solos.<sup>169</sup>

Este estudio tiene como objetivo analizar las formas de construcción de la verosimilitud del relato audiovisual en los dibujos animados para televisión, para distinguir las transformaciones generadas con la aplicación de las nuevas tecnologías en su producción. Asimismo, busca determinar los cambios en la narración audiovisual televisiva de estas producciones como un sistema comunicativo con un código y formas

---

<sup>168</sup> Gustavo F. Orza, *Ob cit*, pp 92, 96.

<sup>169</sup> Mieke Bal, *Ob cit*, pp 19-21.

de expresión propios, que inciden tanto en las técnicas de producción como en los temas y los contenidos tratados.

Considerando las características y las producciones que se transmiten actualmente por la televisión, se optó por el género *sitcom* en dibujos animados, representado actualmente por *Los Simpson*, que hoy se continúa realizando y que recientemente comenzó su temporada 14,<sup>170</sup> para compararlo con otra serie similar realizada en los años sesenta y que corresponde al mismo género, *Los Picapiedra*.

La razón de esta selección obedece a que se trata de producciones con una larga duración en la programación (ambas han roto récords de transmisión), así como por el número de capítulos realizados (166 de *Los Picapiedra* y más de 300 de *Los Simpson*).

Asimismo, se consideró únicamente la producción norteamericana debido a las siguientes razones:

- En nuestro país, ambas series están actualmente al aire, lo que permite fácil acceso al material.
- Pertenecen al mismo género: comedia de situación.
- Además, cabe señalar que en México ambas series han contado con un trabajo de doblaje que les ha permitido adaptarse al contexto sociocultural, facilitando su aceptación.

Para esta investigación, se revisaron las transmisiones actuales: *Los Picapiedra* por Canal 5 (Televisa) y *Los Simpson* por Canal 7 (TV Azteca). Asimismo, se realizó un monitoreo<sup>171</sup> con programas grabados al azar: semanas 1 y 3 de febrero, semanas 2 y 4 de mayo de 2002. En este sentido, se sortearon los primeros 6 meses del año para evitar la programación de emisiones especiales, más frecuentes en la segunda parte del año (por ejemplo, episodios especiales de Navidad, Halloween, Día de Gracias) en ambas series y que tienen características propias.

---

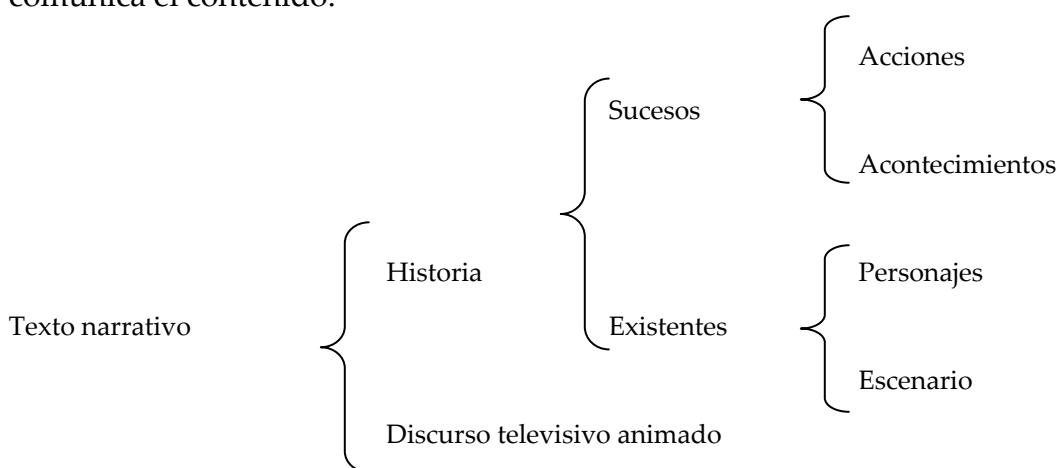
<sup>170</sup> Elizabeth Flores Rodríguez, “*Los Simpson*, la irreverencia inicia temporada”, *El Universal Online*, 5 de julio de 2003.

<sup>171</sup> Ver Anexo 2, Hoja de monitoreo y Anexo 3, Análisis de personaje.

Como ya se señaló en el Capítulo 2, ambas series se consideran un relato porque cumplen con los cinco criterios básicos:

1. Tienen principio y final. Cada episodio tiene una duración aproximada de 20-25 minutos, con una estructura hermenéutica y circular. Ambas han sido producidas por temporadas<sup>172</sup> con un término específico: 28 a 30 episodios por temporada de *Los Picapiedra*, y 22-26 de *Los Simpson*.
2. Tienen dos temporalidades: La sucesión cronológica de acontecimientos y acciones que se presentan en cada episodio y el tiempo que le toma al espectador ver cada episodio.
3. Al ser narraciones, implican la existencia de un narrador y un narratario.
4. Ambas se diferencian de lo real, son programas animados de televisión.
5. Ambas relatan un conjunto ordenado de acontecimientos.

Los relatos televisivos que se pretende analizar están integrados por una historia y un discurso. Como se muestra en el diagrama de análisis, la historia comprende los sucesos (acciones y acontecimientos) que ocurren relacionados con los existentes (personajes, escenarios). Mientras el discurso es la expresión audiovisual televisiva con la cual se comunica el contenido.



<sup>172</sup> Forma de producción por épocas adoptada por la industria televisiva norteamericana, que consiste en la elaboración de entre 24 y 48 episodios (depende de la periodicidad de transmisión), producidos en paquetes previamente a su difusión, lo que reduce los costos de producción y los riesgos económicos. Si la serie tiene éxito, se produce la siguiente temporada.

Ambos programas animados cumplen con las características básicas de una *sitcom*:

- Se adhieren al formato seriado, cada una con una duración limitada en el número de episodios por temporada, como ya se mencionó.
- Cada programa individual (episodio) tiene una duración de poco más de 20 minutos y un final feliz.
- Su estructura narrativa es predecible, en los contenidos temáticos.
- Su temática gira en torno a la vida y las actividades de personajes estereotipados.
- La ambientación es familiar y cotidiana.

A continuación se presenta el análisis de cada una de estas producciones:

## 3.2 Comedia de situación animada para televisión

### 3.2.1 *Los Picapiedra*

#### 3.2.1.1 Ficha técnica

Título	Original: <i>The Flintstones</i> En español: <i>Los Picapiedra</i>		
Productores ejecutivos y creadores	William Hanna y Joseph Barbera		
Escritores	Ray Allen Saffian Joseph Barbera Tony Benedict Walter Black Barry Blitzer Harvey Bullock Alan Dinehart Herbert Finn Warren Foster	Ralph Goodman Joanna Lee Mike Maltese Larry Markes George O'Hanlon Arthur Phillips Jack Raymond Dalto Sandifer Sydney Zelinka	
Storyboard	Dan Gordon		
Artista/supervisor/ diseñador de set	Ed Benedict		
Director de historias	Paul Sommer		
Supervisión de historias	Arthur Pierson		
Director musical	Hoyt Curtin	Ted Nichols	
Productor asociado y layout	Alex Lovy		
Layout y diseño	Iwao Takamoto		
Layout	Dick Bickenbach Jerry Eisenberg	Willie Ito Don Jurwich	Alex Ignatiev Jack Huber



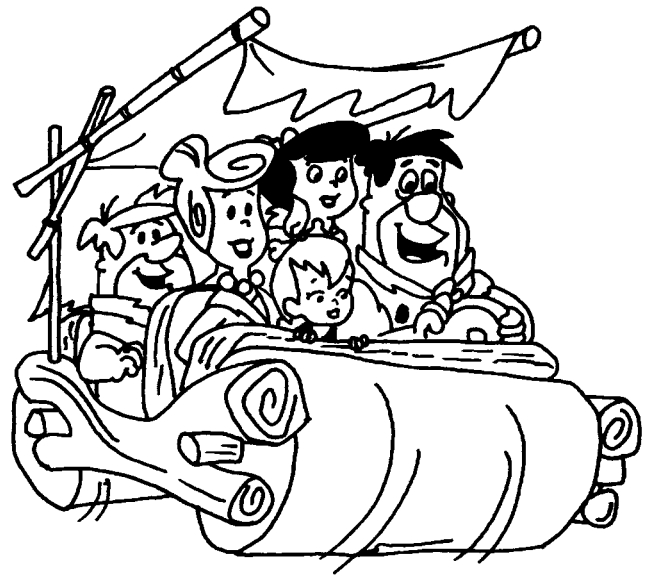
Animación	Ed Aardel George Goepper Jerry Hathcock Ed Love Dick Lundy Harry Holt Michael Webster	Kenneth Muse George Nichols Don Paterson Irv Spence Carlo Vinci Hugh Fraser John Sparey
Director de animación	Charles A. Nichols	
Revisión de animación	Midge Sturgis	
Encargado del departamento de dibujo de fondos	Fernando “Monte” Montealegre	
Fondos	Richard H. Thomas Fernando Arce	Rene García
Jefe de cámara	Frank Pakier John Pratt	Eugene Borghi Hal Shiffman
Editor supervisor de la filmación	Warner Leighton	
Edición	Tony Milch	
Director de audio	Richard Olson	
Duración	166 episodios de 25 minutos	
Fecha de emisión en Estados Unidos	Comenzó a transmitirse el 30 de septiembre de 1960 y se transmitió semanalmente en horario de máxima audiencia (viernes a las 20:30 horas), durante seis temporadas. El episodio final se difundió el 1º de abril de 1966. Desde entonces las retransmisiones continúan.	
Doblaje	MEX/LAT	
Voces en español (México)	Pedro Picapiedra Vilma Picapiedra Pablo Mármol Betty Mármol	Jorge Arvizu Julio Lucena (†) Rita Rey Eugenia Avendaño
Episodios monitoreados	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Monerías de Pedro</li> <li>- Pegamento para dos</li> <li>- Duerme, querido Pedro</li> <li>- El bebé más bello de Piedradura</li> <li>- Pedro desaparece a Vilma y Betty</li> <li>- Pablo invisible</li> <li>- Pablo ventrílocuo</li> <li>- Adelante, Pedro enfermero</li> </ul>	

### 3.2.1.2 Sinopsis

*Los Picapiedra* son una familia moderna que vive en la Edad de Piedra, en la ciudad de Piedradura. El programa es una combinación de sátira, bufonería y personalidades distintivas, todo envuelto en lo que fue la primera serie animada transmitida en horario

estelar. Producida por William Hanna y Joseph Barbera, *The Flintstones* hizo su aparición en la pantalla chica el 30 de septiembre de 1960 y continúa ahí de una manera u otra desde entonces. Para diciembre de 1999, la serie *Los Picapiedra* se transmitía doblada a 22 idiomas en más de 80 países y estaba al aire en alguna parte del mundo cada minuto del día.<sup>173</sup> En México, la transmisión de la serie inició en 1970 y continuamente se le programa en diferentes horarios de la programación infantil de Canal 5.

Con su fiel compañero y vecino Pablo Mármol, Pedro Picapiedra entretiene a la audiencia televisiva metiéndose en problemas con algún ardid escandaloso u otra forma de travesura común en la que hombres maduros pueden verse involucrados. Claro, Pablo lo acompañará y los dos deben responder ante la verdadera voz de autoridad, sus esposas.



Betty Mármol y Vilma Picapiedra, son la voz de la conciencia y con frecuencia deben corregir la infinidad de travesuras y problemas generados por sus esposos.

En lo que se refiere al “mundo” donde viven, aunque se trata de la edad de piedra, es posible que disfruten de las ventajas modernas. La mayor parte de las construcciones son de piedra, lo mismo que el periódico, las mesas, los sillones, platos, etc. Sin embargo, todas las herramientas (electrodomésticos) aunque sin luz, funcionan “prehistóricamente”. Desde un cuernófono (indispensable para las largas sesiones de chisme), tocadiscos activados con pájaros y ratones, lavatrastes y lavadoras que funcionan a potencia de un mamut o una foca, hasta un convertible con cubierta de piel y ruedas de piedra accionado por la fuerza de los pasajeros, la serie muestra los espléndidos aparatos “modernos” de su vida cotidiana con un toque de la edad de piedra.

---

<sup>173</sup> *The Flintstones FAQ*, 15 de diciembre de 1999, <http://www.powerup.com.au/~ves/faq29.html>

Entre las características principales de la serie destacan sus inconsistencias, tal vez ocasionadas por el sistema de producción (realización con diferentes equipos de trabajo): el nombre del jefe de Pedro (así como su cara) cambiaron tanto como el automóvil, el cual cambiaba instantáneamente a dos y cuatro plazas. En cada episodio, las edificaciones (casas y edificios), las calles, el mobiliario, las calles, los automóviles y los personajes cambian de apariencia. Sin embargo, los creativos trataban de mantener la unidad y la consistencia de la serie a través de las historias.

Un aspecto importante de la serie, consistió en la aparición en diferentes episodios de personalidades y personajes del mundo del espectáculo de EU, como Elizabeth Taylor/*Samantha Stevens* (*Hechizada*) y otros personajes del mundo de la televisión o del cine (Tony Curtis, por ejemplo.)

### 3.2.1.3 Análisis narratológico

Al inicio de cada transmisión, esta serie entra con una carátula o *teaser*, es decir, el fragmento de una escena del episodio que muestra algo de lo que se presentará en él. Después entra la secuencia-rúbrica de entrada, donde vemos a Pedro trabajando en la cantera sobre una grúa-dinosaurio cuando suena el silbato de la salida. Pedro grita feliz (yabadabadú), se desliza por la cola del dinosaurio para caer en el tronco-móvil y se dirige a casa para recoger a Vilma, Pebbles y Dino. Después recogen a los Mármol (Pablo, Betty y Bam-Bam) y se van al autocinema, donde Dino pasa su cabeza a través del toldo del tronco-móvil y los niños son colocados sobre su cabeza para ver la película. Todo esto acompañado por la canción-rúbrica.

Cada episodio cuenta con una estructura básica que incorpora la organización esencial del relato, a partir de escenas se integran secuencias que se ordenan de acuerdo al código hermenéutico propuesto por Barthes: enigma, retraso, resolución.

Cada episodio está dividido en tres, con los mismos criterios hermenéuticos, y cada parte está dividida en tres también. Por ejemplo, en el episodio *Monerías de Pedro*, la

historia comienza con que Pedro ha presentado problemas de visión, por lo que debe usar anteojos. Esta primera parte se plantea de la siguiente forma:

1. Enigma/problema: Pedro no quiere acudir al oculista para una revisión.
2. Retraso/desarrollo: Vilma intenta convencerlo de asistir y debido a que confunde a su hija con un mono, Pedro finalmente acepta.
3. Resolución: El oculista le receta el uso de anteojos para un problema pasajero.

Ahora bien, esta primera parte culmina con la aceptación de Pedro para el uso de los anteojos, sin embargo, hasta aquí únicamente se ha presentado el problema de todo el episodio (enigma), por lo cual, se expone el siguiente problema: Pedro confunde las gafas y toma por error los anteojos del médico, lo cual generará nuevas situaciones en la segunda parte del programa.

1. Enigma/problema: Pedro se lleva por error las gafas del médico, con las cuales ve menos que antes.
2. Retraso/desarrollo: Pedro se mete en diversos problemas debido a la mala visión.
3. Resolución: Pedro confunde al mono fugitivo con su hija Pebbles y se lo lleva al circo, mientras Vilma recibe la llamada del médico informándole del problema.

Nuevamente, en esta segunda parte tenemos una estructura hermenéutica que nos conduce directamente al último segmento del episodio o conclusión.

1. Enigma/problema: Pedro se va al circo con el mono, pensando que se trata de Pebbles y Vilma, Betty y Pablo van en su ayuda.
2. Retraso/desarrollo: En el circo, Pedro se mete en infinidad de problemas y peligros por su mala visión y por la confusión con su hija.
3. Resolución: Llegan Vilma, Betty y Pablo y le informan a Pedro del problema con sus anteojos.

Por último, en este segmento, se termina la historia contada en el episodio, clausurando la aventura, pero al mismo tiempo dejando la idea de que ahí no terminan las peripecias

de los personajes, pues se trata de una serie con una estructura circular: el episodio comienza y termina dejando a los personajes en la misma situación.

Al terminar, en la salida del programa, vemos que todos salen del autocinema y se dirigen a un restaurante de comida rápida (servicio al automóvil), donde Pedro ordena unas enormes costillas de dinosaurio que voltean el tronco-móvil cuando la mesera intenta colocarlas en él. Posteriormente se dirigen a su casa y, tras dejar a los Mármol, los Picapiedra llegan a casa y Pedro intenta sacar al gato, pero es él quien termina afuera y se le cierra la puerta, de esta manera, al final vemos un *zoom out* de Pedro furioso, golpeando la puerta y llamando a gritos a Vilma. Las luces de los vecinos se encienden. Esta secuencia de salida es acompañada por la instrumentación de la rúbrica de entrada y, sobrepuestos a las escenas, se observan los diversos créditos de la producción.

En lo que respecta al tiempo, este programa tiene una duración promedio de 25 minutos, durante los cuales la historia se divide en dos actos y una conclusión: la primera parte tiene una duración promedio de 9 minutos, la segunda de 11 minutos, mientras la conclusión dura un promedio de 5 minutos.

Como producto perteneciente al género *sitcom*, la temática manejada gira en torno a la vida diaria matrimonial, donde las diferentes situaciones pueden conducir a Pedro a aventuras absurdas y cómicas que representan y exageran situaciones cotidianas de la audiencia: búsqueda por la fortuna instantánea, conformidad por el estrato social al que se pertenece, confrontación de Pedro con Vilma y Pablo (principalmente), la ley del menor esfuerzo, etcétera.

Un tema recurrente a lo largo de la serie, sobre todo en sus últimas dos temporadas,<sup>174</sup> es la presencia de seres provenientes del espacio (aparición de *Gazú*, además de otros personajes esporádicos).

Los personajes en cada escena muestran conductas, emociones, logros y angustias similares a las que una persona podría presentar. Para dar énfasis a este aspecto de la historia, se utiliza la exageración. No olvidemos que independientemente de que son

---

<sup>174</sup> Ver Anexo 4, *The Flintstones Titles & Air Dates Guide*, p 201.

producciones audiovisuales, conservan las características básicas de una caricatura, donde se destacan los rasgos principales y se muestran reacciones exageradas tanto de la imagen de los diferentes personajes, como del audio: en un golpe o caída podemos observar cómo se sacude la imagen, o cuando alguno de los personajes se sorprende, vemos cómo se levantan sus cejas, el cabello se para, el cuerpo se observa rígido.

En lo que se refiere al aspecto de los personajes, se aplica la misma técnica que los dibujos animados de la Disney, donde los personajes presentan una proporción neoténica: aspecto y proporciones similares a las de un bebé, ojos y cabeza grandes, manos y extremidades regordetas, rechonchos, etc.<sup>175</sup> Sin embargo, cabe señalar que en este caso, la cara abarca casi toda la cabeza.

### 3.2.1.3.1 Los personajes

El personaje protagónico es Pedro Picapiedra, quien es acompañado en sus peripecias por los personajes secundarios (protagónicos) de Vilma, Pablo y Betty. Entre otros personajes también se encuentran Pebbles, Bam Bam y Dino, el dinoperro morado de la familia Picapiedra. Para el presente análisis se consideró únicamente al personaje principal y a los tres secundarios, alrededor de los cuales se desarrollan las historias.



**Pedro Picapiedra** es un hombre de aproximadamente 35 años de edad, con cabello negro y tez blanca. Su ojos son grandes, un óvalo blanco con un pequeño círculo en el centro, las cejas que se encuentran prácticamente a la mitad de la frente contribuyen a la expresividad de la cara y dan un aspecto de mayor tamaño a los ojos. Su nariz es grande y en su cara siempre se ve la sombra de la barba y el bigote. Es gordo y grande, su figura es rectangular (tanto el tronco como la cabeza, los brazos y las piernas son rectángulos de diferentes tamaños).

---

<sup>175</sup> Stephen Jay Gould, "The Neotenic Evolution of Mickey Mouse", *Natural History*, May 1979.

Su ropa es de piel, color naranja con manchas negras (como leopardo) y usa una corbata azul que parece también de piel.

La figura es aniñada, conservando las proporciones neoténicas: la cabeza es grande (33% del cuerpo), los brazos y piernas son cortos y gruesos, en las manos tiene cuatro dedos anchos y en los pies se pueden observar también cuatro dedos más bien redondos.

No es muy inteligente, lo que se comprueba con el tipo de dificultades en las que se involucra y de las cuales intenta zafarse de la manera más absurda.

