

ACERCA DEL IMAGINARIO MASCULINO – FEMENINO DE LAS Y LOS ESTUDIANTES DE BARRANQUILLA .

Luz Marina Torres Roncallo
Universidad del Atlántico. Barranquilla-Colombia

Preliminar

No es de extrañarnos que hoy día la televisión o, más exactamente, la programación para la franja infantil sea considerada como una de las tantas formas de adicción de nuestra actual sociedad. Niñas y niños permanecen muchas horas de su tiempo frente a la pantalla chica. Incluso más que en cualquier otra actividad, ya sea esta de interacción con las demás personas, de diversión o de trabajo escolar.

Son múltiples las razones que justifican este comportamiento. Sin embargo, recordemos tan solo algunas:

- los programas infantiles de televisión ofrecen grandes dosis de satisfacción;
- proporcionan “desinteresado placer” ;
- supuestamente “no exigen” retribución;
- tampoco imponen obligaciones, ni punición como sí sucede en el sistema escolar o en el núcleo familiar.

A lo anterior se agrega la evidente ventaja de la programación televisiva: pone a disposición de las y los usuarios la opción de elegir a gusto. Seleccionar el programa que más llena sus expectativas de vida. El que más satisfaga sus carencias sico-sociales. El que más rápido y eficazmente involucre y transporte a niños y niñas a mundos mágicos con poderes sobrenaturales.

Interesada en saber sobre los gustos de niños y niñas de las escuelas de educación básica primaria de Barranquilla con respecto a los programas infantiles de televisión, me di a la aventura, junto con mis alumnos y alumnas¹, de indagar sobre sus preferencias en materia de programas infantiles de televisión.

Para poder cumplir con este propósito se seleccionaron niños y niñas de los grados 4° y 5° de educación básica, teniendo en cuenta que quedara incluida la representatividad de los diferentes estratos socio-económicos de la ciudad. La edad de estos niños y niñas oscila entre los 9 y 11 años. Se trata de la edad apropiada, debido a que a este nivel de su desarrollo educativo ellos y ellas han logrado la madurez intelectual que les permite diferenciar entre los efectos de ficción y realidad que produce el programa infantil de televisión seleccionado para el presente estudio.

Se procedió, mediante fichas etnográficas, a recolectar la información pertinente. La primera indagación trabajada con las y los informantes arrojó que el 54% de la

¹ Me refiero a un grupo de estudiantes de VIII semestre del Seminario de Semiología del Programa Lenguas Modernas Dumas, 1.998, a quienes reconozco sus aportes en la recolección de la información.

población encuestada seleccionó a DRAGÓN BALL Z como el programa de mayor preferencia.

Una vez obtenidos esos resultados se pasó a la siguiente etapa consistente en detectar el imaginario masculino-femenino que niños y niñas elaboran a partir de su programa preferido: DRAGÓN BALL Z.

Se hace necesario advertir que DRAGÓN BALL Z es un programa infantil de televisión catalogado dentro de la categoría de serie de dibujos animados. Se trata de una producción japonesa cuyos creadores, Akira Toriyama y Minoru Okasaki, articulan una serie de elementos de sumo interés para el público de este programa. Entre otras, se destaca en especial la particular procedencia de su protagonista Gokou. Vegeta es su planeta de origen.

El conflicto planteado como eje permanente de la dinámica de este programa en estudio implica un combate dirimido empleando la técnica de las artes marciales. La evidente desigualdad física manifiesta en una mayor corpulencia, estatura y supuesta fuerza de los opositores le imprime la suficiente emoción a las y los televidentes del espectáculo.

Los aspectos antes enunciados hacen del protagonista de la serie un ser admirado por los y las televidentes porque, además de cumplir las tareas de entrenamiento propias de un super-guerrero, se dedica a recorrer el universo para luchar contra las fuerzas del mal. Y porque, de acuerdo con niños y niñas, “nunca regaña a sus hijos Gohan y Goten” además “les da enseñanza”, “no les grita” y los “cuida mucho”.

De la comunicación intraescénica

La escenificación del espectáculo televisivo se teje alrededor de un complejo tramado en el que actantes, texto, espacio, escenografía y demás elementos se conjugan para producir los efectos de sentido en los y las televidentes, a quienes, finalmente, les corresponde completar el proceso escénico.