Su voz es campanuda, es decir, enérgica. Cuando habla el espacio auditivo se llena, sobre todo cuando está feliz o enojado. Tiene la costumbre de gritar o gruñir cuando se enoja: ¡Vilma! es uno de sus gritos acostumbrados y, generalmente, cuando lo grita, da la idea de que se le puede escuchar a grandes distancias. Además, también tiene un grito de alegría, el cual puede escucharse cuando realmente está complacido: ¡Yaba-daba-dú!

Cuando se enoja, sus gruesas cejas negras parecen quebrarse y unirse en una V. Al hablar, su boca parece crecer y los movimientos de abrir y cerrar no indican una clara dicción, lo que permite realizar el doblaje. Cuando ríe lo hace con fuerza y abriendo la boca muy grande, donde se puede distinguir la lengua.

En lo que se refiere a personalidad, Pedro es de temperamento explosivo, pues fácilmente se enoja cuando lo contrarían o alteran sus momentos de alimentación. Nada lo hace más feliz que comer, come de todo y mucho. También le gusta la música, ir a los bolos, jugar póker con sus amigos, el béisbol y las luchas. Pedro es poco tolerante por la incompetencia (excepto la suya), se enoja fácilmente y es muy explosivo, cambia de jovial a refunfuñante y regresa a jovial en un instante. Pero también tiene su lado amable, pues con su hija Pebbles, intenta controlarse y, si se enoja, dirige su frustración hacia otro personaje: Pablo o Dino (la mascota familiar, perro-dinosaurio). Es capaz de hacer trampa o cometer alguna falta para conseguir lo que se propone, incluyendo aprovecharse de sus amigos (Pablo principalmente), aunque los quiere.

Cuando no está buscando la manera de escaparse a los bolos, ir a la logia o asistir a un juego de béisbol o pelea de box, se le puede encontrar buscando formas rápidas de

conseguir dinero o fama. Pasa buena parte de su tiempo libre inventando, en algún momento, se enfocó a inventar una bebida refrescante que lo haría rico. No le gusta el trabajo y siempre que puede busca la forma de evitarlo tanto en casa como en su empleo.

Pedro es un obrero de la construcción, trabaja en una cantera y, aunque no queda clara cuál es su actividad precisa, se le puede ver trabajando en grúas-dinosaurio, levantando o rompiendo piedras la mayoría de las veces.

No terminó sus estudios de preparatoria (*high school*) y en un capítulo debe regresar a la escuela para terminarlos. Conoció a Vilma mientras trabajaba como botones en un hotel, junto con Pablo.

La mayor parte de las historias giran alrededor de su constante búsqueda por la fama y la fortuna rápidas, además de sus intentos por escapar a los bolos, un partido de béisbol o eventos que disfruta realmente y a los que su esposa preferiría que no fuera.

Por lo tanto, las acciones que prevalecen en la mayoría de los capítulos consisten en Pedro escapando de la casa con algún falso pretexto, escondiéndose de su esposa, huyendo de la policía o su esposa, inventando formas de obtener algo con pequeñas trampas, etc.

**Vilma Picapiedra** es la esposa de Pedro. Es pelirroja y siempre recoge su cabello en un “chongo”. Su complexión es delgada y su tez es blanca, con cara alargada y casi sin mentón. Sus ojos son dos óvalos pequeños, negros con una línea blanca en el centro. Las cejas, al igual que en Pedro también están a la mitad de la frente y, además de ayudar con la expresión, dan una idea de mayor tamaño de los ojos. Usa un vestido de piel blanca, entallado, el cual permite ver su figura. Siempre usa un collar de tres piedras blancas (tipo perla).

Al igual que Pedro, su cabeza también es proporcionalmente





grande (36% del cuerpo), sin embargo, sus extremidades (brazos y piernas) son delgadas y se ven largas.

Su carácter es amable, aunque también tiene su temperamento y puede enojarse mucho con Pedro por su facilidad para meterse en problemas. Generalmente sus estados de ánimo no son tan drásticos como los de Pedro y tolera con bastante paciencia el comportamiento de su esposo.

Conoció a Pedro, cuando trabajaba como mesera en un hotel, junto con Betty. A su madre no le gustó la elección. Se dedica al hogar y a dar solución a los problemas en que Pedro se involucra, aunque algunas veces ella tiene mucho que ver en ellos. Ambiciona, igual que su esposo, tener el dinero suficiente para darse lujos, aunque siempre por medio de la vía legal, sin salidas fáciles.

Su principal preocupación es estar al pendiente de las travesuras de Pedro, impulsarlo a tomar decisiones “correctas”, presionarlo para conseguir aumento, etc. Su gran amiga es Betty, con quien comparte gran parte del tiempo y a quien le cuenta confidencias y secretos incluso de Pedro. Siempre está pendiente de que Pedro no abuse demasiado de Pablo, con quien también llega a ser cómplice.

**Pablo Mármol** es el vecino, su estatura es baja y su complexión robusta. Su cabello es de color amarillo y su tez es blanca. Su ojos son dos óvalos negros, pequeños, con una línea blanca en el centro, su cara es similar a la de Pedro aunque más pequeña y a él también se le marca la sombra de la barba. Su atuendo es una piel color café. Proporcionalmente, sus dimensiones son similares a las de Pedro, pero siempre está haciendo alusión al exceso de peso de su amigo. Aunque los ojos no son muy grandes, las cejas contribuyen a dar la impresión de mayor tamaño.



Las proporciones corporales también son aniñadas: cabeza grande (33% del cuerpo), con brazos y piernas gruesos, tronco ovalado.

“El Enano”, como lo llama Pedro, es el compañero de aventuras de Pedro. Por lo general el líder en las travesuras y los problemas es Pedro, aunque Pablo contribuye con su parte. Su esposa también le ha dado un apodo: Cuchi Cuchi (en la versión al español).

Su carácter también es muy tolerante, sobre todo en lo que se refiere al trato que recibe de Pedro, pero también tiene sus límites y, en ocasiones, se ha rebelado (casi siempre apoyado por su esposa y por Vilma).

También pertenece a la clase trabajadora, aunque no queda muy claro cuál es su oficio, en algún momento incluso se le ha visto en la cantera donde trabaja Pedro. Su necesidad principal puede plantearse como el complacer al amigo, siempre que parte de la diversión lo incluya, disfruta burlándose de Pedro aunque siempre lo apoya en sus aventuras.



**Betty Mármol** es la esposa de Pablo —quien la llama Cucha Cucha—, gran amiga de Vilma y, aunque en menor medida, también mantiene a “raya” a Pablo, incluso defendiendo a Pedro en algunos casos.

Su complexión es delgada, sus ojos redondos (fondo blanco) con un punto negro en el centro, con cejas a la mitad de la frente), su cara es redonda y la nariz pequeña.

El cabello lo tiene negro, corto y lo adorna con un moño azul claro, del mismo color de su vestido de piel, que también muestra su figura. Su estatura es superior a la de Pablo. La cabeza ocupa el 29% del cuerpo y las extremidades (brazos y piernas) son delgadas y largas.

Su carácter es afable y tranquilo, generalmente se deja llevar por Pablo y Vilma cuando están tramando algo contra Pedro, aunque no sin alguna palabra de protesta o preocupación. Sin embargo, siempre termina contribuyendo con las bromas o las trampas de los otros dos. Al igual que Vilma, se dedica al hogar, al chisme y a cuidar a su esposo.

### 3.2.1.3.2 Escenarios

Todos los acontecimientos de la serie tienen lugar en Piedradura (en algún lugar de Estados Unidos), durante la Edad de Piedra. Obviamente, aunque se hace alusión a un

momento de la historia de nuestro planeta, la construcción de este espacio es por completo ficticia, pues aunque se trata de la “prehistoria”, podemos observar todas las comodidades de la vida moderna: edificios, automóviles, lavadoras, podadoras, etc.

Piedradura está construida de piedras, el material básico de edificios, mobiliario y utensilios cotidianos es la piedra. Además, están presentes animales que podrían considerarse prehistóricos (si su existencia hubiese sido posible), con quienes los pobladores de la ciudad conviven y a los cuales “utilizan” para realizar las diferentes actividades diarias: elevadores, máquinas de coser, lavadoras, secadoras, batidores, grúas, máquinas de escribir, tocadiscos, el grifo de la cocina... todo accionado por medio de dinosaurios, pájaros, ratones, monos y otro tipo de fauna inventada especialmente para el programa.

La gran ventaja de las *sitcoms* animadas es que, aunque la mayor parte de los acontecimientos y las acciones suceden o se llevan a cabo en escenarios constantes (casa de los Picapiedra y de los Mármol), se pueden manejar más lugares de los que pueden utilizarse en las comedias de situación realistas. De ahí que, también encontramos sitios como la cantera, el consultorio del doctor, arenas de lucha, estadios de béisbol, auditorios para conciertos, tiendas, bancos, comisarías, el bosque, la playa, en fin, espacios donde pueden ocurrir diferentes aventuras.

### 3.2.1.3.3 Visualización

#### 3.2.1.3.3.1 Relato visual

En términos visuales, en la serie predominan las tomas estáticas, en parte, por supuesto por la técnica de realización. La animación con acetatos en cine se había caracterizado por el manejo de una perspectiva horizontal, sin modificación en los ángulos de la cámara, tomas elementales, entre acercamientos para dramatizar, tomas abiertas y paneos (sobre todo horizontales) descriptivos y de ubicación. Sin embargo, aunque en pequeña proporción, en *Los Picapiedra* se utilizan encuadres como picadas y algunas tomas aberrantes; además, es frecuente (cuatro a cinco escenas por episodio) el uso de

*travellings*, donde los personajes parecen desplazarse, mientras el fondo se mueve transversalmente. Asimismo, el uso de cortinillas electrónicas (*wipe*) horizontales.

Se pueden observar también el *zoom in* y *out*, que permiten al espectador sentir alguna sensación de profundidad. Sin embargo, esta serie se caracteriza por el manejo sobre un solo plano, donde los personajes se mueven principalmente de manera transversal (izquierda – derecha).

El color por supuesto también es un aspecto importante, sobre todo porque ésta fue de las primeras series animadas en color transmitidas por la televisión (1962). El uso de los fondos pintados, casi siempre con texturas y prácticamente pocos elementos de “utilería”, ayudan a focalizar la atención sobre los personajes y sus acciones. No hay mucho detalle en el dibujo, sólo elementos generales. Los personajes están dibujados con un predominio de trazos largos y redondos, sobre todo en el caso de Pedro y Pablo.

#### 3.2.1.3.3.2 Pista de audio

Como en el caso de cualquier producción grabada con el sistema monoaural,<sup>176</sup> la perspectiva y ambientación se logran con el manejo de los diferentes planos sonoros (diferentes intensidades del sonido para dar la idea de cercanía o lejanía)

La auricularización se centra sobre todo en los diálogos, que en su mayoría son de comportamiento (aunque en esta serie los diálogos de escena de Pedro, proporcionan información elemental para la narración). Por ejemplo, al comenzar el episodio *Monerías de Pedro*, Vilma y Pedro están en la cocina desayunando y cuando ella le pide la sal, Pedro se confunde y le pasa la pimienta. Vilma entonces le recuerda que tiene que ir al oculista porque últimamente tiene problemas con su vista.

Como ya se mencionó, la técnica de animación de los personajes hablando no es muy detallada en cuanto al movimiento de la boca, lo que facilita trabajar los diálogos en otros idiomas. La sincronización audio/video lograda con el doblaje funciona perfectamente en el relato. A pesar de que originalmente se realizó para el inglés, la

---

<sup>176</sup> Sistema de grabación, reproducción y transmisión de sonidos mediante un solo canal.

adaptación del lenguaje (coloquial) utilizado para los diálogos permite la fácil comprensión de las anécdotas narradas. Probablemente, esta es una de las principales razones por las cuales esta serie ha permanecido en la programación en México.

En cuanto a la música, destaca su uso sobre todo como transición de una escena a otra. Por lo general no permanece constante y cuando se escucha, está muy integrada al relato visual, por lo que en apariencia pasa desapercibida.

De esta manera, podemos señalar que, el color (de los actantes), la pista de audio y la construcción de los personajes son los que mantienen la continuidad en la estructura, los acontecimientos y los espacios donde se narra la historia.

Un ejemplo claro son las caídas o golpes que se propinan los personajes en cada episodio, donde además de sublimar el sonido con efectos musicales, también se manejan encuadres aberrantes (la imagen se sacude, como si el suelo se moviera con el impacto) que contribuyen a entender lo que sucede. Asimismo, se recurre a subrayar el sonido con el movimiento de los elementos dentro del encuadre, como el movimiento de la boca de los personajes (aunque no es muy detallado, da la idea general de que el personaje habla) o cuando suena el cuernófono (se observa cómo se sacude el aparato).

Las voces seleccionadas para el doblaje, se ajustan perfectamente a la caracterización de los personajes, por ejemplo, la voz de Pedro coincide con su aspecto grande y regordete, al mismo tiempo que contrasta con el tono más chillón de Pablo.

Como ocurre con diferentes elementos de la serie (personajes, escenarios) hay muchos cambios, es decir, modificaciones o falta de continuidad. Por ejemplo, la casa de *Los Picapiedra* cambia constantemente de aspecto no sólo de episodio en episodio, sino dentro de un mismo capítulo se pueden encontrar las variaciones. Sin embargo, considerando que la focalización de las historias (a nivel visual y auditivo) se centra en los personajes, las diferencias no son tan importantes. Las historias se entienden sin complicaciones.

En esta serie, además de la animación, la verosimilitud está dada por la estructura secuencial de la narración, el manejo de los diálogos, la construcción de los personajes

(basados en estereotipos y convenciones que incluso en la actualidad prevalecen en la sociedad mexicana) y los objetos y espacios (viven en la Edad de Piedra en Piedradura). Se trata de un mundo fantástico, donde las cosas tienen su propia lógica, donde todas las historias se desarrollan en un lugar en el cual los dinosaurios de diversos tamaños conviven con los personajes. El aspecto pedregoso en todos los escenarios siempre recuerda que todo es de piedra.

### 3.2.2 *Los Simpson*

#### 3.2.2.1 Ficha técnica

Título	Original: <i>The Simpsons</i> En español: <i>Los Simpson</i>	
Creador	Matt Groening	
Productor ejecutivo	Mike Scully Matt Groening	James L. Brooks Sam Simon
Desarrollada	James L. Brooks Sam Simon	Matt Groening
Productores supervisores	Al Jean	Mike Reiss
Productores	Jay Kogen	Wallace Wolodarsky
Co productor	George Meyer	
Producido	Richard Sakai	Larina Jean Adamson
Escritores	Jay Kogen Ken Levine	Wallace Wolodarsky David Isaacs
Dirección	Wesley Meyer Archer	Mark Kirkland
Música	Alf Klausen	
Estudio de producción	Gracie Films	Twentieth Century Fox Televisión
Duración	La primera emisión a 20 minutos se realizó el 17 de diciembre de 1989. La transmisión era los domingos a las 20:00 horas. A partir del 6 de julio de 2003 comenzó a transmitirse la temporada 14 de la serie.	
Doblaje	Audiomaster 3000	
Dirección	Francisco Resendez/Humberto Vélez	
Traducción al español	Francisco Rubiales	
Voces en español (México)	Homero Simpson Marge Simpson Bart Simpson Lisa Simpson	Humberto Vélez Nancy McKenzie Marina Huerta/Claudia Mota Patricia Acevedo
Episodios monitoreados	Homero animador Bart el niño genio Itchy, Scratchy y Marge El perro de Bart reprueba	La primera palabra de Lisa Bart el temerario Lisa contra Stacy Malibú Lisa la reina de belleza

### 3.2.2.2 Sinopsis

Esta serie combina diversos elementos como la crítica a las situaciones comunes existentes en muchas sociedades, figuras con carácter y conducta particulares.

Se trata de una familia cuyos miembros poseen personalidades comparables con la muchas familias de la vida real. Viven en Springfield, una ciudad como cualquiera en EU, aunque ahí todos son amarillos.



Al igual que *Los Picapiedra*, *Los Simpson* tienen fieles seguidores en todo el mundo. Escrita con inteligencia, humor subversivo y astucia deliciosa, la serie se burla de todo. Ha recibido numerosos reconocimientos: Premio Peabody, 17 Premios Emmy, 12 Premios Annie, 3 Premios Genesis, 7 Premios International Monitor y 4 Premios Environmental Media. El 14 de junio del 2000, la serie recibió una

Estrella en el Paseo de la Fama de Hollywood.<sup>177</sup>

*Los Simpson*, creada por el caricaturista Matt Groening, apareció por primera vez en 1987 como una serie de cortos de 30 segundos producida por el propio Groening para la serie de televisión *The Tracey Ullman Show*. La respuesta a estos cortos fue tan positiva que *Los Simpson* se convirtió en una serie independiente, cuyo primer capítulo se estrenó como un especial de Navidad, con duración de media hora, el 17 de diciembre de 1989, y después como una serie regular el 14 de enero de 1990.

*Los Simpson* es una producción de Gracie Films Production en asociación con Twentieth Century Fox Television y acaba de estrenar su temporada catorce (6 de julio de 2003).

<sup>177</sup> Elizabeth Flores Rodríguez, *Ob cit*, [www.el-universal.com.mx](http://www.el-universal.com.mx)

### 3.2.2.3 Análisis narratológico

Al comenzar la transmisión, podemos observar un cielo lleno de nubes, al mismo tiempo que escuchamos un coro celestial que casi de inmediato se convierte en la música-tema de la serie, al mismo tiempo que vemos cómo se despejan las nubes y aparece la ciudad de Springfield, con la planta nuclear al fondo. Con un *zoom in* la imagen nos acerca cruzando las calles hasta llegar a la escuela y, a través de la ventana vemos a Bart, castigado, escribiendo en el pizarrón alguna frase.<sup>178</sup> En el momento en que termina el castigo, el niño avienta el gis y sale corriendo; sube a su patineta y se lanza a toda velocidad por las calles hacia la casa. En la planta, se observa a Homero con un traje antirradiación, casco, guantes y pinzas manipulando material radiactivo. En el momento en que suena el silbato de salida, avienta todo y se quita el traje sin darse cuenta que el material radiactivo que lanzó, cae dentro de su camisa, por la espalda. Homero sale corriendo y sube a su automóvil para dirigirse a toda prisa y sin mucha precaución, hacia su casa. También en la escuela podemos ver a Lisa en la práctica de la banda de la escuela, con su saxofón, emocionada comienza a tocar un jazz y el director la saca de la práctica. En el supermercado, Marge hace las compras y al momento de pagar pierde a Maggie entre las mercancías. La cajera la pasa por el verificador de precios y la meten en una bolsa. Ya en el automóvil, vemos a Maggie manejando el volante, que al abrir la toma, se ve que tiene adaptado en su silla portabebé, pero la niña imita los movimientos y acciones de Marge al conducir. Ellas también van a toda prisa hacia la casa. Homero llega y estaciona su coche mientras Bart y Lisa entran a la casa. Cuando Homero baja del auto, llega Marge con la camioneta y casi lo atropella. Todos entran corriendo y se sientan en el sillón de la sala, frente al televisor.<sup>179</sup> Hay un corte al televisor donde se ven algunos créditos mientras la voz de Homero nos dice el nombre del capítulo.

---

<sup>178</sup> En imagen vemos el texto en inglés, mientras escuchamos la voz de Bart en español leyendo la frase.

<sup>179</sup> En cada episodio, la forma en que llegan a sentarse tiene cambios, a veces se les voltea el sillón o incluso, en alguna ocasión el sillón no es el mismo, sino uno de piedra (como un mueble de *Los Picapiedra*).



Igual que *Los Picapiedra*, cada episodio tiene estructura básica, a partir de escenas se integran secuencias que se ordenan de acuerdo al código hermenéutico. Igualmente, cada programa se divide en tres segmentos narrativos que, con los mismos criterios hermenéuticos, se divide a su vez en tres. Por ejemplo, en el episodio *Homero animador*, la historia comienza con que la familia Simpson va a un partido de béisbol organizado por la planta nuclear donde trabaja Homero y Marge le pide que no vaya a portarse como acostumbra en los estadios: gritar y ponerse en ridículo para animar al equipo. Esta primera parte se plantea de la siguiente forma:

1. Enigma/problema: Marge solicita a Homero un buen comportamiento durante el partido de béisbol, a lo que Homero se niega.
2. Retraso/desarrollo: El señor Burns, se sienta junto a Homero durante el partido, lo que impide a éste comportarse como acostumbra en los estadios, para no quedar mal con el jefe.
3. Resolución: A pesar de estar junto a su jefe, Homero termina animando a su equipo con desfiguros, lo que ayuda a lograr un mejor resultado.

Ahora bien, esta primera parte culmina con la animación de Homero ayuda al equipo a desempeñarse mejor durante el partido, sin embargo, hasta aquí únicamente se ha presentado el problema de todo el episodio (enigma), por lo cual, se expone el siguiente problema: el dueño del equipo solicita a Homero ser el animador.

1. Enigma/problema: El dueño del equipo le pide a Homero ser el animador del equipo.
2. Retraso/desarrollo: Homero tiene mucho éxito como mascota del equipo.
3. Resolución: Aunque el equipo no gana, recibe una propuesta de trabajo en Ciudad Capital, para ser mascota de un equipo de grandes ligas.

Nuevamente, en esta segunda parte tenemos una estructura hermenéutica que nos conduce directamente al último segmento del episodio o conclusión.

1. Enigma/problema: Homero se enfrenta al conflicto de aceptar el trabajo y mudarse a Ciudad Central.

2. Retraso/desarrollo: La familia se despide de amigos y familiares y se muda a Ciudad Central.
3. Resolución: En su primer día de trabajo, Homero no puede animar a los fanáticos del estadio por lo que es despedido.

Por último, en este segmento, se termina la historia contada en el episodio, clausurando la historia, pero al mismo tiempo dejando la idea de que ahí no terminan las peripecias de los personajes, pues se trata de una serie por lo que la narración es circular: los personajes regresan a la misma situación en que estaban al comenzar el episodio, a Springfield y a su vida acostumbrada.

Aunque la mayor parte de los episodios, la narración se presenta como mostración audiovisual (sin un narrador aparente), en ocasiones se recurre al narrador subjetivo, uno de los personajes narra algún acontecimiento. Regresando al ejemplo del episodio *Homero animador*, la emisión comienza con Homero en el bar de Moe, donde todos piden que les cuente cómo le fue en Ciudad Capital y así es como Homero narra los sucesos (obviamente desde su punto de vista) y casi todo el episodio es un *flashback*. Durante el capítulo, se regresa en dos ocasiones a esta escena, una cuando comienza el retraso/desarrollo de la tercera parte del episodio y al final, como epílogo de la historia.

Al igual que *Los Picapiedra*, como comedia de situación, la temática manejada gira en torno a la vida diaria matrimonial, donde los diversos acontecimientos colocan a los personajes en situaciones absurdas y cómicas. Los actantes/personajes presentan sentimientos y llevan a cabo acciones similares a las que suceden en la vida “real”.

En términos de una intertextualidad visible, cabe señalar que, como parte del estilo narrativo de esta serie, se incorpora el uso de segmentos o secuencias cinematográficas de directores como Alfred Hitchcock, Stanley Kubrik y Steven Spielberg, entre otros. Asimismo y como lo manejaran en *Los Picapiedra*, también podemos encontrar la participación de personalidades de la vida pública norteamericana (Michael Jackson), aunque no sólo del mundo del espectáculo, sino de la vida política o social (George Bush).

### 3.2.2.3.1 Los personajes

**Homero Simpson** es el padre y es un hombre de 38 años, de aspecto rechoncho (mide 1.82 m, pesa entre 108-118 kg) y no tiene pelo. Al caminar, inclina su cuerpo hacia atrás, como para poder cargar con su propio peso, y se balancea. Su tez es amarilla, los ojos son azules y grandes (un círculo con un punto de color en el centro). Su vientre es abultado y tiene más bien el aspecto de un barril. Su cabeza es ovalada y corresponde al 37% del cuerpo, su boca es grande y siempre se le ve la sombra de la barba. Las extremidades son cortas y gruesas, con dedos muy anchos. Viste con una camisa blanca de mangas cortas, pantalón azul y zapatos negros.



Su aspecto ha cambiado con el paso del tiempo, aunque la forma en general conserva el aspecto original, los rasgos se han ido suavizando y redondeando. La figura tiene ahora las características de la figura neoténica: ojos grandes, extremidades regordetas, desproporción cabeza-cuerpo.

Su aspecto es descuidado. Su carácter es tranquilo, mientras no alteren sus actividades favoritas: comer, tomar cerveza (*Duff*), ir al bar de Moe y ver televisión. Su coeficiente intelectual no es muy alto y lo manipulan fácilmente (sobre todo sus hijos), aunque también es necio y, si está convencido de algo, es difícil hacerlo cambiar de idea.

Cuando está confundido o en medio de una discusión habla con su cerebro, tratando de razonar, aunque casi siempre termina resignándose a no encontrar solución o a la derrota.

Homero trabaja como inspector de seguridad en la planta nuclear de la ciudad. Adora las donas y su principal actividad en el trabajo es dormir y acudir a la máquina expendedora de donas.

Es hijo de Abraham Simpson y Penélope Olsen, quien los abandonó cuando Homero era niño. Su padre vive en un asilo. La madre se fue porque pertenecía a un grupo subversivo perseguido por las autoridades.

Homero se casó con Marge desde muy joven, cuando acababan de salir de la preparatoria y se casaron porque ella quedó embarazada. Al igual que Pedro Picapiedra, Homero no culminó sus estudios.

Tiene tres hijos: Bart, Lisa y Maggie, a quienes adora. Constantemente, Bart lo hace enfurecer, aunque también es su cómplice en muchas travesuras. Con sus hijas la relación es más amorosa, aunque menos cercana que con Bart, pues casi siempre se siente apabullado por la capacidad intelectual de Lisa. Detesta a las hermanas y a la madre de Marge.

Ha llegado a ser de todo: rocanrolero, inspector de sanidad, guardaespaldas, boxeador, animador (mascota) y muchas cosas más. Su expresión más famosa es ¡Ough! y la externa cuando se equivoca, se decepciona o le sucede algo desagradable.

La voz de Homero es más bien aguardentosa, incluso algunas vocales al final se pierden cuando habla y sólo alcanza volúmenes muy altos cuando su hijo lo hace desesperar (¡Bart!).

**Marge Simpson** es la madre que siempre trata de mantener unidos a todos, de respetar los valores inculcados y de hacer siempre lo correcto. En este sentido es la conciencia y elemento integrador de la familia. Tiene 34 años y es ama de casa, aunque también ha trabajado como policía, agente inmobiliario y humorista, entre otras cosas.

Su complexión es delgada y tiene una abundante cabellera azul que acomoda en un peinado muy alto con grandes cantidades de fijador. Su tez también es amarilla y su cara es pequeña, en ella destacan sobre todo los ojos grandes (enormes círculos blancos con un punto de color en el centro). El tamaño de su cabeza (incluyendo el cabello) ocupa el 37% del cuerpo (sin cabello, la proporción es de 13%). Su atuendo es un vestido verde recto y largo (llega a la mitad de la pierna, arriba de los tobillos), usa zapatos de piso morados y un collar de perlas color naranja. La posición de su cuerpo es encorvada.

Su aspecto en general ha sufrido pocos cambios, aunque al igual que el resto de los personajes, el trazo de los rasgos se ha suavizado y redondeado.

Su voz es grave, cascada, opaca y sin mucha sonoridad. Su frase más usada es Mmmm en un tono grave y la externa cuando está pensando o en desacuerdo con algo. Cuando



su primogénito la exaspera y ella le grita ¡Bart!, el tono es un poco más agudo y rasposo.

Su carácter es apacible, pero puede ser obstinada. Antes de casarse con Homero, se llamaba Marge Bouvier, estudiaba y estaba dispuesta a terminar estudios universitarios, además de tener un pretendiente inteligente y millonario. Sus padres son Jackeline Bouvier y Clancy Bouvier. Sus hermanas son Patty y Selma, quienes al igual que los padres, nunca han aceptado que Marge se casara con Homero.

Es muy religiosa y hace que su familia vaya todos los domingos a la iglesia. Le gusta hacer las tareas de la casa, ir a la iglesia, participar en actividades culturales y viajes familiares.

Algunos de sus grandes logros son: empezar un negocio llamado "El Vagón de pretzels." Y boicotear la caricatura que ven su hijos *Tomy y Daly*.

Siempre está preocupada por sus hijos y es la voz de autoridad en la casa. Más que regañarlos intenta razonar con ellos para convencerlos.

**Bart** (Bartholomew) **Simpson** es el primogénito, tiene 10 años y se la pasa metido en problemas, tiene dificultades académicas y de conducta en la escuela, donde estudia el cuarto grado. Su complexión es delgada, aunque también su vientre se ve abultado (panzón), los brazos y piernas son cortos, pero delgados. Su cabeza es rectangular y el cabello es corto (cortado al ras), del mismo color que su tez amarilla.

La cabeza es grande y ocupa 44% del cuerpo. La cara es pequeña (sólo ocupa la mitad de la cabeza), sus ojos son grandes (círculos blancos con un punto en el centro) y la boca es

grande, aunque cuando habla puede crecer más, la nariz es pequeña. Igual que Homero y Marge, el trazo de los rasgos se ha redondeado.



Su atuendo es una playera azul claro, short azul oscuro, tenis azules y calcetines blancos. Es muy seguro de sí mismo, le gusta andar en patineta, la aventura y ver la televisión. Sus programas favoritos son *Krusty el payaso* y *Tomy y Daly*. Su mejor amigo es Milhouse. Es travieso y hace ver su suerte a Homero, a Moe en el bar y al director Skinner en la escuela.

Es alegre, impetuoso y, al igual que su padre, nunca le gusta hacer más de lo necesario. Aunque es travieso, sus sentimientos son buenos. Es cómplice de Homero en muchas de sus aventuras y constantemente también reprende (de manera condescendiente) a su padre cuando éste comete algún error.

Su voz es argentina, metálica, con muchos matices y tonalidades, es decir, agradable y expresiva. Grita con frecuencia pero no con estridencia, cuando comete algún error o está desconcertado, su frase habitual es ¡Ay, caramba! (que también fueron sus primeras palabras).

**Lisa (Elizabeth) Simpson** es la segunda hija, tiene ocho años y es el miembro inteligente de la familia. Su complexión es delgada, su cara es similar a la de su madre, el cabello es quebrado y corto y su color es el mismo de su tez: amarillo. Los ojos, al igual que el resto son dos círculos blancos grandes con un punto negro en medio.

La cabeza corresponde al 43% del cuerpo, mientras sus brazos y piernas son cortos y delgados. Su atuendo es vestido y zapatos color naranja, al igual que su madre usa un collar de perlas blancas. En el caso de Lisa, la figura se ha transformado notablemente de la versión original, sobre todo con el redondeo de los rasgos.



Es disciplinada y estudiosa, y siempre intenta ser la conciencia de todos no sólo con su familia, sino con todo el pueblo. Ha recibido varios premios escolares: el premio al alumno más puntual, al ojito derecho de la maestra, y más.

Dentro de la familia se siente incomprendida, en sus relaciones sociales es insegura y no tiene amigas. Pertenece a la asociación de intelectuales de Springfield y ha ganado numerosos concursos intelectuales, como el rodeo de Gramática. Le encanta leer y hacer actividades culturales. Toca el saxofón y le gusta el blues.

Vive constantemente preocupada por el mundo, la situación de las mujeres, incluso la de su madre, a quien siempre exhorta a realizar diferentes actividades fuera del hogar, más por la preocupación de terminar igual que ella. Es escéptica y pelea mucho con Bart. Sin embargo, también disfruta de ver la televisión, el *Show de Krusty* y *Tomy y Daly*. Su voz es dulce, connota ingenuidad y timidez, aunque cuando se enoja con Bart grita en un tono muy agudo. La primera palabra que salió de su boca fue "Bart".

Ganó el concurso local de ensayo y el primer lugar en el concurso de belleza Pequeña Miss Springfield.

**Maggie** (Margaret) **Simpson** es el miembro más joven de la familia, tiene un año y su cara se ve casi igual a Lisa, aunque más pequeña. Su cabeza corresponde a 57% del cuerpo (aunque no podemos ver la mayor parte de él). El cabello es igual al de Lisa, pero de adorno ella tiene un pequeño moño azul del mismo tono que la bata de bebé que usa.



Al igual que Lisa, su aspecto ha ido de lo tosco con líneas más rectas en el trazado, a la redondez de los rasgos.

Aún no va al colegio ni a la guardería y nunca se separa de su madre, Marge. Gatea y da uno que otro paso, pero todavía no sabe andar. Tiene una adicción por su chupón, el cual no puede dejar. No habla y el único sonido que externa es el que produce al succionar su chupón. Su primera palabra fue "papá" y ganó el concurso de La bebé más linda.

Son pocas las veces que tiene acción en las historias, sin embargo, en sus pocas participaciones ha demostrado tener un coeficiente intelectual elevado, igual que su hermana, así como algunas tendencias agresivas: ha golpeado a su padre con un martillo y le disparó al Sr. Burns (dueño de la planta nuclear).

Esta serie se caracteriza también por la gran cantidad de personajes que acompañan a *Los Simpson* como incidentales, aunque aquí cabría la opción de incluir una división dentro de este tipo de personajes, pues aunque todos son incidentales, hay algunos que tienen más participaciones que otros.

- En un primer grupo podemos considerar los sujetos más cercanos a la familia y que conviven con ellos en la mayor parte de los episodios, aunque sólo sea unos segundos: el vecino Flanders, el director Skinner, el Sr. Burns, el reverendo Alegría, Moe, Barney, Milhause, Apu el tendero, la maestra Krabapple, el payaso Krusty.
- En otro grupo pueden incluirse personajes que también tienen participación cotidiana, aunque los vemos en menos ocasiones: los hijos y la esposa de Flanders, por ejemplo.
- El último grupo comprende personajes con apariciones especiales, casi siempre se trata de la caricaturización de personalidades reales del mundo del espectáculo o de la vida pública (social y política), y aunque únicamente tienen participación en un episodio (o dos), en ese programa su participación es importante: George Bush, Sting, Michael Jackson, etcétera.

El propio Groening señala que los personajes no son propiamente personalidades, sino ideas, es decir, cada sujeto de la serie representa una forma de pensar relacionada con situaciones de la vida real: Lisa es la conciencia moral, Homero es la ignorancia y la conformidad, etc. Sin embargo, cabe señalar que la serie transmitida en México, deja claras tanto las diferentes personalidades así como su participación en las historias.<sup>180</sup> Tal vez esto esté más relacionado a la traducción y el doblaje.

---

<sup>180</sup> Sam Tingleff, "The Simpsons as a Critique of Consumer Culture", <http://www.snpp.com>



### 3.2.2.3.2 Escenarios

Todo ocurre en Springfield, una ciudad como muchas en Estados Unidos (una de las razones para el nombre), donde los habitantes viven en la época actual. Los edificios y demás construcciones son como las que podríamos ver en una pequeña ciudad. *Los Simpson* viven en una casa común, en una calle cualquiera y en un vecindario como muchos en ese país.

Adentro de la casa todo se ve muy cotidiano, juguetes tirados por la sala, platos sucios en el fregadero de la cocina, el cuarto de Bart adornado con el tema de Krusty, los retratos mal colgados en la pared, en fin, el aspecto que podría tener una casa donde hay niños.

La casa y sus diferentes habitaciones son el lugar donde ocurre buena parte de la acción. Sin embargo, también podemos ver los escenarios en la escuela: el salón de Bart, el de Lisa, el gimnasio, el patio de recreo, la cafetería, la oficina del director, el cuarto de mantenimiento. Con Homero, la planta nuclear es el espacio donde suceden también diversas actividades: la cafetería de la planta, el cuarto de controles de Homero, la oficina del Sr. Burns.

Además, en la ciudad podemos encontrar la biblioteca pública, la iglesia, el parque, la tienda de abarrotes, los estadios de béisbol. El detalle en todos estos escenarios se cuida sin mucha exageración, pero cada escenario tiene su toque característico y definido.

### 3.2.2.3.3 Visualización

#### 3.2.2.3.3.1 Relato visual

En su producción esta serie recurre al uso de la computadora, aunque los dibujos, igual que en *Los Picapiedra*, son antropomorfos, no realistas. El principal aspecto es la imagen brillante y la selección de colores (la piel amarilla de los personajes).

El uso de la computadora, gracias a su capacidad de generación de gráficos, permite que la animación sea más rápida, pues no todo necesita realizarse cuadro por cuadro. Esta facilita el manejo del dibujo y las posibilidades de visualización crecen. Sin embargo, se conserva la técnica de acetatos, el diseño permanece sencillo, aunque sin texturas, está más integrado y da la idea de trazos continuos y plastas uniformes de color.

Esta técnica también permite que, aunque se trata de imágenes en dos dimensiones, puede proporcionar una simulación muy clara de profundidad y tercera dimensión. Es posible “sumergirse” en los escenarios y moverse “dentro” de ellos.

Por lo mismo, en este programa la visualización abarca “movimientos de cámara” (ilusión) y encuadres, donde se incorpora un uso más frecuente de las tomas subjetivas. Los paneos izquierda y derecha son más amplios, igual que las tomas abiertas de ubicación, lo que permite mayor detalle en los escenarios (por ejemplo, es fácil distinguir a los sujetos en las fotos de los niños en las paredes de la casa). No obstante, el estilo de dibujo conserva la medida en los fondos, que tienen pocos elementos.

Se simulan ángulos de encuadre más amplios (una cámara normalmente capta 180° de lo que tiene enfrente), sobre todo similares a la imagen obtenida con gran angular. Asimismo, se cierran y abren los encuadres con desenvoltura y puede observarse la simulación de *travellings* y grúas que permiten ubicar la visualización en ángulos poco usados en la animación con acetatos (picadas, contrapicadas, combinaciones rápidas de tomas de distintos tipos). En general, el ritmo de las secuencias de imágenes es más rápido. La computadora también facilita la elaboración de los fondos, lo que permite ubicar a los personajes en escenarios variados.

En términos de realidad virtual, el nivel de ventana, con la simulación de inmersiones dentro de la imagen es una constante con encuadres, movimientos de cámara y de lente: acercamientos, *dollys*, *travellings*, *zooms (in y out)*, cámara subjetiva.

#### 3.2.2.3.3.2 Pista de audio

La simulación de la tercera dimensión que puede lograrse con el uso de la computadora permite una simulación de tercera dimensión, no sólo visual, sino también auditiva. El uso del sonido estéreo crea la ilusión de espacio tridimensional.

Los diálogos son la principal fuente de sonido, aunque los sonidos ambientales se incrementan en comparación con el audio de *Los Picapiedra*. La mayoría de los diálogos son de comportamiento, pero los de escena también se usan de manera constante. Es

frecuente escuchar los pensamientos de los personajes: Homero hablando con su cerebro, por ejemplo.

En el aspecto de la sincronización, el estilo del dibujo (igual que en *Los Picapiedra*) contribuye a sincronizar imagen y voces. Nuevamente, como ya se había mencionado, el doblaje de esta serie representa un factor decisivo en su aceptación por parte del auditorio, gracias a la adaptación que se hace al lenguaje coloquial en nuestro país.

El estilo de musicalización generalmente implementa segmentos o frases musicales cortos, sobre todo para generar o enfatizar ambientes emocionales, casi siempre como apoyo a los diálogos. Los efectos son (o más bien parecen) naturales en su mayoría. En este sentido, la digitalización del audio también facilita la generación de efectos electrónicos que ayudan a crear los escenarios o espacios donde se presentan los personajes (ecos, reverberaciones, etc.) o relacionados con las acciones que están efectuando (pensando o recordando).

### 3.3 Análisis comparativo de las narraciones

En la actualidad, la mayoría de las caricaturas programadas en la televisión pertenecen a la ficción fantástica que nos presenta mundos completamente alejados de la cotidianidad que encontramos en la mayoría de las *sitcoms*. Aspecto que contrasta con los casos analizados: *Los Picapiedra* y *Los Simpson*, donde a pesar de encontrarnos en mundos ficcionales imaginarios, hay gran cantidad de referencias a la vida cotidiana de la realidad.

No estamos hablando de una fiel reproducción de la realidad, sino de una reproducción de la ideología y la concepción social de realidad dominante. Es decir, aunque se trata de dibujos, los percibimos como personas porque su imagen es antropomorfa, hablan y expresan sentimientos y emociones. Asimismo estos sujetos realizan actividades comunes: son obreros, amas de casa, estudiantes, gente de la vida diaria. Además, viven en ambientes muy humanos: una casa con muebles, diferentes habitaciones (cocina,

dormitorio, sala, baño), aparatos (televisión, lavadora), en fin, lugares que reflejan una época contemporánea al espectador,<sup>181</sup> lo que permite y facilita la identificación.

Regresando al esquema de análisis narrativo implementado, las principales diferencias entre las series analizadas pueden establecerse considerando la historia y el discurso, como se hizo en el apartado precedente.