Por lo tanto, es pertinente destacar la puesta en escena como un proceso de producción en el que el espectador y la espectadora juegan a nivel de eslabones, articulando sentidos y movilizand o emociones y cogniciones a partir de su integración en el evento escénico en calidad de copartícipes de la obra.

Desentrañar los misterios del juego escénico a nivel de la interacción quinésica-proxémica y comunicativa verbal entre los actantes de la serie de dibujos animados de Dragón Ball Z ocupa una primera instancia del análisis.

De acuerdo con Greimas (1982: 205,394) podemos distinguir y asumir las acciones que circulan en Dragón Ball Z como un “hacer somático-pragmático” debido a que en estas se llevan a cabo actividades de índole corporal programada. En este caso, la exhibición de la destreza técnico-corporal de los actantes mediante la ejecución de las artes marciales como fundamento y eje de los combates entre contrincantes. A su vez, ese actuar de cuerpos en lucha se convierte en un “hacer somático-comunicativo” en tanto que desplazamientos, gestos, actitudes, mímica y demás acciones no verbales tienen la capacidad de producir efectos de sentido y convertirse en significantes para las y los destinatarios. Lo anterior se corrobora con las apreciaciones de niños y niñas quienes observan poder, armonía y valentía en los diferentes aspectos del lenguaje gestual de los actantes.

Así, por ejemplo, la interacción violenta de los actantes debido al contacto físico agresivo entre los mismos es considerada como símbolo de poder y valentía. Esta violencia, cuya intensidad se gana con la ayuda de elementos especiales como ondas luminosas y el esparcimiento de rayos con inusitados poderes, igualmente se transfiere de acuerdo con las opiniones de las y los televidentes encuestados en términos de armonía y adecuación para los propósitos de los combates.

También sucede lo mismo con la mirada. Los niños y niñas la introyectan como un arma terrible con la cual pueden ayudarse los combatientes. De igual forma, la mutación del cuerpo o parte de la anatomía del personaje a través del crecimiento acelerado de una cola, por ejemplo, que pronto entra en acción para integrarse en primera instancia a la defensa y seguidamente al ataque triunfante tiene para ellos y ellas el sentido de fortaleza y entrenamiento.

Los diferentes tipos de “hacer” antes descritos están enmarcados en el plan de esquema narrativo que los actantes del programa ejecutan en aras de satisfacer sus necesidades.

Estas giran, desde el punto de vista del actante GOKOU, alrededor de una causa: la carencia de las esferas del dragón² y/o la amenaza que los malvados representan contra la paz.

La búsqueda de las esferas y la defensa contra los ataques de los malvados, o sea los oponentes, constituyen acciones que dotan a los personajes de la investidura de actantes para que cumplan roles de agentes en tanto iniciadores y responsables de la acción. Desde la perspectiva del actante antes mencionado, la finalidad de las acciones siempre se cumple de manera satisfactoria. Logra, después de vencer obstáculos y ganar la lucha contra el enemigo, salir triunfante del ataque.

El éxito de las acciones de Gokou está anclado en los superpoderes que obran como auxiliares facilitadores de sus metas.

El contacto físico igualmente es favorecido por la interacción verbal entre los y las actantes del espectáculo escénico, propiciando de esta forma que los personajes dramáticos asuman roles discursivos en calidad de seres configurados por la palabra. Estos actantes, de acuerdo con Patrick Charaudeau (1992: 644), constituyen los seres de palabra de la puesta en escena del lenguaje. Gokou, Gohan, Goten, Vegeta, Freezer y Call, entre otros, representan los seres discursivos de la ficción narrativa en Dragon Ball Z.

Las afirmaciones de Patrick Charaudeau son ilustradas por Escamilla (1998: 34) al asegurar que “el sujeto enunciante o ‘Yo enunciante’ (YOe) es, en realidad, la imagen del enunciador construida por el sujeto productor del discurso (YOc) para expresar, de una u otra forma, su intencionalidad”.

En el presente caso, producen el discurso en calidad de comunicantes los japoneses Akira-Toriyama y Minoru Okasaki creadores del programa de dibujos animados en mención; mientras que ofician en calidad de enunciantes los actantes Gokou, Gohan, y las sagas, entre otros.