En lo que se refiere a los elementos (sucesos y existentes) de los relatos, tenemos que acciones, acontecimientos y personajes se plantean a partir de estereotipos establecidos en la mayoría de las comedias de situación transmitidas desde los primeros años de la televisión. Ambas series construyen sus personajes utilizando estereotipos similares: familias padre, madre e hijos, pertenecen a la clase media baja de obreros, los protagonistas (padre) temen a sus jefes y a sus esposas, comen mucho y algo que no perdonan es que su cena no esté lista a tiempo. La madre es ama de casa, las suegras no quieren a los yernos, los obreros son flojos y buscan cualquier manera para evitar ir al trabajo o no hacer nada. La mayoría de las situaciones abordan las relaciones familiares, por ejemplo, autoridad moral de la esposa.

Podemos establecer que son el ejemplo para y de otras series similares que giran en torno a una familia en la cual se establecen los arquetipos sexistas habituales: el hombre es un trabajador ignorante y cabeza hueca; la esposa es un dechado de virtudes que ocupa su tiempo en criticar a su marido y los hijos son el dolor de cabeza del padre y los angelitos de la madre.

Las acciones que desempeña este tipo de personajes también son producto de los estereotipos: obrero, ama de casa, por ejemplo. Como ya se señaló, el corto espacio de tiempo dentro de la programación (menos de 30 minutos), ha propiciado que los personajes sean empaquetados de acuerdo a “tipos” fácilmente reconocibles (clichés culturales), sin muchas explicaciones. Las situaciones y las acciones deben establecerse rápidamente al inicio de cada episodio.

---

<sup>181</sup> Aunque en *Los Picapiedra* el momento histórico representado es de los años sesenta, continúa siendo cercano al público espectador.

En lo que respecta a los protagonistas de cada serie, la diferencia estriba en una clara definición de Pedro como el personaje principal de *Los Picapiedra*, pues casi todas las acciones y los acontecimientos giran en torno a él. Vilma, Pablo y Betty son personajes secundarios-protagónicos, como puede deducirse por el relato. En cambio, *Los Simpson* maneja como protagónicos a Bart y Homero, mientras Marge y Lisa son secundarios-protagónicos, y Maggie, sólo secundario, de acuerdo a lo que pudo detectarse en este análisis. El mismo Matt Groening señala que el rol protagónico se turna entre Homero y su hijo Bart.

Las diferentes situaciones y temáticas que giran en torno a la vida familiar son similares con respecto a que, en ambos casos, tenemos a un jefe de familia patriarcal a quien le gusta que le sirvan la cena en cuanto llega de trabajar y puede ser muy necio. En ambos casos se trata de sujetos ignorantes en general, que no concluyeron sus estudios y que cuando estudiaban no lo hacían muy bien. Ambos desempeñan un trabajo subordinado, están sometidos a las tiranías de sus jefes, trabajan en un ambiente del cual continuamente quieren escapar o evitar. La actitud de Pedro y Homero hacia el trabajo es de desdén y descuido, si pueden evitarlo, no hacen gran cosa. Su más importante vicio es la comida y su aspecto lo refleja (ambos tienen sobrepeso) y ambos tienen la facilidad de meterse en dificultades que continuamente los confrontan con sus esposas.

En lo que se refiere a sus diferencias, Pedro puede ser un tirano sobre todo si se trata de su comida o si algo lo afecta directamente. Pero puede tenerle mucho miedo a Vilma, lo que lo hace siempre tratar de esconderse para evitar enfrentarla. Cuando se enoja grita y puede quedarse paralizado de furia, incapaz de pronunciar palabras claras.

En el caso de Homero, encontramos a un personaje más apacible, sus confrontaciones más fuertes y directas son con Bart, no con Marge. Sin embargo, el enfrentamiento con ella se presenta en otras formas no directas, por ejemplo, en el episodio de *Homero animador*, desde el inicio Homero señala que la culpa de todo lo que le pasó (su fracaso) en Ciudad Central fue de Marge, porque contrariamente a su buen juicio al prohibirle todo, en esa ocasión decidió apoyarlo con su vocación, lo que condujo a su desengaño como animador. Igual que Pedro,

cuando se enoja puede paralizarse, pero cuando grita generalmente es dirigiéndose a Bart (a quien incluso siempre está tratando de ahorcar cuando se enfurece).

Vilma y Marge se encuentran representando el rol del ama de casa y ambas son la voz de la conciencia de sus esposos, lo que en ocasiones las convierte en personajes antagónicos. Sin embargo, son más las diferencias entre ambos personajes. Vilma, igual que Pedro, es poco preparada, no terminó sus estudios y sus reprimendas generalmente abordan aspectos morales de la conducta de Pedro. Es violenta (verbalmente) en sus enfrentamientos con Pedro y tiende a burlarse de él, siendo sarcástica o grita si está muy enojada. Pero cuando Pedro está por llegar a la casa después del trabajo, corre a preparar su cena para evitar la explosión.

En contraste, aunque Marge no terminó de estudiar, aparentemente avanzó más e incluso estaba por ir a la universidad cuando se casó con Homero. Cuando corrige a Homero, siempre busca hacerlo reflexionar y convencerlo de que hace algo incorrecto. Cuando se enoja por lo general gruñe y se queda callada sometiéndose a los acontecimientos.

Pablo es un personaje que acompaña a Pedro en sus aventuras, tiene los mismos miedos y, en ocasiones, intenta liberarse de la influencia de Pedro, generalmente con pocos resultados. Cuando enfrenta a Pedro casi siempre pierde y termina cediendo ante la tiranía de éste.

Betty representa un personaje que además de encargarse de llevar y traer chismes (la vecina chismosa), contribuye a aumentar la tensión de la historia, apoyando o azuzando a Vilma y a Pablo o aportando información que hará girar los acontecimientos de alguna manera.

En el caso de los niños, Bart y Lisa, la situación se torna un poco más innovadora. Bart es la imagen de Homero en pequeño, sin embargo, aunque con frecuencia se le tacha de poco inteligente, las travesuras de Bart reflejan brillantez y capacidad para sortear los problemas.

Lisa es un personaje que está fuera de todo lo que le rodea, vive en un mundo que no es compatible con ella. Es la conciencia de todos, pero es una conciencia que habla en voz alta, cuando quiere decir u opinar lo hace y enfrenta a quienes la contradicen. Esto presenta situaciones que la colocan en contraposición con prácticamente todos los personajes de la caricatura. Aunque en cierta forma tiene mucho parecido con Marge, incluso con ella tiene

enfrentamientos que casi siempre hacen reflexionar a la madre respecto a todo lo que ha cedido en su relación con Homero y la familia, así como en su compromiso consigo misma.

Otro estereotipo que puede reconocerse es el manejo de grupos que compiten: hombres *vs* mujeres, adultos *vs* infantes. Las diferentes problemáticas se establecen en la confrontación de ideas entre unos y otros personajes: alguien quiere hacer algo que otro piensa no debe o no puede hacerse.

En lo que se refiere a los hechos que les suceden (acontecimientos), la línea en ambos programas se mantiene dentro del género al que pertenecen, *sitcom* de dibujos animados por televisión. Por lo tanto, las situaciones por lo general son exageraciones de eventos reales o bien acontecimientos extraordinarios sólo posibles en el contexto de la caricatura, pero que no cambian la naturaleza de la situación planteada, que se reafirma al final de cada episodio (clausura circular). Reafirmación que, recordemos, es circular porque sigue un patrón clásico, donde los eventos que afecten las condiciones “normales”, al final se resuelven regresando a ellas: nada cambia.

Estas normas o convenciones textuales presentadas en ambas series permiten que la audiencia las reconozca, sobre todo cuando se trata de situaciones cotidianas que contribuyen al sentimiento de realismo que el género provoca y aumentan la identificación de la audiencia con los personajes y la comicidad presentada: los problemas generados a partir de una circunstancia cotidiana como estar atorado en el tráfico y la forma absurda de resolverlos, como salir en un helicóptero gracias al extraterrestre, Gazú. La referencia a hechos de la vida real ayuda a comprender las circunstancias, pero las salidas o soluciones siempre dejan claro que todo lo que ocurre es producto de la imaginación.

Dentro del espacio planteado por cada serie, la narración no acepta fenómenos que no cumplan estas normas, se tiene que justificar su presencia en el texto. Es decir, dentro de su propia lógica, en *Los Picapiedra* y *Los Simpson* se cuenta una historia verosímil, no real pero creíble dentro de los parámetros establecidos por el mundo de ficción en el que viven.

Por ejemplo, *Los Simpson* se ubican en la época actual, en una ciudad llamada Springfield, donde la principal diferencia con el mundo real es que (casi) todos son

amarillos. Mientras *Los Picapiedra* viven en una Edad de Piedra diferente a la que podríamos encontrar descrita en nuestros libros de historia: los personajes tienen las comodidades de la vida moderna de los sesenta y conviven con animales prehistóricos como los dinosaurios. Pero tienen aparatos y máquinas que tienen su equivalente en el mundo real moderno, es decir, lo refieren.

En este sentido, los escenarios son un elemento primordial en la construcción de estos mundos animados y al mismo tiempo verosímiles.

Regresando a la ambientación de *Los Picapiedra*, los diferentes lugares y objetos incluidos en ellos ubican el tiempo en el cual viven los personajes y, al mismo tiempo nos indican la forma en que lo hacen. La cercanía de tener diferentes comodidades (una cama) y herramientas (un cuernófono) similares a las que el espectador tiene (o tenía) en su entorno, permiten a éste establecer las conexiones mentales que relacionan Piedradura con su vida cotidiana y, al mismo tiempo, marcar la diferencia de ese mundo con la vida real y aceptar o no el mundo ficticio construido por la narración. No olvidemos que para “leer” de una manera profunda y verosímil se debe tomar o construir una referencia.

Las posibilidades técnicas que introdujo la computadora hacen que los ambientes (visuales y auditivos) en *Los Simpson*, den una idea de espacio verosímil donde el espectador (a través de las diferentes tomas) puede ver a los personajes moverse dentro de los escenarios, como si tuvieran profundidad o dando la idea de un símil de tres dimensiones. Los elementos que se incluyen en la imagen: las casas, mobiliario, etc. sólo ayudan a ubicar en tiempo (época moderna) y lugar (el hogar, el trabajo, un lugar nuevo). En este caso, la referencia que se construye para que el espectador acepte o no el relato como verosímil, está focalizada en la visualización (visual y auditiva).

En cuanto a la narración visual, la composición de la imagen ha cambiado sobre todo en la saturación de los colores, mientras *Los Simpson* se perciben casi todos los elementos como plastas de color, en *Los Picapiedra* se observan texturas sobre todo en los fondos, aunque también en la línea. En ambas series se utiliza un trazo texturizado de la



ilustración (contornos de los personajes), lo cual indica que estamos viendo dibujos. Aspecto que desaparece en series animadas más realistas, como *Max Steel*.

Los contrastes están dados en *Los Picapiedra*, por la saturación del color en los personajes y la textura de los fondos. En *Los Simpson*, es por el color, el amarillo de la piel destaca sobre los fondos azules, verdes y rosas.

La figura de los personajes retoma la técnica de dibujo neoténico (utilizado por la Disney y otras productoras de animación), la desproporcionada cabeza y extremidades, el vientre abultado, los grandes ojos, la nariz pequeña, la casi inexistencia de cuello, etcétera. Técnica utilizada para hacer más atractiva la figura de los personajes. *Los Simpson* han evolucionado hacia esta imagen, mientras *Los Picapiedra* la presentaron desde el inicio hasta la última temporada (el dibujo de los personajes presentó pocos cambios).

En términos de la narración ambas visualizaciones son sencillas en cuanto al detalle de la imagen en los escenarios y figuras (número de elementos), sin embargo, el enfoque visual de *Los Picapiedra* se ubica en los personajes casi todo el tiempo. En cambio, *Los Simpson* dan más atención a los escenarios, generando referentes que ubican la situación o definen personajes. Por ejemplo, las fotografías familiares en las paredes de la casa son más claras que en el caso de *Los Picapiedra*. Esto es posible porque la técnica de animación empleada con *Los Simpson* permite, como se mencionó anteriormente, un manejo de fondos con más detalle, sin necesariamente implicar una complicación en la lectura de la imagen o en los costos de producción. En el caso de *Los Picapiedra*, la técnica manual de animación únicamente con acetatos limita los tiempos de producción. Esto no quiere decir que se necesitara de ese detalle para contar la historia.

En el caso de la construcción narrativa auditiva, el manejo de un doblaje realizado con cuidado y adaptándolo al lenguaje coloquial y contexto mexicano hace que ambas series puedan ser entendidas por la audiencia mexicana y que probablemente es una de las razones de su aceptación. Ambas manejan un dibujo animado sencillo que, al momento de la sincronización, facilita la producción del audio. El movimiento de la boca al hablar

(se abre y cierra) no es muy detallado, lo que permite insertar el audio en otro idioma con facilidad, para hacer más creíble que el personaje habla en español, por ejemplo.

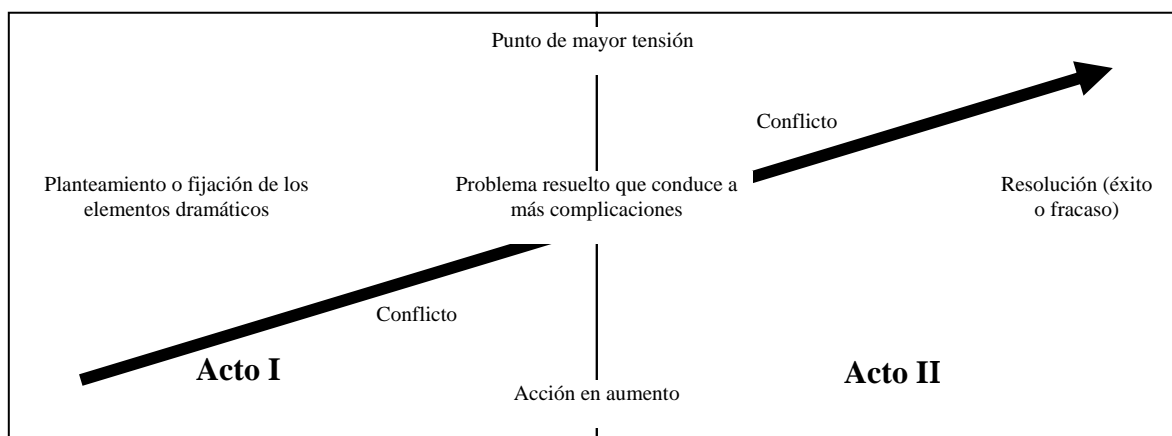
El peso en ambas producciones sobre el relato auditivo es grande. Las diferencias en este sentido se ubican sobre todo en el uso de una técnica diferente de grabación: *Los Simpson* incorpora el sonido estéreo que permite un manejo de diferentes fuentes de sonido o canales, logrando una impresión más realista del sonido (ubicación de espacio tridimensional).

En términos generales, ambas series conservan una línea narrativa similar en cuanto a los temas y la construcción de los personajes, aunque la tendencia en *Los Simpson* es el realismo a través de la sátira y, en ocasiones, trata temáticas más controversiales (religión y política, por ejemplo).

Aunque se basan en estereotipos que han prevalecido desde la época de producción de *Los Picapiedra*, se presentan algunas modificaciones, sobre todo en el aspecto de rudeza de las acciones y el sarcasmo (visual y auditivo). Los personajes parecen más relacionados psicológicamente con personas “reales”, en cuanto a situaciones y problemas que enfrentan, mientras *Los Picapiedra* parecen más idealizados: gente “buena”, que tiene conciencia del bien y del mal aunque en ocasiones tiende a cometer “pecados” siempre son con candidez.

En cambio, *Los Simpson* son más crudos y presentan conductas más agresivas con respecto a las situaciones en las que se ven involucrados, lo que da a los temas matices un tanto más modernos con respecto a la ideología y la forma de ver la vida. No obstante, los personajes dan importancia a valores como el amor fraternal y entre parejas y la fidelidad, por ejemplo, lo que podría dar idea de que estos tratamientos son más una cuestión de estilo que de forma narrativa.

La estructura de ambas series es similar en la forma de ir presentando la historia. Las dos retoman la estructura general de la narración (principio, medio y fin) aplicándola al formato de la *sitcom*:

Figura 4. Estructura de la *sitcom*<sup>182</sup>

En términos generales ambas series manejan la misma estructura. Las diferencias estriban en la forma de entrada, pues *Los Picapiedra* presenta una carátula o *teaser* antes de la rúbrica de entrada, mientras *Los Simpson* entra directamente con la presentación. En la salida, los primeros también tienen una rúbrica con escenas y créditos, sólo con la música, mientras los segundos salen con música y pantalla en negro con los créditos. En términos de tiempos, ambas manejan una pequeña diferencia en la duración (21 min y 25 min), pero proporcionalmente la distribución de los tiempos y las partes de la narración es similar: 9 – 9 – 3/5 min.

En ambos programas encontramos la intertextualidad planteada sobre todo con la presencia de personajes de otras series (*Hechizada*), del cine (*Arnold Schwartznegger*, *Tony Curtis*) y de la vida real (*George Bush*). En el caso de *Los Picapiedra* el manejo fundamentalmente es sobre otro tipo de producciones audiovisuales.

El caso de *Los Simpson* esta intertextualidad llega incluso a la composición de la imagen, el sonido y las diferentes escenas que son trasladadas desde el cine o la televisión: por ejemplo, en las primeras temporadas, se presentaban secuencias, escenas o composiciones de diversas películas de Alfred Hitchcock, *Cabo de miedo*, *El ciudadano Kane*, Stanley Kubrick, etcétera.

<sup>182</sup> Modificado de Madeline DiMaggio, *Escribir para televisión*, p 89.

En este sentido, el manejo de los significados se dispara, pues *Los Picapiedra* maneja un nivel de significados más simples, fáciles de comprender y no rebasa ese nivel. En contraste, *Los Simpson* establece un relato en diferentes niveles de comprensión, pues sin ser muy profundo la comicidad puede entenderse por la mayor parte de los espectadores, pero también maneja un nivel más profundo, en el cual las imágenes y referencias van más allá: crítica al sistema educativo, a la política, la sociedad de consumo, la inconsciencia ambiental, la religión, la vida de la sociedad moderna, etcétera. Esto es lo que deja la sensación de “realidad” no totalmente real.

Un elemento importante en la narración de ambas series es la presencia de la televisión. Está presente físicamente en la casa de los personajes, quienes conviven con ella y, en ocasiones, sus acciones son determinadas por ella.

El peso de este medio en *Los Simpson* es mayor, marcado incluso desde la presentación. La vida familiar gira en torno a ella, parodia que refleja la presencia de este medio en la sociedad actual, donde con demasiada frecuencia también determina las acciones y las decisiones de los individuos reales.

## Conclusiones

Como medio de comunicación, la televisión tiene ciertas ventajas sobre otros *media*: una inmediatez y fluidez que imponen la sensación de que todo está sucediendo, aquí y ahora, no importa si lo que vemos fue grabado hace una hora o un mes.

Por sus características de transmisión, este medio puede introducirnos en la escena, situándonos en el borde mismo de los acontecimientos. Al captar las imágenes (visuales y auditivas), todo parece convertirse en un documento, todo es.

La televisión ofrece una sensación de historia inmediata, además, presenta los acontecimientos y les da un significado de realidad. Sublima los actos más comunes, dándoles un toque dramático. Esto nos hace sentir espectadores directos del drama de la vida. ¿Será posible creer realmente en la verdad de un acontecimiento solo porque es autenticado al pasar por televisión?

¿Cuántas decisiones tomamos diariamente basándonos en la información y los contenidos de este aparato? ¿Cómo saber hasta qué punto puede la televisión estimular reacciones plásticas o discontinuas?

Continuamente, la televisión y los demás *mass media* están en busca de nuevas formas de expresión, de nuevas fórmulas y formatos. Está en constante cambio, y nosotros con ella. Diariamente experimentamos sensaciones diversas al verla. ¿Cómo es nuestra relación con este medio de comunicación tan extendido en la actualidad?

Sin duda su estructura constitutiva depende en gran medida de su éxito como industria, de su capacidad para generar ganancias con la venta de tiempos. Claro está, ello también delimita los diversos formatos y los contenidos que transmite. Sin embargo, la televisión hoy es un medio donde podemos encontrar historias.

Desde las más primitivas comunidades humanas, el relato ha formado parte de la cultura y vida cotidiana. La forma de narrar ha evolucionado y, aunque prevalecen maneras

anteriores de narración, las nuevas (representadas por la infinidad de medios de comunicación actuales) retomaron esas prácticas antiguas de transmisión de información. Reales o imaginarios, los textos narrativos son parte importante de la interacción humana y no es posible satanizarlos, sin hacerlo con nosotros mismos.

La televisión difunde narraciones, utilizando su propio lenguaje y organización. Por ello, el análisis narrativo puede ser una herramienta valiosa para estudiarla.

Los contenidos de la programación televisiva actual están salpicados de textos documentales y de ficción que, gracias a los avances técnicos, pueden confundirnos y hacernos creer que algo es, aunque no pueda ser. Es decir, nos dan una sensación de verosimilitud, aunque en realidad nos cuenten historias imaginarias.

En el relato (escrito, televisivo, radial, cinematográfico), no importa lo absurdo, enmarañado o irreal que pueda ser el texto, el lector tenderá a considerar lo que él cree «normal» como criterio para darle significado. Para entender un texto, se precisa una conexión lógica a veces proporcionada por la propia narración y otras elaborada por el espectador. La mayoría de las historias se construyen de acuerdo con estas exigencias, por lo que la «lógica de los acontecimientos» se puede definir como: un desarrollo de sucesos que el lector experimenta como natural y en concordancia con el mundo.

Este aspecto es retomado en la producción audiovisual de los dibujos animados para televisión y permite la construcción de mundos ficticios que el espectador puede aceptar como creíbles.

Como ya se mencionó anteriormente, los mundos de la ficción, alternos y por lo general contradictorios al mundo real, son contruidos por el pensamiento humano, la imaginación y la actividad semiótica. De ahí que su estructura narrativa y los parámetros de su existencia se establecen por las técnicas que se utilizaron para su producción.<sup>1</sup>

A partir de la teoría de los *elementos* (personajes, acontecimientos, lugares) narrativos, se pudo analizar con mayor amplitud la construcción de la verosimilitud en las series

---

<sup>1</sup> Gustavo F. Orza, *Programación televisiva, un modelo de análisis instrumental*, pp 92, 96.

animadas *Los Picapiedra* y *Los Simpson*, como formas simbólicas. De esta manera se establecieron los contextos sociales, históricos y técnicos en el que están inscritas, partiendo de la percepción, los medios, la industria de la televisión y las técnicas de animación.

Asimismo, el estudio estableció (en el Capítulo 2) que ambas series se consideran un relato porque cumplen con los cinco criterios básicos:

1. Tienen principio y final. La duración de cada emisión es de 20-25 minutos, con una estructura hermenéutica y circular. Ambas han sido producidas por temporadas de 28 a 30 episodios de *Los Picapiedra* y 22-26 de *Los Simpson*.
2. Manejan dos temporalidades: Sucesión cronológica de acontecimientos y acciones en cada episodio y el tiempo que toma ver cada episodio.
3. Como narraciones, involucran narrador y narratario.
4. Ambas se diferencian de la realidad: Son programas animados de televisión.
5. Relatan un conjunto ordenado de acontecimientos.

Además, están integrados por una historia (sucesos y existentes) y un discurso (expresión audiovisual televisiva).

En la actualidad, la mayoría de las caricaturas programadas en la televisión pertenecen a la ficción fantástica que nos presenta mundos completamente alejados de la vida diaria. Hecho que contrasta en los casos analizados, *Los Picapiedra* y *Los Simpson*, donde a pesar de encontrarnos en mundos ficcionales imaginarios, hay gran cantidad de referencias a la vida cotidiana de la realidad, lo que presenta la mayoría de las *sitcoms*.

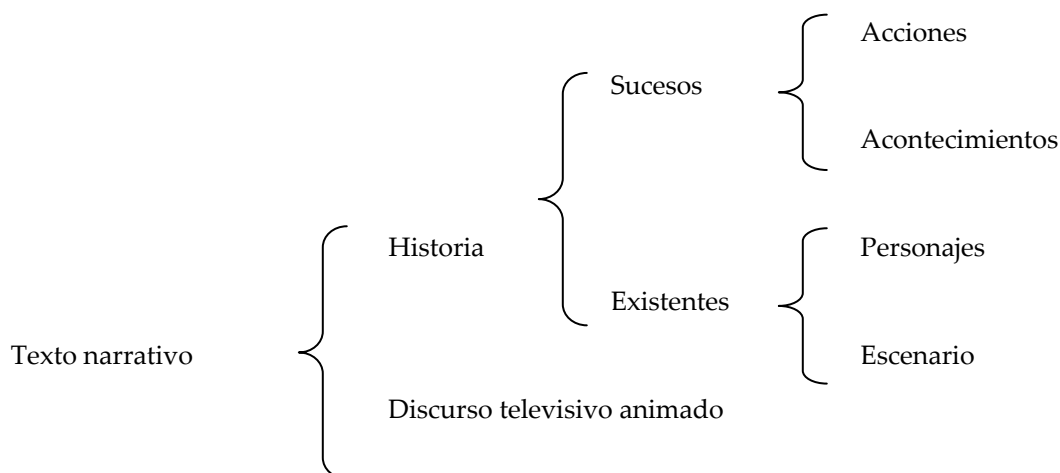
No estamos hablando de una fiel reproducción de la realidad, sino de una reproducción de la ideología y la concepción social de realidad dominante. Es decir, aunque se trata de dibujos, los percibimos como personas porque su imagen es antropomorfa, hablan y expresan sentimientos y emociones. Asimismo estos sujetos realizan actividades comunes: son obreros, amas de casa, estudiantes, gente de la vida diaria. Además, viven en ambientes muy humanos: una casa con muebles, diferentes habitaciones (cocina, dormitorio, sala, baño),

aparatos (televisión, lavadora), en fin, lugares que reflejan una época contemporánea al espectador,<sup>2</sup> lo que permite y facilita la identificación.

Con el análisis, se pudo establecer que ambas series cumplen con las características básicas de una *sitcom*:

- Formato seriado, con duración limitada en el número de episodios por temporada.
- Cada programa individual dura poco más de 20 minutos y tiene final feliz.
- Estructura narrativa predecible (contenidos temáticos).
- Temas: vida y actividades de personajes estereotipados.
- Ambientación familiar y cotidiana.

Retomando el esquema de análisis narrativo implementado, las principales diferencias entre las series analizadas pueden establecerse considerando la historia y el discurso, a partir del género establecido para ambos programas.



En cuanto a los elementos (sucesos y existentes) de los relatos, tenemos que acciones, acontecimientos y personajes se plantean a partir de estereotipos determinados en la mayoría de las comedias de situación transmitidas desde los primeros años de la televisión.

Como ya se señaló, ambas series establecen sus personajes mediante estereotipos similares: familias integradas por padre, madre e hijos, que pertenecen a la clase media baja de obreros, los protagonistas (padre) temen a sus jefes y a sus esposas, comen

<sup>2</sup> Aunque en *Los Picapiedra* el momento histórico representado es de los años sesenta en Estados Unidos, continúa siendo cercano al público espectador.



mucho y algo que no perdonan es que su cena no esté lista a tiempo. La madre es ama de casa, las suegras no quieren a los yernos, los obreros son flojos y buscan cualquier pretexto para evitar el trabajo de cualquier tipo. Por lo general, las situaciones presentadas giran en torno a las relaciones familiares.

Como pudo observarse, estos programas son un claro ejemplo de series similares que abordan como tema una familia donde se establecen los arquetipos sexistas habituales: el hombre es un trabajador ignorante y cabeza hueca; la esposa es un dechado de virtudes que ocupa su tiempo en criticar a su marido y los hijos son el dolor de cabeza del padre y los angelitos de la madre.

Asimismo, estos personajes, llevan a cabo acciones que a su vez son producto de estereotipos (obrero, ama de casa). Hecho que nuevamente nos remite a que el corto periodo de tiempo de cada emisión (menos de 30 minutos), ha propiciado que los personajes sean empaquetados de acuerdo a “tipos” fácilmente reconocibles. Las situaciones y las acciones deben establecerse rápidamente al inicio de cada episodio.

En lo que respecta a los protagonistas de cada serie, la diferencia estriba en una clara definición de Pedro como el personaje principal de *Los Picapiedra*, pues casi todas las acciones y los acontecimientos giran en torno a él. Vilma, Pablo y Betty son personajes secundarios-protagónicos, como puede deducirse por el relato. En cambio, *Los Simpson* maneja como protagónicos a Bart y Homero, mientras Marge y Lisa son secundarios-protagónicos, y Maggie, sólo secundario, de acuerdo a lo que pudo detectarse en este análisis.

Las diferentes situaciones y temáticas que giran en torno a la vida familiar son similares con respecto a que, en ambos casos, al jefe de familia le gusta que le sirvan la cena en cuanto llega de trabajar y puede ser muy necio. En ambos casos se trata de sujetos ignorantes en general, que no concluyeron sus estudios y que cuando estudiaban no lo hacían muy bien. Ambos desempeñan un trabajo subordinado, están sometidos a las tiranías de sus jefes, trabajan en un ambiente del cual continuamente quieren escapar o evitar. La actitud de Pedro y Homero hacia el trabajo es de desdén y descuido, si pueden

evitarlo, no hacen gran cosa. Su más importante vicio es la comida, como puede corroborarlo su sobrepeso, y ambos tienen la facilidad de meterse en dificultades que continuamente los confrontan con sus esposas.

Las diferencias entre ambos personajes son sutiles:

- ✓ Pedro puede ser un tirano sobre todo si se trata de su comida o si algo lo afecta directamente. Puede tenerle mucho miedo a Vilma, lo que lo hace siempre tratar de esconderse para evitar enfrentarla. Cuando se enoja grita y puede quedarse paralizado de furia, incapaz de pronunciar palabras claras.
- ✓ Homero es relativamente más apacible, sus confrontaciones más fuertes y directas son con Bart. Sin embargo, como se observó, el enfrentamiento con Marge se presenta en otras formas no directas (Homero no reclama directamente a su esposa, prefiere quejarse de ella con los amigos). También puede paralizarse cuando se enoja, pero cuando grita generalmente es dirigiéndose a Bart (a quien siempre trata de ahorcar cuando lo enfurece).

Vilma y Marge se encuentran representando el rol del ama de casa y ambas son la voz de la conciencia de sus esposos, lo que en ocasiones las convierte en personajes antagónicos. Sin embargo, son más las diferencias entre ambos personajes:

- ✓ Vilma, igual que Pedro, es poco preparada, no terminó sus estudios y sus reprimendas generalmente abordan aspectos morales de la conducta de Pedro. Es violenta verbalmente en sus enfrentamientos con Pedro y tiende a burlarse de él, siendo sarcástica o grita si está muy enojada. Pero cuando Pedro está por llegar a la casa después del trabajo, corre a preparar su cena para evitar la explosión.
- ✓ Marge tampoco terminó de estudiar, sin embargo, aparentemente avanzó más e incluso estaba por ir a la universidad cuando se casó con Homero. Para corregir a Homero, busca hacerlo reflexionar y convencerlo de que hace algo incorrecto. Cuando se enoja por lo general gruñe y se queda callada sometiéndose a los acontecimientos.

En lo que se refiere a los demás personajes, hay más diferencias en ambas series, aunque puede señalarse que las funciones que se cubren son similares en términos de la narración.

- ✓ Pablo acompaña a Pedro en sus aventuras, tiene los mismos miedos y, en ocasiones, intenta liberarse de la influencia de Pedro, generalmente con pocos resultados. Cuando enfrenta a Pedro casi siempre pierde y termina cediendo ante la tiranía de éste.
- ✓ Betty se encarga de llevar y traer chismes (la vecina chismosa), contribuye a aumentar la tensión de la historia, ya sea apoyando o azuzando a Vilma y a Pablo o aportando información que hará girar los acontecimientos de alguna manera.
- ✓ Bart y Lisa son personajes que hacen la situación más innovadora. Bart es la imagen de Homero en pequeño, sin embargo, aunque con frecuencia se le tacha de poco inteligente, sus travesuras reflejan indicios de brillantez y capacidad para inventar fechorías y sortear los problemas con “demasiada” astucia.
- ✓ Lisa está fuera de todo lo que le rodea, vive en un mundo que no es compatible con ella. El mismo creador, Matt Groening, señala que es la conciencia de todos, pero es una conciencia que habla en voz alta, cuando quiere decir u opinar lo hace y enfrenta a quienes la contradicen. Esto presenta situaciones que la colocan en contraposición con prácticamente todos los demás personajes. Aunque en cierta forma tiene mucho parecido con Marge, incluso con ella tiene enfrentamientos que casi siempre hacen reflexionar a la madre respecto a todo lo que ha cedido en su relación con Homero y la familia, así como en su compromiso consigo misma.

Otro estereotipo que puede reconocerse es el manejo de grupos que compiten: hombres *vs* mujeres, adultos *vs* infantes. Las diferentes problemáticas se establecen en la confrontación de ideas entre unos y otros: alguien quiere hacer algo que otro piensa no debe o no puede hacerse.

En lo que se refiere a los hechos que les suceden (acontecimientos), la línea en ambos programas se mantiene dentro del género al que pertenecen, *sitcom* de dibujos animados por televisión. De esta manera, generalmente podemos ver que las diferentes situaciones son exageraciones de eventos reales o bien acontecimientos extraordinarios sólo posibles en el contexto de la caricatura, pero que no cambian la naturaleza de la situación planteada, que se reafirma al final de cada episodio: clausura circular porque sigue un patrón donde los eventos que afecten las condiciones “normales”, al final se resuelven regresando a ellas, es decir, nada cambia.

Estas normas o convenciones textuales presentadas en ambas series permiten que la audiencia las reconozca, sobre todo cuando se trata de situaciones cotidianas que contribuyen al sentimiento de realismo<sup>3</sup> que el género provoca y aumentan la identificación de la audiencia con los personajes y la comicidad presentada: los problemas generados a partir de una circunstancia cotidiana y la forma absurda de resolverlos. La referencia a hechos de la vida real ayuda a comprender las circunstancias, pero las salidas o soluciones siempre dejan claro que todo lo que ocurre es producto de la imaginación.

Como se advirtió, en cada serie, la narración no acepta fenómenos que no cumplan estas directrices, se justifica su existencia. Dentro de su propia lógica, *Los Picapiedra* y *Los Simpson* cuentan una historia verosímil, no real pero creíble dentro de los parámetros establecidos por el mundo de ficción en el que viven (verosimilitud).

En este sentido, los escenarios son un elemento primordial en la construcción de estos mundos animados. La ambientación de *Los Picapiedra*, los diferentes lugares y objetos incluidos ubican el tiempo en el cual viven los personajes y, al mismo tiempo indican la forma en que lo hacen. Tener diferentes comodidades (una cama) y herramientas (un cuernófono) similares a las que el espectador tiene (o tenía) en su entorno, permiten a éste establecer las conexiones mentales que relacionan Piedradura con su vida cotidiana

---

<sup>3</sup> Como se señaló anteriormente (Capítulo 1), entendida como cualidad o sentido de realidad.

y, al mismo tiempo, marcar la diferencia de ese mundo con la vida real y aceptar o no el mundo ficticio construido por la narración.

Las posibilidades técnicas que introdujo la computadora hacen que los ambientes (visuales y auditivos) en *Los Simpson*, den una idea de espacio (profundidad) verosímil donde el espectador (a través de las diferentes tomas que permite la animación por computadora) puede ver a los personajes moverse dentro de los escenarios, como si tuvieran profundidad o dando la idea de un símil de tres dimensiones. Los elementos que se incluyen en la imagen (las casas, el mobiliario) sólo ayudan a ubicar el tiempo (época moderna) y el lugar (el hogar, el trabajo, el patio de la escuela). En este caso, la referencia que se construye para que el espectador acepte o no el relato como verosímil, está focalizada en la visualización (visual y auditiva).

En el caso de la construcción narrativa auditiva, el manejo de un doblaje realizado con cuidado y adaptándolo al lenguaje coloquial y contexto mexicanos hace que ambas series puedan ser entendidas por la audiencia nacional. Ambas manejan un dibujo animado sencillo que, al momento de la sincronización, facilita la producción del audio: la boca abre y cierra con un dibujo no muy detallado, lo que permite insertar el audio en otro idioma con facilidad.

En ambas producciones, el peso sobre el relato auditivo es grande. Las diferencias en este sentido se ubican sobre todo en el uso de una técnica diferente de grabación: *Los Simpson* incorpora el sonido estéreo (*dolby* y *surround*) que permite un manejo de diferentes focos de sonido, logrando una impresión auditiva más real (ubicación de espacio tridimensional).

También pudo determinarse que, en general, ambas series conservan una línea narrativa similar en cuanto a los temas y la construcción de los personajes, aunque la tendencia en *Los Simpson* es el realismo a través de la sátira y, en ocasiones, trata temáticas más controversiales (religión y política, por ejemplo). Aunque se basan en estereotipos que han prevalecido desde la época de producción de *Los Picapiedra*, se presentan algunas modificaciones, sobre todo en el aspecto de rudeza de las acciones y el sarcasmo (visual

y auditivo). Los personajes parecen más relacionados psicológicamente con personas “reales”, en cuanto a situaciones y problemas que enfrentan, mientras *Los Picapiedra* parecen más idealizados.

En cambio, *Los Simpson* son más crudos y presentan conductas más agresivas con respecto a las situaciones en las que se ven involucrados, lo que da a los temas matices un tanto más modernos con respecto a la ideología y la forma de ver la vida. Aunque los personajes dan importancia a valores universales (amor, fidelidad), lo que podría considerarse más una cuestión de estilo que de forma narrativa.

En ambos programas encontramos la intertextualidad planteada sobre todo con la presencia de personajes de otras series (*Hechizada*, *Tom y Jerry*), del cine (Arnold Schwartznegger, Tony Curtis) y de la vida real (George Bush, Michael Jackson, Sting). En *Los Picapiedra* el manejo fundamentalmente es sobre otro tipo de producciones audiovisuales.

En el caso de *Los Simpson* esta intertextualidad incluye el traslado de escenas, personajes y temas retomados de otros programas televisivos (como *Los Picapiedra*) y otro tipo de producciones audiovisuales (sobre todo cine). Ya sea mediante la composición de la imagen, el sonido y las diferentes escenas.

En este sentido, el manejo de los significados se dispara, pues *Los Picapiedra* maneja un nivel de significados más simples, fáciles de comprender y no rebasa ese nivel. En contraste, *Los Simpson* establece un relato en diferentes niveles de comprensión, pues, superficialmente, la comicidad puede entenderse por la mayor parte de los espectadores, pero también maneja un nivel más profundo, en el cual las imágenes y referencias son más “profundas”: crítica al sistema educativo, a la violencia por televisión, a la política, la sociedad de consumo, la inconsciencia ambiental, la religión, la vida de la sociedad moderna, etcétera. Esto es lo que deja una sensación de “realidad”.

Un elemento importante en la narración de ambas series es la presencia cotidiana de la televisión, ya sea físicamente (en la sala) o con referencia a personajes, situaciones y escenarios. El peso de este medio en *Los Simpson* es mayor, marcado incluso desde la

presentación.<sup>4</sup> La vida familiar gira en torno a ella, parodia que refleja la presencia de este medio en la sociedad actual, donde con demasiada frecuencia también determina las acciones y las decisiones de los individuos reales.

En términos del tema de estudio de este trabajo, la verosimilitud, tras el análisis pudo establecerse que la forma de construcción de ambas series, permite crear situaciones que parecen reales (verosímiles), a pesar de que se trata de producciones animadas (dibujos animados).

Es fácil confundir verosimilitud y realismo, pues ambos procesos se establecen a partir de la psicofisiología de la percepción y están involucrados en fenómenos de representación y conceptualización similares. Sin embargo, a diferencia de la verosimilitud, que da sentido a la narración real o de ficción, el realismo se refiere a un grupo de códigos y convenciones que han sido particularmente significativas a través de la historia y desarrollo de la televisión. El término ha tenido un papel central en la historia de las formas mediáticas visuales, inicialmente por el desarrollo de la tecnología.

Por lo que pudo observarse, si bien la tecnología de la televisión ha incorporado elementos narrativos (tomas, movimientos, etc.) que no se pensó podrían hacerse con las técnicas más rudimentarias de producción (animación por acetatos), los cambios se encuentran fundamentalmente en las posibilidades narrativas, es decir, en los elementos que se proporcionan para construir un estilo propio.

El avance tecnológico como se constató en las series analizadas, se ha incorporado para facilitar la producción. Las modificaciones se plantean en mayor proporción con las temáticas abordadas, de acuerdo a lo que actualmente podría ser aceptado por el espectador, quien se encuentra inmerso en un contexto social e histórico específico (sobre todo en lo que se refiere a los temas y la forma de afrontar diferentes problemas de la vida cotidiana, en los sesenta y en la actualidad).

---

<sup>4</sup> La rúbrica de entrada de *Los Simpson* culmina con toda la familia sentada ante el televisor. Asimismo, en un principio, también la serie de *Los Picapiedra* tenía una presentación donde Pedro, al llegar a casa del trabajo, se sienta con su cena ante el televisor en lugar de recoger a todos los personajes para ir al autocinema.