Retomando las explicaciones que Escamilla hace en su texto con respecto a la enunciación, encontramos la siguiente afirmación: “este Yo que enuncia posee, además, un estatus exclusivamente discursivo que le permite presentarse de manera explícitamente marcada o, por el contrario, ocultarse en ese inconmensurable laberinto que es la

² Artefacto auxiliar que reviste al actante GOKOU de poderes especiales.

enunciación. De todas formas, sólo él es el responsable del efecto discursivo producido en el interpretante”. En DRAGÓN BALL Z este enunciante (YOe) está representado, como se dijo anteriormente, por GOKOU, GOHAN y los demás, quienes invocando sus poderes especiales se lían en franca lucha por la defensa de la humanidad. Para ello, hacen ostensión tanto del lenguaje no verbal como del verbal.

Complementan el nivel del lenguaje verbal en el proceso dramático los actantes que desempeñan el rol de barras espectadoras cuyos miembros comentan entre sí el desarrollo de los combates entre GOKOU y los malvados. Estos comentarios dan origen a un nuevo nivel de enunciación en el que los espectadores asumen roles de enunciantes y destinatarios. Estos espectadores y espectadoras que hacen parte de la acción dramática igualmente lanzan gritos de combate y de animación a sus héroes.

Los anteriores niveles de la enunciación se conjugan alrededor de la fuerza nodular del espectáculo y todos ellos pertenecen al engranaje global del programa.

Dadas las características inmediatamente descritas, se advierte que los actantes de esta ficción escénica ejecutan en calidad de sujetos de la enunciación ilocuciones y perlocuciones ficticias e ilusorias. Se trata, pues, de identificar que las órdenes, aserciones y demás actos ilocutorios proferidos por quienes aparecen como responsables de su ejecución en el acto escénico, pertenecen al mundo de lo ficticio, lo cual les imprime doble fuerza ilocucionaria, dando origen a comunicaciones “inadvertidas”. Estas han sido asumidas para su estudio en aras de desimbricar los mensajes subliminales de carácter genérico inmersos en ellas.

Este complejo engranaje comunicativo y actancial de los seres de Dragon Ball Z les permite refractar, a través de la mirada evaluadora, su particular concepción de seres sexuados y sico-sociales, imprimiéndole al evento una dinámica especial al proyectarse como constructos capaces de operar transformaciones al mundo vivencial. Las anteriores constituyen comunicaciones que acuerdo con Cencillo (1993: 134) matizan y colorean el mundo real del individuo, dotándolo de un relieve de expectativas de supuestos, de afectos que no se entenderían mediante la sola percepción sensorial.

De la puesta en escena a la recepción e interpretación

El espectáculo en escena de la serie de dibujos animados del programa Dragón Ball Z no sólo constituye una “puesta en signos” desde el ángulo de los “creadores”, sino también un delicado tejido a partir del cual las y los receptores interpretantes^{3*} se ven implicados en un nuevo proceso: el de recepción e interpretación.

El espectáculo escénico, sea cual fuere su género, no constituye un producto acabado y encerrado en sí mismo. Antes por el contrario, existe sólo si hay sujetos, o sea seres como televidentes que en calidad de espectadoras y espectadores lo actualicen.

Son los sujetos de la recepción e interpretación. Seres que desde su propia perspectiva, pero amparados bajo una serie de circunstancias, activan el proceso de creación que, a partir de la recepción, generará la interpretación de la obra. Son las “otras” y los “otros” del espectáculo escénico.

Niños y niñas son los destinatarios que los productores Japoneses Akira Toriyama y Minoru Okasaki han concebido como posible público televidente para su espectáculo escénico. No obstante, la dimensión real de los acontecimientos puede validar o invalidar

³ Público televidente aficionado al programa infantil de televisión Dragon Ball Z.

tal pretensión. Se da el caso, como efectivamente sucede, de que no sólo sean niños y niñas sino adolescentes y hasta mayores quienes se puedan interesar por este programa.