Sin embargo, en lo que se refiere a la construcción de la verosimilitud, los cambios se dan sobre todo en el aspecto de la historia y su visualización (imagen y sonido), la forma de integrar todos los elementos y presentarlos a través del lenguaje audiovisual televisivo. Esta verosimilitud se logra con la lógica de la narración y permite reconocer lo posible dentro del mundo ficcional creado por las caricaturas estudiadas. Los personajes, las acciones y los escenarios se ordenan de forma que nos presentan un mundo con sus propias reglas.

¿Cómo podemos llegar a pensar que hay una relación directa entre un dibujo trazado con unas cuantas líneas y lo que sucede en nuestro mundo “real”? La relación no se establece directamente, es necesaria una configuración física y fisiológica perceptiva determinada por un contexto sociocultural, que permite la creación de signos, símbolos y significados convenidos entre todos los miembros de esa comunidad.

Desde el comienzo, la relación entre el mundo real y su registro ha sido compleja, pero ha hecho la suposición de que los medios analógicos como la fotografía son más realistas inherentemente que otras formas.

La cámara —comenzó como la cámara fija y después fue posible el movimiento— permitió por primera vez un acceso más directo para grabar lo que se encontraba en el mundo. Formas más tempranas, como el paisajismo y la pintura de retratos, siempre fueron claramente artificiales, permitiendo el simbolismo y la libertad artística. En términos de su relación con la realidad, esas formas fueron consideradas copias o interpretaciones de la realidad observable. Por tanto, cuando se inventó la cámara, se pensó que era simplemente un artefacto para capturar la realidad (aunque este término es por sí mismo problemático), pero rápidamente se hizo claro que la cámara es una herramienta para interpretar la realidad y que puede ser usada para representar y reconstruir la realidad en infinitas maneras.

La televisión como industria cultural ya tiene más de cincuenta años, tiempo durante el cual se han formado varias generaciones dentro de la tendencia cada vez más globalizadora de las últimas décadas. La homogeneización de las conceptualizaciones



invade la construcción de los relatos en todos los medios. Esta homogeneización ha ido borrando las fronteras culturales de distintas sociedades que conviven en un mismo espacio temporal y se extienden por todo el mundo.

Antes de la introducción de la televisión, al comienzo de la historia del cine, la cámara era usada para retratar y crear fantasías así como realidad, hasta el presente, mediante diversos trucos, mundos imaginarios y contruídos.

Como se señaló, esto ha llevado a que verosimilitud y realismo sean confundidos con frecuencia, si bien es cierto que en la construcción de la verosimilitud partimos de la homología con la vida real, verosimilitud no es realismo. En la crítica de los medios, sobre todo en el caso de la televisión, seguramente por la cercanía con la vida cotidiana, este fenómeno es más frecuente.

Se señala que los mensajes están contruídos de manera que pueden ocasionar en el espectador una dificultad para distinguir realidad y ficción, sin embargo, como lo estableció Metz y como pudo observarse en el presente análisis, el relato se irrealiza a sí mismo en el reconocimiento mismo de la narración como tal. Es decir, se trata de dibujos animados, que descansan en el fenómeno de la persistencia retiniana para simular el movimiento de figuras imaginarias.

Con el término realismo intentamos juzgar qué tan lejos una representación mediática se encuentra de una realidad que entendemos o experimentamos. Sin embargo, el realismo, igual que otros acercamientos al arte o los medios, confía ampliamente en un sistema de convenciones de representación. De igual manera, también se puede argumentar que nuestro juicio sobre si un texto es realista o no descansa en la calidad del texto, incluso si es ficción. En otras palabras, podemos evaluar la extensión de la veracidad o cualidades similares a la vida real de un texto, ya sea que la historia se base o no en un evento real.

Así, el realismo puede ser considerado un sistema de convenciones que nos representan al mundo mediante una serie de implementos. Por ejemplo, la televisión presenta a su espectador estructuras narrativas que son patrones estrictos de organización de la

realidad. Las narraciones televisivas tienden a ser reconocibles, reconfortantes y placenteras.

Programas dramatizados, como las telenovelas y las series, presentan personajes regulares, tramas centradas en experiencias domésticas y personales y resoluciones a los problemas a los que se enfrentan los personajes regulares. Como los casos estudiados, que no obstante se trata de animación, en la construcción de su propio mundo ficticio retoman características humanas para los personajes y las situaciones que enfrentan.

Los programas televisivos, tanto ficción como basados en hechos, comúnmente proporcionan a la audiencia un héroe principal u otras figuras con quién identificarse, aspectos que ambas series retoman y que, en el caso de *Los Simpson*, incrementan las posibilidades de identificación por la multiplicidad de personajes protagónicos. Prueba de ello son los estereotipos, que manejan representaciones aceptadas de ciertos personajes (mujer= ama de casa, por ejemplo) para que el auditorio se identifique, se reconozca en ellos haciendo el relato más cercano y fácil de seguir. Es preciso destacar aquí, que el estereotipo es un proceso mediante el cual la sociedad asigna roles a sus integrantes, no fue creado por la televisión.

Es preciso subrayar nuevamente, verosimilitud tiene que ver con que algo parezca creíble, no real. Gran parte del drama televisivo, aunque ficción, trabaja mediante convenciones de realismo y los recientes traslados para televisar situaciones más realistas (eventos jurídicos en la corte y *reality TV*), han significado que las convenciones de realismo son enmascaradas a gran escala por lo que parece ser un acceso directo y crudo a la realidad.

No obstante, no podemos olvidar que incluso los *reality shows* aunque aparentemente grabados en directo, por el solo hecho de ser grabados para ser transmitidos, ya implica una mediación que construirá un relato, ordenando las escenas y las secuencias con una lógica de verosimilitud, que permita hacer creíble el desarrollo de la narración.

La existencia de una correspondencia estructural entre las historias de ficción y las «reales», es decir, entre lo que hace la gente y lo que hacen los actores en los relatos

inventados, entre lo que la gente y los actores (o dibujos) experimentan, es lo que permite entender la lógica de una obra de ficción, lo “real” de la invención, la relación de un mundo creado con el que nos rodea y percibimos como realidad.

Sin esta correspondencia, por muy abstracta que sea, la gente sería incapaz de entender las narraciones. Aunque no es una cuestión de igualdad concreta, sino más bien de similitud, señalar correspondencias no implica igualdad absoluta. Por lo tanto, concluir que la audiencia, en esta percepción de lógica realista, puede confundir la realidad “real” con la “inventada” es dejar de lado todo el mecanismo perceptual y cognitivo que permite nuestra interacción en el mundo de la realidad (física y social).

Confundir ambos mundos no es un fenómeno unilateral, como durante muchos años se pensó, acusando a la televisión de borrar la línea que los divide. Este fenómeno tiene más implicaciones y no podemos concebir a los medios como entes que funcionan fuera de la sociedad y la cultura.

De ahí la importancia de estudiar este medio, no sólo para comprender nuestra relación con él, sino además para tratar de conocer la forma como esa relación nos ha cambiado y continúa transformándonos individual y socialmente.

## Fuentes

- AGUIRRE LÓPEZ, Mauricio. *Los dibujos animados de la televisión y su influencia sobre los niños en México: aspectos culturales y psicológicos*. México. Tesis. FCPyS-UNAM. 2001.
- ALATRISTE GALVÁN, Pablo. El imperio de la animación. *Día siete*. 2001. Año 2, Núm. 82, pp 44-53.
- ALBALADEJO, Tomás. *Semántica de la narración: la ficción realista*. España. Taurus. 1992.
- ÁLVAREZ BERCIANO, Rosa. *La comedia enlatada. De Lucille Ball a los Simpson* (Estudios de televisión, Núm. 4). España. Gedisa. 1999.
- ARNHEIM, Rudolf. *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador* (Alianza Forma, Núm. 3). España. Alianza Editorial. 1998.
- ARNHEIM, Rudolf. *El pensamiento visual* (Paidós Estética, Núm. 7). España. Paidós. 1998.
- AUERBACH, Erich. *Mímesis. La representación de la realidad en la cultura occidental*. México. FCE. 1996.
- AUMONT, Jacques. *La imagen* (Paidós Comunicación, Núm. 48). España. Paidós Ibérica. 1992.
- AUMONT, Jacques. *El ojo interminable. Cine y pintura* (Paidós Comunicación, Núm. 78). España. Ediciones Paidós Ibérica. 1997.
- BARTHES, Roland y otros. *Lo verosímil*. Buenos Aires, Argentina. Editorial Tiempo Contemporáneo. 1970.
- BAL, Mieke. *Teoría de la narrativa (Una introducción a la narratología)*. España. Cátedra. 1990.
- BALDERAS HERNÁNDEZ, Javier Jesús. *Animación para televisión en México. Análisis del proceso creativo y de realización de imágenes animadas*. México. Tesis. FCPyS-UNAM. 1997.
- BENJAMIN, Walter. *Ensayos escogidos* (Filosofía y Cultura Contemporánea, Núm. 2). México. Ediciones Coyoacán (2ª ed). 2001.
- BERGER, P.L. y T. Luckmann. *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires, Argentina. Amorrortu. 1979.
- BESSIÈRE, Jean. *Literatura y representación. Teoría literaria*. México. Siglo Veintiuno. 1993, pp.
- BLANCO, Antonio. *Televisión de culto*. España. Glénat. 1996.
- BOWLER, Gerry. "God and The Simpsons. The Religious Life on an Animated Sitcom". *The Simpsons Archive*. 1996. <http://www.snpp.com>
- BRUNER, Jerome. *Realidad mental y mundos posibles. Los actos de la imaginación que dan sentido a la experiencia*. España. Gedisa. 1994.
- BUENO, Gustavo. *Televisión: apariencia y verdad* (Estudios de televisión, Núm. 7). España. Gedisa. 2000.
- CALSAMIGLIA BLANCAFORT, Helena y Amparo Tusón Valls. *Las cosas del decir. Manual de análisis del discurso*. Barcelona, España. Ariel. 1999.
- CANO, Pedro L. *De Aristóteles a Woody Allen. Poética y retórica para cine y televisión* (Estudios de televisión, Núm. 5). España. Gedisa. 1999.
- CASARRUBIAS CASTREJÓN, Daniel. *La animación, arte en movimiento*. México. Tesis. UNAM-ENAP. 2001.

- CASEY, Bernadette, Neil Casey, Ben Calvert, Liam French y Justin Lewis. *Television Studies. The Key Concepts*. Londres. Routledge. 2002.
- CASTRO OLIVOS, Silvia. *Realidad virtual... una experiencia real*. México. Tesis. UNAM-ENEP Aragón. 1999.
- CEBRIÁN HERREROS, Mariano. *Información televisiva. Mediaciones, contenidos, expresión y programación*. Madrid, España. Síntesis. 1998.
- CHATMAN, Seymour. *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine*. España. Taurus Humanidades. 1990.
- CIAMBERLANI, Lilia. Los procesos de hiperreferencialización. Del discurso de la actualidad a los reality shows. *Telenovela. Ficción popular y mutaciones culturales* (Col. El Mamífero Parlante). España. Gedisa. 1997, pp 124-135.
- CIPRIANI, Ivano. *La televisión*. España. Ediciones del Serbal. 1982.
- CORONADO ZARCO, Claudia Patricia. "Realidad virtual". Artículo no publicado. 1997.
- CORONADO ZARCO, Claudia Patricia y Elsa Lorena Quiroz Fucugauchi. *La radio infantil en México: de una visión retrospectiva hacia una nueva metodología. ¿Cómo hacer una serie de radio para niños?* México. Tesis. FCPyS-UNAM. 1994.
- DOELKER, Christian. *La realidad manipulada. Radio, televisión, cine, prensa* (Col. Punto y Línea). Barcelona, España. Gustavo Gili. 1982.
- EZCURDIA HÍJAR, Agustín y Pedro Chávez Calderón. *Diccionario filosófico*. México. Limusa. 1994.
- FELDMAN, Simón. *La composición de la imagen en movimiento* (Multimedia, Núm. 9). España. Gedisa. 1997.
- FERNÁNDEZ DÍEZ, Federico y José Martínez Abadía. *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual* (Paidós Papeles de Comunicación, Núm. 22). Barcelona, España. Paidós. 2000.
- FERNÁNDEZ FLORES, Mayela. *El animaje japonés, un relato shoujo: para niñas*. México. Tesis. UNAM-ENEP Acatlán. 2000.
- FIELD, Syd. *El libro del guión. Fundamentos de la escritura de guiones*. España. Plot. 1999.
- The Flintstones FAQ*, 15 de diciembre de 1999, <http://www.powerup.com.au>
- GARCÍA GALERA, Ma. Del Carmen. *Televisión, violencia e infancia. El impacto de los medios* (Estudios de televisión, Núm. 6). España. Gedisa. 2000.
- GARCÍA HERNÁNDEZ, Arturo. Alerta Gubern contra la vigencia plena del vampirismo de los medios. *La Jornada*. Cultura, 7 de mayo de 2002, p 3a.
- GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús. *Narrativa audiovisual* (Signo e imagen / Manuales, Núm. 33). España. Cátedra. 1996.
- GAUDREAU, André y François Jost. *El relato cinematográfico* (Paidós Comunicación, Cine, Núm. 64). España. Paidós. 1995.
- GIL OLIVO, Ramón. *Televisión y cultura, Vol. I. Hacia el caos sensorial*. México. CEIC-Universidad de Guadalajara. 1994.
- GONZÁLEZ REQUENA, Jesús. *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad* (Signo e imagen, Núm. 9). España. Cátedra. 1994.
- GOULD, Stephen J. "The Neotenic Evolution of Mickey Mouse". *Natural History*, Mayo. 1979.
- GROENING, Matt. Entrevista transmitida en julio de 2003 por el Canal Fox, con motivo del inicio de la temporada 14 de *The Simpsons*.

- GUBERN, Román. *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto* (Argumentos, Núm. 184). España. Anagrama. 1996.
- HODGE, Barry. "King-Size Homer. Ideology & Representation". *The Simpsons Archive*. 1996. <http://www.snpp.com>
- HURLOCK, Elizabeth Bergner. *Desarrollo psicológico del niño*. México. McGraw-Hill. 1976.
- IMBERT, Gérard. *El zoo visual. De la televisión espectacular a la televisión especular* (Estudios de televisión, Núm. 18). España. Gedisa. 2003.
- IMÍZCOZ, Teresa y otros. *Quién cuenta la historia. Estudios sobre el narrador en los relatos de ficción y no ficción*. España. Eunate. 1999.
- JAVIEDES ROMERO, María de la Luz. *La realidad: una aproximación empírica*. México. Tesis. Facultad de Psicología-UNAM. 1999.
- LIZARAZO ARIAS, Diego. *La reconstrucción del significado*. México. Addison Wesley Longman de México. 1998.
- LÓPEZ, Luis Enrique. Medios, consumo... ¿cultura? *Reforma, Cultura*, 21 de enero de 1996, p 15.
- LÓPEZ EIRE, Antonio. *Retórica clásica y teoría literaria moderna*. Madrid, España. Arco Libros, S.L. 1997.
- MALDONADO, Tomás. *Lo real y lo virtual* (Multimedia, Núm. 8). España. Gedisa. 1994.
- MARKS GREENFIELD, Patricia. *El niño y los medios de comunicación* (Serie Bruner, Col. Psicología, El desarrollo en el niño, Núm. 16). Madrid, España. Morata. 1985.
- MARTÍN-BARBERO, J. y Germán Rey. *Los ejercicios del ver. Hegemonía audiovisual y ficción televisiva* (Estudios de televisión, Núm. 2). Barcelona, España. Gedisa. 1999.
- MARTÍNEZ MUÑOZ, Amalia. *Televisión y narratividad*. España. Servicio de Publicaciones de la Universidad Politécnica de Valencia. s/f.
- MAZA PÉREZ, Maximiliano y Cristina Cervantes de Collado. *Guión para medios audiovisuales. Cine, radio y televisión*. México. Alhambra Mexicana. 1996.
- McQUAIL, Denis. *Sociología de los medios masivos de comunicación*. Buenos Aires, Argentina. Paidós. 1979.
- MERANI, Alberto L. *Psicología y pedagogía* (Col. Pedagógica). México. Grijalbo. 1977.
- MULLIN, Brett. "The Simpsons, American Satire". *The Simpsons Archive*. 1999. <http://www.snpp.com>
- OROZCO GÓMEZ, Guillermo. *Recepción televisiva: tres aproximaciones y una razón para su estudio* (Cuadernos de Comunicación y Prácticas Sociales, Núm. 2). México. Universidad Iberoamericana. 1991.
- OROZCO GÓMEZ, Guillermo. *Televisión y producción de significados* (tres ensayos). México. DECS-Universidad de Guadalajara. 1994.
- ORZA, Gustavo F. *Programación televisiva. Un modelo de análisis instrumental*. Argentina. La Crujía Ediciones. 1999.
- OSORIO RODRÍGUEZ, Lidia Nayeli. *La animación tradicional como medio de comunicación social*. México. Tesis. UNAM-ENAP. 1997.
- PAREDES, Alberto. *Manual de técnicas narrativas. Las voces del relato*. México. Grijalbo. 1993.
- PILO, Mario. *La música*. Madrid. La España. S/f.
- Reforma, Gente, Televisión*, 23-29 de noviembre de 1998.
- RODRIGUES, Aroldo, Evelin Assmar y Bernardo Jablonski. *Psicología social*. México. Trillas. 2002.

- SABOGAL NEIRA, Mauricio. Nuevas herramientas para el análisis de medios. *Franquicias/Reforma*, 18 de marzo de 1996, p 18.
- SALÓ, Gloria. *¿Qué es eso del formato? Cómo nace y se desarrolla un programa de televisión* (Estudios de televisión, Núm. 17). España. Gedisa. 2003.
- SCHMIDT NOGUERA, Margarita. *Análisis de la realización cinematográfica*. Madrid, España. Síntesis. 1997.
- SCHRAMM, Wilbur, Jack Lyle y Edwin B. Parker. *Televisión para los niños*. España. Hispano-Europea. 1965.
- SEGER, Linda. *Cómo crear personajes inolvidables. Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas* (Paidós Comunicación, Núm. 119). Barcelona, España. Paidós Ibérica. 2000.
- SOHN, John. "Simpson Ethics". *The Simpsons Archive*. 2000. <http://www.snpp.com>
- SOLARINO, Carlo. *Cómo hacer televisión* (Signo e imagen/Manuales, Núm. 32). Madrid, España. Cátedra. 2000.
- SUAREZ PÉREZ, Leticia. *El proceso creativo de la animación: de las técnicas artesanales al uso de la computadora*. México. Tesis. FCPyS-UNAM. 2001.
- TAPIA, Alejandro. *De la retórica a la imagen*. México. UAM-Xochimilco, División de Ciencias y Artes para el Diseño. 1991.
- TAVES, Brian, Judi Hoffman y Karen Lund (compiladores). *The Moving Image Genre-Form Guide*. Febrero, 1998. <http://lcweb.loc.gov/rr/mopic/migintro.html>
- The Flintstones FAQ*, 15 de diciembre de 1999. <http://www.powerup.com.au/~ves/faq29.html>
- THOMPSON, John B. The Methodology of Interpretation. *Ideology and Modern Culture*. Gran Bretaña. Polity Press. 1990, pp.
- TINGLEFF, Sam. "The Simpsons as a Critique of Consumer Culture". *The Simpsons Archive*. 1998. <http://www.snpp.com>
- TODOROV, Tzvetan. El origen de los géneros. *Teoría de los géneros literarios*. Madrid, España. ARCO/LIBROS, S.A. 1988, pp 31-48.
- TORÁN, Enrique. *Tecnología audiovisual II. Parámetros audiovisuales* (Comunicación audiovisual, Núm. 3). España. Síntesis. 1998.
- TOUSSAINT, Florence. *Televisión sin fronteras*. México. Siglo Veintiuno. 1998.
- URRELLO, Antonio. *Verosimilitud y estrategia textual en el ensayo hispanoamericano*. México. Premiá Editora de Libros, S.A. 1986.
- VANEGAS, Ernesto. *El pequeño Homero que todos llevamos dentro. Una aventura literaria con Los Simpson*. México. Ediciones del Milenio. 1997.
- VILCHES, Lorenzo. *La televisión. Los efectos del bien y del mal* (Paidós Comunicación, Núm. 56). Barcelona, España. Paidós Ibérica. 1993.
- VILLAIN, Dominique. *El encuadre cinematográfico* (Paidós Comunicación – Cine, Núm. 94). España. Paidós. 1997.
- VOGL, Bastian. "The Simpsons And Their World – A Mirror Of American Life?" *The Simpsons Archive*. 2000. <http://www.snpp.com>