En realidad, el proceso de recepción está matizado por la distinción entre destinatarios e interpretantes. Los primeros son seres configurados por la imaginación de los productores del programa de acuerdo con sus intereses. Estos son seres discursivos, es decir, seres de palabra. Los segundos son seres sico-sociales, personas de carne y hueso, por lo tanto reales. Estos últimos son quienes, desde su propia perspectiva, tienen a su cargo el proceso de interpretación. De acuerdo con Escamilla, “este interpretante es un sujeto físico pero actúa independientemente del yo comunicante...” (p. 34). En este caso, de los productores Japoneses antes mencionados.

El mundo mágico de la puesta en escena del espectáculo televisivo surge como la mediación que articula en una sagrada comunión a los seres del proceso de producción con los de la recepción e interpretación. Todo gracias a la materialidad sémica sensorialmente perceptible.

He ahí un nuevo eslabón del proceso, pues la concreción escénica o materialidad sémica como conjunción de espacio, tiempo, actores, actrices, junto con los elementos escénicos y dramáticos que se consideren útiles para la producción del sentido, aportan pistas aprehensibles que participan en la elaboración de la ficción por parte de la espectadora y del espectador escénico.

De acuerdo con Cardona (1993: 31), el espectador y la espectadora participan de esta elaboración a partir de las informaciones materializadas en signos que testimonian “la presencia mental y memoria sensorial” del espectáculo.

Justamente a partir del indispensable reconocimiento del espectador y de la espectadora como seres copartícipes del espectáculo a quienes el proceso les endilga la responsabilidad de su propia interpretación, se establece el nexo que los articula orgánicamente.

Las transformaciones emotivas y cognitivas que sufren los y las televidentes evidencian que la puesta en escena de los programas infantiles de televisión trabaja como un agente provocador que incita a niños y niñas a colaborar en su proceso.

Las imágenes transmitidas vivencian sentidos y potencian experiencias vitales en las que ellas y ellos se ven implicados. De esta manera, niños y niñas vienen a formar parte del convenio cooperativo que, desde la fascinación que les produce el espectáculo de las imágenes en movimiento, les propone el programa infantil seleccionado para este estudio.

Acerca de la socialización de la identidad de género

Tanto en la comunicación intraescénica entre los actantes de Dragón Ball Z como en la articulación de esta con el público infantil televidente se observa la perentoria necesidad de compartir una serie de competencias, si no iguales, por lo menos similares. Los niños y niñas efectivamente conocen acerca de la gramática de este programa.

Ellos y ellas, de acuerdo con los resultados de la indagación, interpretan en Dragon Ball Z el desarrollo de las aventuras de un extraterrestre llamado GOKOU que se dedica a combatir contra los malvados.

Los televidentes de estos programas como seres sico-sociales nos suministran pistas de su trabajo a nivel cognitivo y emotivo. Por ejemplo, nos dan cuenta de la comprensión

de referentes estéticos al igual que de otros aspectos concernientes a la valoración de carácter ético.

Los sujetos dramáticos del programa Dragon Ball Z, con una configuración fisiológica de humano pero con partes de su cuerpo de maneras zoomorfas, ganan para sí la dimensión de extraterrestres. Por su carácter mutante y fisonomía angulosa resultan a la mirada de la mayoría de los adultos como si fuesen adefesios. No obstante, para niños y niñas estas propiedades supuestamente “negativas” son asimiladas en términos convenientes, pues no interesa que a su personaje favorito le crezca una cola de gorila si con ella en primera instancia se defiende y posteriormente ataca.

Recurriendo a Marco De Marinis (1982: 124), quien concibe para los espectadores y espectadoras del espectáculo escénico teatral transformaciones significativas, y contrastando esta afirmación con los resultados de encuestas obtenidas de niños y niñas escolares de la primaria de la ciudad de Barranquilla-Colombia, observamos importantes resultados posteriormente esbozados.

El público televidente asume dentro del proceso de la puesta en escena un rol activo. De lo contrario, no podría aceptarse la complicidad que existe entre las entidades actor-espectador y actriz-espectadora. Tampoco se podría pensar en la capacidad histriónica, de carácter instintivo incluso, que ponen de manifiesto el espectador y la espectadora cuando son capaces de proferir enunciados en torno al espectáculo con la suficiente emotividad, como si encarnaran a uno de los personajes.

Umberto Eco (1993: 320), apoyándose en las investigaciones realizadas por el estudioso de la sicología, Cohen-Séat, afirma que existen varios grados de comprensión psicológica ante la pantalla de televisión, e igualmente demuestra que la imagen en movimiento induce al espectador a co-actuar con la acción representada a través del fenómeno de inducción posturo-motriz. Muestras encelográficas revelan el trabajo del cerebro con menor intensidad pero de todos modos como si la persona espectadora fuese la que estuviese actuando. Para el caso que nos ocupa, los y las escolares televidentes de los programas ya enunciados mostraron su capacidad de predicción en torno al desarrollo del evento escénico. También su capacidad de emocionarse y construir enunciados con respecto a los programas en mención.

No hay duda: las y los televidentes sufren transformaciones de orden emotivo pero, al igual, de orden cognitivo.

A los sujetos televidentes se les inducen opiniones, creencias, emociones y expectativas. No obstante, el espectador y la espectadora están en capacidad de anteponer “respuestas” y “contra-acciones” (De Marinis, 1982). Es decir, pueden activar dispositivos que les permiten entrar en el juego lúdico como co-creadores del espectáculo, asumiendo así el matiz de espectador-actor y de espectadora-actriz.

De acuerdo con lo anterior y teniendo en cuenta el resultado de las encuestas, podemos inferir lo siguiente: la visión que el público televidente construye con respecto al ámbito de lo femenino a partir de la puesta en escena de este espectáculo televisivo obedece al particular rol que la mujer en calidad de actante juega en escena. Ella jamás adquiere la investidura necesaria para combatir. Por lo tanto, siempre aparece como simple animadora de combate. De ahí la calificación otorgada por los niños: “bella” pero “débil”. Los creadores de este programa se reservaron para el ámbito masculino todo el despliegue de fuerza, velocidad, energía y destreza.

A Dragon Ball Z, en tanto programa televisivo, le son inherentes los beneficios de los que este medio disfruta. Por ejemplo, ofrece la oportunidad de ser compartido con varias personas de forma simultánea, lo cual garantiza la socialización a gran escala de su contenido.

Valiéndonos justamente de esa capacidad de socialización y de la obvia relación dialógica como una necesidad manifiesta de comunicación por parte de niños y niñas, y de acuerdo con los datos suministrados en nuestras pesquisas investigativas, consideramos que efectivamente en las y los televidentes aficionados a este programa en mención circula el imaginario masculino-femenino en torno a los personajes héroes de Dragon Ball Z. Un imaginario que coadyuva a definir la identidad de género en los niños y niñas que participaron en el presente estudio.

Para nuestro caso, por considerarlo pertinente, retomamos de Montecino (1995: 278) el concepto de “identidad como una experiencia ontológica que se va transmitiendo de generación en generación y se articula a través de vivencias compartidas por una colectividad”. Esta afirmación encuentra su validación en las apreciaciones que niños y niñas suministraron en torno a los constructos que ellos y ellas elaboraron a partir de los programas infantiles en mención.

El imaginario de las y los escolares aficionados al programa ya señalado proporciona las pistas para proferir aseveraciones en cuanto a las cualidades genéricas de los seres que circulan en la puesta en escena.

Teniendo en cuenta lo anterior, se hace necesario trabajar con el concepto de “género” y concebirlo como una entidad analítica que incluye, pero trasciende, la definición biológica de sexo y ubica a hombres y mujeres como categorías de análisis socialmente construidas. Es un modo de referirse a la organización social de las relaciones entre los sexos, y, de acuerdo con Magdalena León (1995: 97), como la convergencia del sexo biológico con el género social.

En virtud de lo anterior, podemos establecer la articulación entre el sexo biológico y el género social. De esta conjunción retenemos la categoría género como una red de creencias, rasgos de personalidad, actitudes, sentimientos, valores, conductas y actividades que diferencian a hombres y mujeres.

Como podemos apreciar, la categoría “género” constituye un complejo constructo del cual recogemos, para el presente caso, uno de los elementos que inciden en su construcción: el programa de televisión Dragon Ball Z. Este es considerado propicio para su estudio dada la importancia e impacto que reviste para los y las niñas de las escuelas de educación primaria en Barranquilla-Colombia.