## Anexo 1

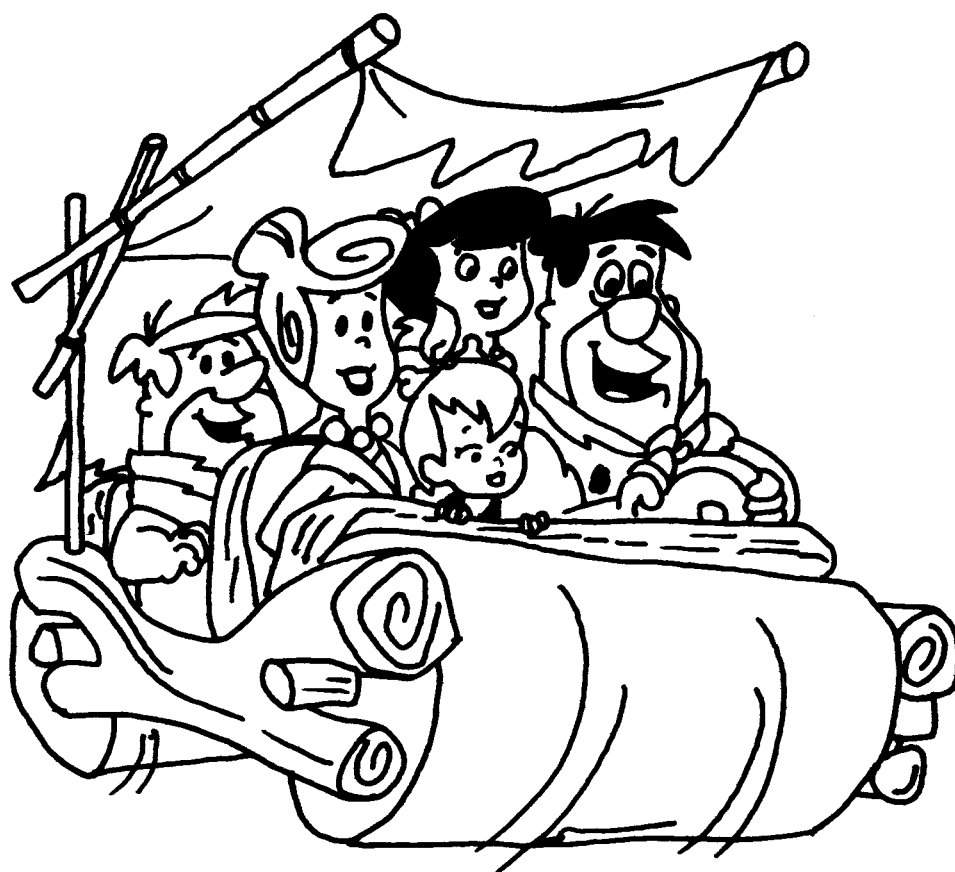
### Ratings TV Ibope: AGB





## Anexo 2

### Hoja de monitoreo



Serie:

Episodio:

Fecha:

Sinopsis:

[illegible]

Duración:\_\_\_\_\_

Tiempo efectivo:\_\_\_\_\_

Horario: \_\_\_\_\_

Estructura (minutos)

[illegible]

## Introducción

Desarrollo

## Conclusión

Nº escenas:

Nº escenas:

Nº escenas:

Mezclado:

Mov de cámara:

Mov suieto:

Encuadres:

[illegible]

Serie:

Episodio:

Fecha:

Escena #

Escena #

Escena #

Escena #

Escena #

Escena #

Personajes:

[illegible]

Nº	
----	--

[illegible][illegible]

Serie:  
**AUDIO**

Episodio:

Fecha:

Voces

Información \_\_\_\_\_ Establece clima \_\_\_\_\_ Guía atención \_\_\_\_\_ Transición \_\_\_\_\_

Diálogos: Comportamiento \_\_\_\_\_

De escena \_\_\_\_\_

Música Diegética \_\_\_\_ No diegética \_\_\_\_

Funciones: Gramatical \_\_\_\_\_ Expresiva \_\_\_\_\_ Descriptiva \_\_\_\_\_

Reflexiva \_\_\_\_\_ Ambiental \_\_\_\_\_ Unidad \_\_\_\_\_

Rúbrica de entrada.

Tipos: Introd. \_\_\_\_\_ Cierre \_\_\_\_\_ Cortina \_\_\_\_\_ Puente \_\_\_\_\_ Ráfaga \_\_\_\_\_

Transición \_\_\_\_\_ Fondo \_\_\_\_\_ *Leit motiv.* Psicológico \_\_\_\_\_ Emocional \_\_\_\_\_

Efectos Escenario \_\_\_\_\_ Dirige atención \_\_\_\_\_ Salida \_\_\_\_\_ Transición \_\_\_\_\_ Clima emocional \_\_\_\_\_

Tipo: Naturales \_\_\_\_\_ Artificiales \_\_\_\_\_ Music. Sustituir \_\_\_\_\_ Sublimar \_\_\_\_\_ Subrayar \_\_\_\_\_

Silencio: \_\_\_\_\_

Monitor: \_\_\_\_\_

### Anexo 3

## Hoja de análisis de personajes



### Análisis de personaje

Nombre:

Clasificación:      Principal \_\_\_\_      Secundario \_\_\_\_

Edad

Aspecto físico


### Personalidad


### Historia personal


### Necesidad principal


### Acciones




--	--

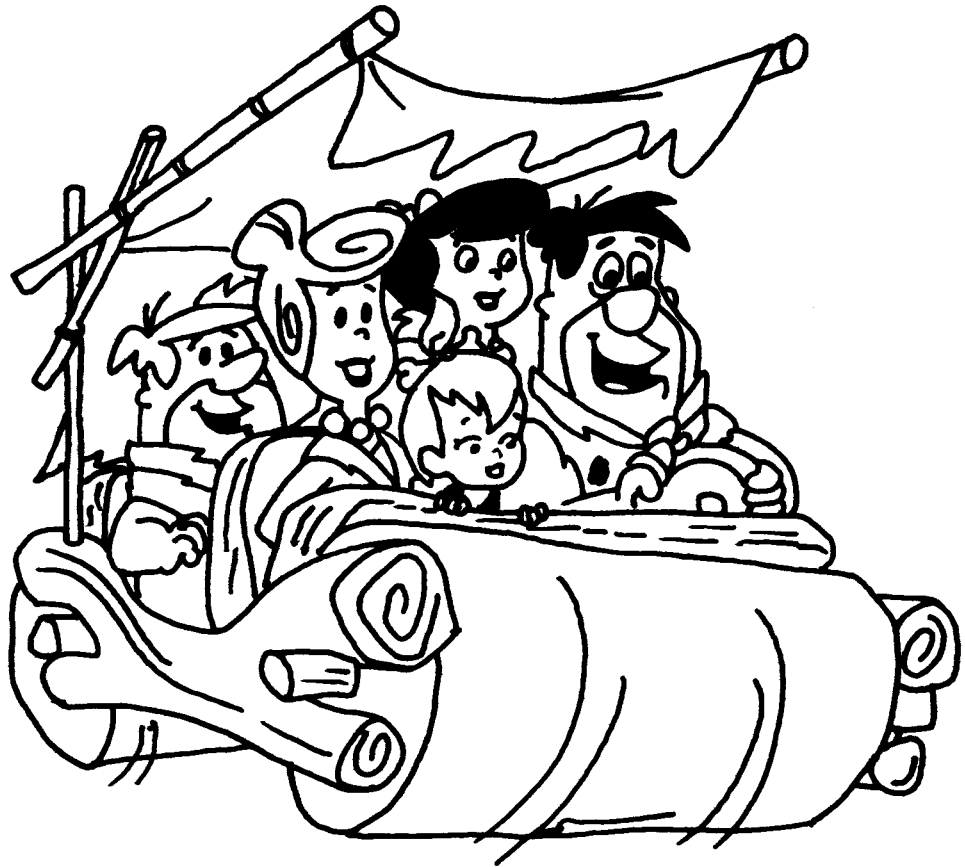
### Trabajo


### Relaciones


### Observaciones:


## Anexo 4

### *The Flintstones* Titles & Air Dates Guide



# *The Flintstones*

## a Titles & Air Dates Guide

*by Javier Vera*

Aired from: *Sep 1960* to: *Mar 1966*

**166 eps**      **ABC**      **30 min**      **Mono**      **Last updated: Sunday May 04 2003**

Episode #	Prod #	Air Date	Episode Title
<b>1st Season 1960</b>			
1.	1- 1	002	30 Sep 60
2.	1- 2	009	7 Oct 60
3.	1- 3	001	14 Oct 60
4.	1- 4	006	21 Oct 60
5.	1- 5	010	28 Oct 60
6.	1- 6	014	4 Nov 60
7.	1- 7	004	11 Nov 60
8.	1- 8	007	18 Nov 60
9.	1- 9	005	25 Nov 60
10.	1-10	012	2 Dec 60
11.	1-11	015	9 Dec 60
12.	1-12	016	16 Dec 60
13.	1-13	008	23 Dec 60
14.	1-14	003	30 Dec 60
15.	1-15	013	6 Jan 61
16.	1-16	020	13 Jan 61
17.	1-17	019	20 Jan 61
18.	1-18	011	27 Jan 61
19.	1-19	018	3 Feb 61
20.	1-20	017	10 Feb 61
21.	1-21	021	17 Feb 61
22.	1-22	022	24 Feb 61
23.	1-23	023	3 Mar 61
24.	1-24	024	10 Mar 61
25.	1-25	025	17 Mar 61
26.	1-26	026	24 Mar 61
27.	1-27	027	31 Mar 61
28.	1-28	028	7 Apr 61
<b>2nd Season 1961</b>			
29.	2- 1	031	15 Sep 61
			The Hit Song Writers

30.	2- 2	029	22 Sep 61	Droop Along Flintstone
31.	2- 3	037	29 Sep 61	The Missing Bus
32.	2- 4	040	6 Oct 61	Alvin Brickrock Presents
33.	2- 5	030	13 Oct 61	Fred Flintstone Woos Again
34.	2- 6	032	20 Oct 61	The Rock Quarry Story
35.	2- 7	034	27 Oct 61	The Soft Touchables
36.	2- 8	035	3 Nov 61	Flintstone or Prinstone
37.	2- 9	033	10 Nov 61	The Little White Lie
38.	2-10	038	17 Nov 61	Social Climbers
39.	2-11	036	1 Dec 61	The Beauty Contest
40.	2-12	042	8 Dec 61	The Masquerade Ball
41.	2-13	041	15 Dec 61	The Picnic
42.	2-14	039	22 Dec 61	The House Guest
43.	2-15	043	29 Dec 61	The X-Ray Story
44.	2-16	045	5 Jan 62	The Gambler
45.	2-17	047	12 Jan 62	A Star is Almost Born
46.	2-18	044	19 Jan 62	The Entertainer
47.	2-19	046	26 Jan 62	Wilma's Vanishing Money
48.	2-20	050	2 Feb 62	Feudin' and Fussin'
49.	2-21	049	9 Feb 62	Impractical Joker
50.	2-22	048	16 Feb 62	Operation Barney
51.	2-23	051	23 Feb 62	The Happy Household
52.	2-24	053	2 Mar 62	Fred Strikes Out
53.	2-25	052	9 Mar 62	This is Your Lifesaver
54.	2-26	056	16 Mar 62	Trouble In Law
55.	2-27	055	23 Mar 62	The Mailman Cometh
56.	2-28	054	30 Mar 62	The Rock Vegas Caper
57.	2-29	057	6 Apr 62	Divided We Sail
58.	2-30	058	13 Apr 62	Kleptomania Caper
59.	2-31	059	20 Apr 62	Latin Lover
60.	2-32	060	27 Apr 62	Take me Out to the Ball Game

### 3rd Season 1962

61.	3- 1	062	14 Sep 62	Dino Goes Hollyrock
62.	3- 2	061	21 Sep 62	Fred's New Boss
63.	3- 3	064	28 Sep 62	Invisible Barney
64.	3- 4	065	5 Oct 62	Bowling Ballet
65.	3- 5	063	12 Oct 62	The Twitch
66.	3- 6	068	19 Oct 62	Here's Snow in you Eyes
67.	3- 7	067	26 Oct 62	The Bufallo Convention
68.	3- 8	069	2 Nov 62	The Little stranger
69.	3- 9	066	9 Nov 62	Baby Barney
70.	3-10	071	16 Nov 62	Hawaian Escapade
71.	3-11	070	23 Nov 62	Ladies Day
72.	3-12	072	30 Nov 62	Nuthin' But the Tooth
73.	3-13	073	7 Dec 62	High School Fred
74.	3-14	074	14 Dec 62	Dial S for Suspicion
75.	3-15	075	21 Dec 62	Flash Gun Freddie
76.	3-16	076	4 Jan 63	The Kissing Burglar

77.	3-17	078	11 Jan 63	Wilma, the Maid
78.	3-18	079	18 Jan 63	The Hero
79.	3-19	081	25 Jan 63	The Surprise
80.	3-20	082	1 Feb 63	Mother-in-law's Visit
81.	3-21	080	8 Feb 63	Foxy Grandma
82.	3-22	083	15 Feb 63	Fred's New Job
83.	3-23	084	22 Feb 63	The Blessed Event (a.k.a. Dress Rehearsal)
84.	3-24	085	1 Mar 63	Carry on, Nurse Fred
85.	3-25	086	8 Mar 63	Ventriloquist Barney
86.	3-26	087	22 Mar 63	The Big Move
87.	3-27	088	29 Mar 63	Swedish Visitors
88.	3-28	077	5 Apr 63	The Birthday Party

**4th Season 1963**

89.	4- 1	103	19 Sep 63	Ann Margrock Presents
90.	4- 2	090	26 Sep 63	Groom Gloom
91.	4- 3	101	3 Oct 63	Little Bamm-Bamm
92.	4- 4	089	10 Oct 63	Dino Disappears
93.	4- 5	091	17 Oct 63	Fred's Monkeyshines
94.	4- 6	092	24 Oct 63	The Flintstone Canaries
95.	4- 7	093	31 Oct 63	Glue for Two
96.	4- 8	094	7 Nov 63	Big League Freddie
97.	4- 9	096	14 Nov 63	Old Lady Betty
98.	4-10	095	21 Nov 63	Sleep on, Sweet Fred
99.	4-11	097	28 Nov 63	Kleptomaniac Pebbles
100.	4-12	099	5 Dec 63	Daddy's Little Beauty
101.	4-13	098	12 Dec 63	Daddies Anonymous
102.	4-14	102	19 Dec 63	Peek-a-boo Camera
103.	4-15	105	26 Dec 63	Once Upon a Coward
104.	4-16	104	2 Jan 64	Ten Little Flintstones
105.	4-17	106	9 Jan 64	Fred el Terrifico
106.	4-18	100	16 Jan 64	Flintstone Hillbillies
107.	4-19	107	23 Jan 64	Flintstone and the Lion
108.	4-20	108	30 Jan 64	Cave Scout Jamboree
109.	4-21	110	6 Feb 64	Room for Two
110.	4-22	109	13 Feb 64	Ladies Night at the Lodge
111.	4-23	111	20 Feb 64	Reel Trouble
112.	4-24	113	27 Feb 64	Son of Rockzilla
113.	4-25	112	5 Mar 64	Bachelor Daze
114.	4-26	114	12 Mar 64	Operation Switchover

**5th Season 1964**

115.	5- 1	116	17 Sep 64	Hop Happy
116.	5- 2	118	24 Sep 64	Monster Fred
117.	5- 3	119	1 Oct 64	Itty Bitty Freddy
118.	5- 4	115	8 Oct 64	Pebbles' Birthday Party
119.	5- 5	120	15 Oct 64	Bedrock Rodeo Round-up
120.	5- 6	117	22 Oct 64	Cinderella Stone

121.	5- 7	121	29 Oct 64	A Haunted House is not a Home
122.	5- 8	122	5 Nov 64	Dr. Sinister
123.	5- 9	123	12 Nov 64	The Gruesomes
124.	5-10	124	19 Nov 64	The Most Beautiful Baby in Bedrock
125.	5-11	125	26 Nov 64	Dino and Juliet
126.	5-12	126	3 Dec 64	King for a Night
127.	5-13	127	10 Dec 64	Indianrockolis 500
128.	5-14	128	17 Dec 64	Adobe Dick
129.	5-15	131	25 Dec 64	Christmas Flintstone
130.	5-16	129	1 Jan 65	Fred's Flying Lesson
131.	5-17	130	8 Jan 65	Fred's Second Car
132.	5-18	133	15 Jan 65	Time Machine
133.	5-19	132	22 Jan 65	The Hatrocks and the Gruesomes
134.	5-20	134	29 Jan 65	Moonlight and Maintenance
135.	5-21	135	5 Feb 65	Sheriff for a Day
136.	5-22	136	12 Feb 65	Deep in the Heart of Texarock
137.	5-23	138	19 Feb 65	The Rolls Rock Caper
138.	5-24	137	26 Feb 65	Superstone
139.	5-25	139	5 Mar 65	Fred Meets Hercurock
140.	5-26	140	12 Mar 65	Surfin' Fred

**6th Season 1965**

141.	6- 1	142	17 Sep 65	No Biz Like Show Biz
142.	6- 2	141	24 Sep 65	The House That Fred Built
143.	6- 3	144	1 Oct 65	The Return of Stony Curtis
144.	6- 4	143	8 Oct 65	Disorder in the Court
145.	6- 5	146	15 Oct 65	Circus Businnes
146.	6- 6	148	22 Oct 65	Samantha
147.	6- 7	145	29 Oct 65	The Great Gazoo
148.	6- 8	147	5 Nov 65	Rip Van Flintstone
149.	6- 9	149	12 Nov 65	The Gravelberry Pie King
150.	6-10	150	19 Nov 65	The Stonefinger Caper
151.	6-11	151	26 Nov 65	The Masquerade Party
152.	6-12	152	3 Dec 65	Shinrock A-Go-Go
153.	6-13	153	10 Dec 65	Royal Rubble
154.	6-14	154	17 Dec 65	Seeing Doubles
155.	6-15	155	7 Jan 66	How to Pick a Fight With Your Wife Without Really Trying
156.	6-16	157	14 Jan 66	Fred Goes Ape
157.	6-17	158	21 Jan 66	The Long, Long, Long Weekend
158.	6-18	156	4 Feb 66	Two Men on a Dinosaur
159.	6-19	159	11 Feb 66	The Treasure of Sierra Madrock
160.	6-20	160	18 Feb 66	Curtain Call at Bedrock
161.	6-21	161	25 Feb 66	Boss for a Day
162.	6-22	162	4 Mar 66	Fred's Island
163.	6-23	163	11 Mar 66	Jealousy
164.	6-24	164	18 Mar 66	Dripper
165.	6-25	166	25 Mar 66	My Fair Freddy
166.	6-26	165	1 Apr 66	The Story of Rocky's Raiders

## Anexo 5

### *The Simpsons* Titles & Air Dates Guide



MATT GROENING

## *The Simpsons*

### Titles & Air Dates Guide

Aired since: December 17, 1989

More than 300 eps

FOX

25 min Dolby Stereo

Epis #	Prod #	Air Date	Episode Title
<hr/>			
<b>1<sup>st</sup> Season 1990</b>		Executive producers: James L. Brooks, Matt Groening, Sam Simon	
1.	7G08	17 Dic 89	Simpson's Roasting on a Open Fire
2.	7G02	14 Jan 90	Bart the Genius
3.	7G03	21 Jan 90	Homer's Odyssey
4.	7G04	28 Jan 90	There's No Disgrace Like Home
5.	7G05	4 Feb 90	Bart the General
6.	7G06	11 Feb 90	Moaning Lisa
7.	7G09	18 Feb 90	Call of the Simpsons
8.	7G07	24 Feb 90	The Telltale Head
9.	7G11	18 Mar 90	Life In The Fast Lane
10.	7G10	25 Mar 90	Homer's Night Out
11.	7G13	15 Apr 90	The Crepes of Wrath
12.	7G12	29 Apr 90	Krusty Gets Busted
13.	7G01	13 May 90	Some Enchanted Evening
<b>2<sup>nd</sup> Season 1990-1991</b>		Executive Producers: James L. Brooks, Matt Groening, Sam Simon	
14.	7F03	11 Oct 90	Bart Gets An F
15.	7F02	18 Oct 90	Simpson and Delilah
16.	7F04	25 Oct 90	Treehouse of Horror
17.	7F01	1 Nov 90	Two Cars in Every Garage, Three Eyes on Every Fish
18.	7F05	8 Nov 90	Dancin' Homer
19.	7F08	15 Nov 90	Dead Putting Society
20.	7F07	22 Nov 90	Bart Vs. Thanksgiving
21.	7F06	6 Dec 90	Bart the Daredevil
22.	7F09	20 Dec 90	Itchy & Scratchy & Marge
23.	7F10	10 Jan 91	Bart Gets Hit By A Car
24.	7F11	24 Jan 91	One Fish, Two Fish, Blowfish, Blue Fish
25.	7F12	31 Jan 91	The Way We Was
26.	7F13	7 Feb 91	Homer Vs. Lisa and the 8th Commandment
27.	7F15	14 Feb 91	Principal Charming
28.	7F16	21 Feb 91	Oh Brother, Where Art Thou?
29.	7F14	7 Mar 91	Bart's Dog Gets An F
30.	7F17	28 Mar 91	Old Money
31.	7F18	11 Apr 91	Brush with Greatness
32.	7F19	25 Apr 91	Lisa's Substitute
33.	7F20	2 May 91	War Of The Simpsons
34.	7F21	9 May 91	Three Men and a Comic Book
35.	7F22	11 Jul 91	Blood Feud



**3<sup>rd</sup> Season 1991-1992** Executive Producers: Al Jean & Mike Reiss

36.	7F24	19 Sep 91	Stark Raving Dad
			Nota: Michael Jackson hizo la voz en la versión original sin crédito.
			Nota: a partir de la serie 8Fxx, los episodios son emitidos en stereo surround.
37.	8F01	26 Sep 91	Mr Lisa Goes To Washington
38.	7F23	3 Oct 91	When Flanders Failed
39.	8F03	10 Oct 91	Bart The Murderer
40.	8F04	17 Oct 91	Homer Defined
41.	8F05	24 Oct 91	Like Father, Like Clown
42.	8F02	31 Nov 91	Treehouse of Horror II
43.	8F06	7 Nov 91	Lisa's Pony
44.	8F07	14 Nov 91	Saturdays of Thunder
45.	8F08	21 Nov 91	Flaming Moe's
46.	8F09	5 Dec 91	Burns Verkaufen der Kraftwerk
47.	8F10	26 Dec 91	I Married Marge
48.	8F11	9 Jan 92	Radio Bart
			Nota: Sting interpreta la canción We're Sending Our Love Down The Well.
49.	8F12	23 Jan 92	Lisa the Greek
50.	8F14	6 Feb 92	Homer Alone
51.	8F16	13 Feb 92	Bart the Lover
52.	8F13	20 Feb 92	Homer at the Bat
53.	8F15	27 Feb 92	Separate Vocations
54.	8F17	12 Mar 92	Dog of Death
55.	8F19	26 Mar 92	Colonel Homer
56.	8F20	9 Apr 92	Black Widower
57.	8F21	23 Apr 92	The Otto Show
58.	8F22	7 May 92	Bart's Friend Falls In Love
59.	8F23	27 Aug 92	Brother, Can You Spare Two Dimes?

**4<sup>th</sup> Season 1991-1992** Executive Producers: Al Jean & Mike Reiss

60.	8F24	24 Sep 92	Kamp Krusty
61.	8F18	1 Oct 92	A Streetcar Named Marge
			Nota: La compañía que anima "The Simpsons" fue cambiada de Klasky-Csupo a Film Roman a partir del siguiente episodio.
62.	9F01	8 Oct 92	Homer the Heretic
63.	9F02	15 Oct 92	Lisa the Beauty Queen
64.	9F04	29 Oct 92	Treehouse of Horror III
65.	9F03	3 Nov 92	Itchy & Scratchy: The Movie
66.	9F05	5 Nov 92	Marge Gets a Job
67.	9F06	12 Nov 92	New Kid on the Block
68.	9F07	19 Nov 92	Mr. Plow
69.	9F08	3 Dec 92	Lisa's First Word
70.	9F09	17 Dec 92	Homer's Triple Bypass
71.	9F10	14 Jan 93	Marge vs. the Monorail
72.	9F11	21 Jan 93	Selma's Choice
73.	9F12	4 Feb 93	Brother from the Same Planet
74.	9F13	11 Feb 93	I Love Lisa
75.	9F14	18 Feb 93	Duffless

76.	9F15	11 Mar 93	Last Exit to Springfield
77.	9F17	1 Apr 93	So It's Come to This: A Simpsons Clip Show
78.	9F16	15 May 93	The Front
79.	9F18	29 May 93	Whacking Day
80.	9F20	6 May 93	Marge in Chains
81.	9F19	13 May 93	Krusty Gets Kancelled

**5<sup>th</sup> Season 1993-1994** Executive Producer: David Mirkin

82.	9F21	30 Oct 93	Homer's Barbershop Quartet
83.	9F22	7 Oct 93	Cape Feare
84.	1F02	14 Oct 93	Homer Goes to College
85.	1F01	21 Oct 93	Rosebud
86.	1F04	28 Oct 93	Treehouse of Horror IV
87.	1F03	4 Nov 93	Marge on the Lam
88.	1F05	11 Nov 93	Bart's Inner Child
89.	1F06	18 Nov 93	Boy-Scoutz N The Hood
90.	1F07	9 Dec 93	The Last Temptation of Homer
91.	1F08	16 Dec 93	\$pringfield (or, How I learned to Stop worrying and Love legalized Gambling)
92.	1F09	6 Jan 94	Homer the Vigilante
93.	1F11	3 Feb 94	Bart Gets Famous
94.	1F10	10 Feb 94	Homer and Apu
95.	1F12	17 Feb 94	Lisa vs. Malibu Stacey
96.	1F13	24 Feb 94	Deep Space Homer
97.	1F14	17 Mar 94	Homer Loves Flanders
98.	1F15	31 Mar 94	Bart Gets An Elephant
99.	1F16	14 Apr 94	Burns' Heir
100.	1F18	27 Apr 94	Sweet Seymour Skinner's Baddasssss Song
101.	1F19	5 May 94	The Boy Who Knew Too Much
102.	1F21	12 May 94	Lady Bouvier's Lover
103.	1F20	19 May 94	Secrets of a Successful Marriage

**6<sup>th</sup> Season 1994-1995** Executive Producer: David Mirkin

104.	1F22	4 Sep 94	Bart of Darkness
105.	1F17	11 Sep 94	Lisa's Rival
106.	2F33	25 Sep 94	Another Simpsons Clip Show
107.	2F01	2 Oct 94	Itchy & Scratchy Land
108.	2F02	9 Oct 94	Sideshow Bob Roberts
109.	2F03	30 Oct 94	Treehouse of Horror V
110.	2F04	6 Nov 94	Bart's Girlfriend
111.	2F05	13 Nov 94	Lisa on Ice
112.	2F06	27 Nov 94	Homer: Bad Man
113.	2F07	4 Dec 94	Grampa vs. Sexual Inadequacy
114.	2F08	18 Dec 94	Fear of Flying
115.	2F09	8 Jan 95	Homer the Great
116.	2F10	22 Jan 95	And Maggie Makes Three
117.	2F11	5 Feb 95	Bart's Comet
118.	2F12	12 Feb 95	Homie the Clown

119.	2F13	19 Feb 95	Bart vs. Australia
120.	2F14	26 Feb 95	Homer vs. Patty & Selma
121.	2F31	5 Mar 95	A Star is Burns
122.	2F15	19 Mar 95	Lisa's Wedding
123.	2F18	9 Apr 95	Two Dozen and One Greyhounds
124.	2F19	16 Apr 95	The PTA Disbands
125.	2F32	30 Apr 95	'Round Springfield
126.	2F21	7 May 95	The Springfield Connection
127.	2F22	14 May 95	Lemon of Troy
128.	2F16	21 May 95	Who Shot Mr. Burns? - Part One

**7<sup>th</sup> Season 1995-1996** Executive Producers: Bill Oakley & Josh Weinstein

129.	2F20	17 Sep 95	Who Shot Mr. Burns? - Part Two
130.	2F17	24 Sep 95	Radioactive Man
131.	3F01	1 Oct 95	Home Sweet Home-Diddily-Dum-Doodily
132.	3F02	8 Oct 95	Bart Sells His Soul
133.	3F03	15 Oct 95	Lisa the Vegetarian
134.	3F04	29 Oct 95	Treehouse of Horror VI
135.	3F05	5 Nov 95	King-Size Homer
136.	3F06	19 Nov 95	Mother Simpson
137.	3F08	26 Nov 95	Sideshow Bob's Last Gleaming
138.	3F31	3 Dec 95	The Simpsons 138th Episode Spectacular!
139.	3F07	17 Dec 95	Marge Be Not Proud
140.	3F10	7 Jan 96	Team Homer
141.	3F09	14 Jan 96	Two Bad Neighbors
142.	3F11	4 Feb 96	Scenes from the Class Struggle in Springfield
143.	3F12	11 Feb 96	Bart the Fink
144.	3F13	18 Feb 96	Lisa the Iconoclast
145.	3F14	25 Feb 96	Homer the Smithers
146.	3F16	17 Mar 96	The Day the Violence Died
147.	3F15	24 Mar 96	A Fish Called Selma
148.	3F17	31 Apr 96	Bart on the Road
149.	3F18	14 Apr 96	22 Short Films About Springfield
150.	3F19	28 Apr 96	Raging Abe Simpson and His Grumbling Grandson in 'The Curse of the Flying Hellfish'
151.	3F20	5 May 96	Much Apu About Nothing
152.	3F21	19 May 96	Homerpalooza
153.	3F22	19 May 96	Summer of 4 Ft. 2

**8<sup>th</sup> Season 1996-1997** Executive Producers: Bill Oakley & Josh Weinstein

154.	4F02	27 Oct 96	Treehouse of Horror VII
155.	3F23	3 Nov 96	You Only Move Twice
156.	4F03	10 Nov 96	The Homer They Fall
157.	4F05	17 Nov 96	Burns, Baby Burns
158.	4F06	24 Nov 96	Bart After Dark
159.	4F04	1 Dec 96	A Milhouse Divided
160.	4F01	15 Dec 96	Lisa's Date with Density
161.	4F07	29 Dec 96	Hurricane Neddy

162.	3F24	5 Jan 97	El Viaje Misterioso de Nuestro Homer
163.	3G01	12 Jan 97	The Springfield Files
164.	4F08	19 Jan 97	The Twisted World of Marge Simpson
165.	4F10	2 Feb 97	Mountain of Madness
166.	3G03	7 Feb 97	Simpsoncalifragilisticexpiala(Annoyed Grunt)cious
167.	4F12	9 Feb 97	The Itchy & Scratchy & Poochie Show
Nota: con este episodio <i>Los Simpson</i> bate el record de <i>Los Picapiedra</i> como serie animada en horario de máxima audiencia que más ha durado en la historia de la televisión.			
168.	4F11	16 Feb 97	Homer's Phobia
169.	4F14	23 Feb 97	The Brother From Another Series
170.	4F13	2 Mar 97	My Sister, My Sitter
171.	4F15	16 Mar 97	Homer vs. the Eighteenth Amendment
172.	4F09	6 Apr 97	Grade School Confidential
173.	4F16	13 Apr 97	The Canine Mutiny
174.	4F17	20 Apr 97	The Old Man and the Lisa
175.	4F18	27 Apr 97	In Marge We Trust
176.	4F19	4 May 97	Homer's Enemy
177.	4F20	11 May 97	The Simpsons Spinoff Showcase
178.	4F21	18 May 97	The Secret War of Lisa Simpson

**9<sup>th</sup> Season 1997-1998**     Executive Producer: Mike Scully

179.	4F22	21 Sep 97	The City of New York Vs. Homer Simpson
180.	4F23	28 Sep 97	The Principal and the Pauper
181.	3G02	19 Oct 97	Lisa's Sax
182.	5F02	26 Oct 97	Treehouse of Horror VIII
183.	5F01	2 Nov 97	The Cartdrige Family
184.	5F03	9 Nov 97	Bart Star
185.	5F04	16 Nov 97	The Two Mrs. Nahasapeemapetilons
186.	5F05	23 Nov 97	Lisa the Skeptic
187.	5F06	7 Dec 97	Realty Bites
188.	5F07	21 Dec 97	Miracle in Evergreen Terrace
189.	5F24	4 Jan 98	All Singing, All Dancing
190.	5F08	11 Jan 98	Bart Carny
191.	5F23	8 Feb 98	The Joy of Sect
192.	5F11	15 Feb 98	Das Bus
193.	5F10	22 Feb 98	The Last Temptation of Krusty
194.	5F12	1 Mar 98	Dumbbell Indemnity
195.	4F24	8 Mar 98	Lisa the Simpson
196.	5F13	22 Mar 98	This Little Wiggy
197.	3G04	29 Mar 98	Simpson Tide
198.	5F14	5 Apr 98	The Trouble With Trillions
199.	5F15	19 Apr 98	Girly Edition
200.	5F09	26 Apr 98	Trash of the Titans
201.	5F16	3 May 98	King of the Hill
202.	5F17	10 May 98	Lost Our Lisa
203.	5F18	17 May 98	Natural Born Kissers
204.	5F20	23 Aug 98	Lard of the Dance

**10<sup>th</sup> Season 1998-1999**     Executive producer: Mike Scully

205.	5F21	20 Sep 98	The Wizard of Evergreen Terrace
206.	5F22	27 Sep 98	Bart the Mother
207.	AABF01	25 Oct 98	Treehouse of Horror IX
208.	5F19	8 Nov 98	When You Dish Upon a Star
209.	AABF02	15 Nov 98	D'oh-in' in the Wind
210.	AABF03	22 Nov 98	Lisa Gets an A
211.	AABF04	6 Dec 98	Homer Simpson in 'Kidney Trouble'
212.	AABF05	20 Dec 98	Mayored to the Mob
213.	AABF06	10 Jan 99	Viva Ned Flanders
214.	AABF07	17 Jan 99	Wild Barts Can't Be Broken
215.	AABF08	31 Jan 99	Sunday, Cruddy Sunday
216.	AABF09	7 Feb 99	Homer to the Max
217.	AABF11	14 Feb 99	I'm With Cupid
218.	AABF10	21 Feb 99	Marge Simpson in 'Screaming Yellow Honkers'
219.	AABF12	28 Feb 99	Make Room for Lisa
220.	AABF13	28 Mar 99	Maximum Homerdrive
221.	AABF14	4 Apr 99	Simpsons Bible Stories
222.	AABF15	11 Apr 99	Mon and Pop Art
223.	AABF16	25 Apr 99	The Old Man and the "C" Student
224.	AABF17	2 May 99	Monty Can't Buy Me Love
225.	AABF18	9 May 99	They Saved Lisa's Brain
226.	AABF20	16 May 99	Thirty Minutes Over Tokyo

**11<sup>th</sup> Season 1999-2000**

Executive producer: Mike Scully

227.	AABF23	26 Sep 99	Beyond Blunderdome
228.	AABF22	3 Oct 99	Brother's Little Helper
229.	AABF21	24 Oct 99	Guess Who's Coming to Criticize Dinner?
230.	BABF01	31 Oct 99	Treehouse of Horror X
231.	AABF19	7 Nov 99	E-I-E-I-(Annoyed Grunt)
232.	BABF02	14 Nov 99	Hello Gutter, Hello Fadder
233.	BABF03	21 Nov 99	Eight Misbehavin'
234.	BABF05	28 Nov 99	Take My Wife Sleaze
235.	BABF07	19 Dec 99	Grift of the Magi
236.	BABF04	9 Jan 00	Little Big Mom
237.	BABF06	16 Jan 00	Faith Off
238.	BABF08	23 Jan 00	The Mansion Family
239.	BABF09	8 Feb 00	Saddlesore Galactica
240.	BABF10	13 Feb 00	Alone Again, Natura-Diddily
241.	BABF11	20 Feb 00	Missionary: Impossible
242.	BABF12	27 Feb 00	Pygmoelian
243.	BABF13	19 Mar 00	Bart to the Future
244.	BABF14	9 Apr 00	Days of Wine and D'oh'ses
245.	BABF16	30 Apr 00	Kill the Alligator and Run
246.	BABF15	7 May 00	Last Tap Dance in Springfield
247.	BABF18	14 May 00	It's a Mad, Mad, Mad, Mad Marge
248.	BABF19	21 May 00	Behind the Laughter

**12<sup>th</sup> Season 2000-2001**

Executive producer: Mike Scully

249.	BABF21	1 Nov 00	Treehouse of Horror XI
250.	BABF20	5 Nov 00	A Tale of Two Springfields
251.	BABF17	12 Nov 00	Insane Clown Poppy
252.	CABF01	19 Nov 00	Lisa the Tree Hugger
253.	CABF04	26 Nov 00	Homer vs. Dignity
254.	CABF02	3 Dec 00	The Computer Wore Menace Shoes
255.	CABF03	10 Dec 00	The Great Money Caper
256.	CABF06	17 Dec 00	Skinner's Sense of Snow
257.	BABF22	7 Jan 01	HOMR (la R va al revés)
258.	CABF05	14 Jan 01	Pokey Mom
259.	CABF08	4 Febr 01	Worst Episode Ever
260.	CABF07	11 Feb 01	Tennis the Menace
261.	CABF10	18 Feb 01	Day of the Jackanapes
262.	CABF12	25 Feb 01	New Kids on the Blecch
263.	CABF09	4 Mar 01	Hungry Hungry Homer
264.	CABF11	11 Mar 01	Bye Bye Nerdie
265.	CABF13	1 Apr 01	Simpson Safari
266.	CABF14	29 Apr 01	Trilogy of Error
267.	CABF15	6 May 01	I'm Going to Praiseland
268.	CABF16	13 May 01	Children of a Lesser Clod
269.	CABF17	20 May 01	Simpsons Tall Tales

**13<sup>th</sup> Season 2001-2002**

Executive producer: Al Jean

270.	CABF19	6 Nov 01	Treehouse of Horror XII
271.	CABF22	11 Nov 01	The Parent Rap
272.	CABF20	18 Nov 01	Homer the Moe
273.	CABF18	2 Dec 01	A Hunka Hunka Burns in Love
274.	CABF21	9 Dec 01	The Blunder Years
275.	DABF02	16 Dec 01	She of Little Faith
276.	DABF01	6 Jan 02	Brawl in the Family
277.	DABF03	20 Jan 02	Sweets and Sour Marge
278.	DABF05	27 Jan 02	Jaws Wired Shut
279.	DABF04	10 Feb 02	Half-Decent Proposal
280.	DABF06	17 Feb 02	The Bart Wants What it Wants
281.	DABF07	24 Feb 02	The Lastest Gun in the West
282.	DABF08	10 Mar 02	Tales From the Public Domain
283.	DABF09	17 Mar 02	The Old Man and the Key
284.	DABF10	31 Mar 02	Blame It On Lisa
285.	DABF11	7 Apr 02	Weekend at Burnsie's
286.	DABF12	21 Apr 02	Gump Roast
287.	DABF13	28 Apr 02	I Am Furious Yellow
288.	DABF14	5 May 02	The Sweetest Apu
289.	DABF15	12 May 02	Little Girl in the Big Ten
290.	DABF16	19 May 02	The Frying Game
291.	DABF17	22 May 02	Poppa's Got a Brand New Badge
292.	DABF19 / SI-1319	3 Nov 02	Treehouse of Horror XIII
293.	DABF22 / SI-1322	10 Nov 02	How I Spent My Strummer Vacation
294.	DABF20 / SI-1320	17 Nov 02	Bart vs. Lisa vs. 3rd Grade
295.	DABF18/SI-1318	24 Nov 02	Large Marge

296.	DABF21 / SI-1321	1 Dec 02	Helter Shelter
297.	EABF01 / SI-1401	15 Dec 02	The Great Louse Detective
298.	EABF02 / SI-1402	5 Jan 03	Special Edna
299.	EABF03 / SI-1403	12 Jan 03	The Dad Who Knew Too Little
300.	EABF04 / SI-1404	2 Feb 03	The Strong Arms of the Ma (300th Episode)
301.	EABF06 / SI-1406	9 Feb 03	Pray Anything
302.	EABF05 / SI-1405	16 Feb 03	Barting Over
303.	EABF07 / SI-1407	23 Feb 03	I'm Spelling As Fast As I Can
304.	EABF08 / SI-1408	2 Mar 03	A Star Is Born-Again
305.	EABF09 / SI-1409	9 Mar 03	Mr. Spritz Goes to Washington
306.	EABF10 / SI-1410	16 Mar 03	C.E.D'oh
307.	EABF11 / SI-1411	30 Mar 03	'Scuse Me While I Miss the Sky
308.	EABF12 / SI-1412	13 Apr 03	Three Gays of the Condo
309.	EABF13 / SI-1413		Dude, Where's My Ranch?
310.	EABF14 / SI-1414		Old Yeller-Belly
311.	EABF15 / SI-1415		Brake My Wife, Please
312.	EABF16 / SI-1416		The Bart of War
313.	EABF17 / SI-1417		Moe Baby Blues