Mauro Wolf (1994: 91) considera que el impacto televisivo es contundente debido a que su acción es cotidiana y repetitiva. En efecto, el programa en mención se transmite de lunes a viernes con una duración de hora y media. Diariamente los niños y niñas se dan cita con el mismo a partir de las 2:00 p.m. Igualmente, otro aspecto importante que le imprime contundencia al medio televisivo lo constituye el hecho de ser un recurso estructuralmente estable e institucionalizado. Sin duda alguna, esto garantiza su repercusión con respecto a la recepción e interpretación.

En efecto, los televidentes del programa Dragón Ball Z retienen del mismo las situaciones más significativas y ejemplares. Ya Mauro Wolf lo había advertido al momento de afirmar: “cuando en el consumo televisivo se buscan satisfacción del deseo, de plenitud, de eliminar las restricciones de tiempo, la necesidad de ampliar las

posibilidades de vida” se están logrando sin duda unos efectos significativos. Lo anterior se puede demostrar a través del trabajo realizado al respecto con niños y niñas de estrato socio-económico bajo. Ellos y ellas anhelan tener un padre como GOKOU pues estarían a salvo de situaciones conflictivas y límites. Así como GOKOU protege y defiende a su hijo GOHAN, los y las escolares de Barranquilla creen que sus padres (hombres) también lo harían si tuviesen la fuerza y poderes del héroe en mención. Este fenómeno está anclado en el deseo de preservar la vida en un medio tan violento como el colombiano. El coraje, valentía y decisión del héroe supliría la carencia estructural en este mismo ámbito de nuestras instituciones sociales.

En el anterior caso, es necesario advertir la metonimia. Del modelo propuesto por el programa, niños y niñas sólo transfieren al padre y no a la madre el anhelo de convertirlo en un “ser poderoso” que los defienda. No sucede lo mismo con los y las niñas de clase socioeconómica alta. Aunque admiran la fortaleza y poderes de GOKOU, no están interesados en tener un padre como él, pues por la misma razón de su ocupación como héroe no podría compartir mucho tiempo con ellos y ellas debido a que estaría por fuera de casa atendiendo peticiones de defensa. El contraste entre uno y otro grupo en mención se da en la satisfacción de necesidades diferentes: los primeros en mención constituyen una franja más vulnerable a los diferentes tipos de violencia en Colombia, mientras que las y los otros se sienten desprotegidos a nivel de la presencia física de sus padres, por lo que su necesidad es diferente. Por ese motivo, a estos últimos les interesa más un padre presente que valiente.

Alrededor de Dragón Ball Z los niños y niñas tejen un discurso cuyas marcas de género aparecen visibles. De acuerdo con el modelo sexuado, en este caso de hombre, las ideaciones que construyen a partir de nuestro programa en mención están orientadas a reconocer dotes, valores y virtudes con respecto a lo masculino.

En este programa la figura paterna es recurrente y se encarga de transferir al hijo las orientaciones y secretos necesarios para su supervivencia. De ahí que niños y niñas televidentes reconozcan en GOKOU la figura protectora, orientadora y amorosa, siempre dispuesta a brindar apoyo al hijo. Todo lo anterior se da en detrimento de la figura materna, que aparece como un ser opaco y con funciones irrelevantes en la formación del hijo. Por lo tanto, frente a lo femenino se teje un discreto silencio, no por ello no significativo. Así lo demuestran las inferencias elaboradas por niños y niñas

Preocupante por demás, dada la variedad y arraigo de las violencias en Colombia, es el hecho de que los niños y niñas acepten la pena de muerte para lavar la maldad de los perversos. No de otra forma se puede asumir que ellos y ellas reconozcan la experiencia tanática como fuente de punición para los malos y villanos, mientras que para los buenos está reservada la vida eterna.

La influencia del programa infantil en mención también se puede apreciar en las manifestaciones de carácter lúdico-creativo. Ante un concurso de tema libre de pintura, el 54% de los niños optó por dibujar al personaje central de la serie: GOKOU. El esfuerzo del trabajo estético quedó plasmado en demostrar las mejores poses de investidura de poder y dinamismo. Por lo tanto, los rasgos del personaje ostentan decisión, valentía y toda la voluntad por desarrollar su misión. De ahí que la dureza de las acciones para obtener logros favorables sea asumida por los niños como una estrategia éticamente válida. No interesa que tan nocivos sean los medios, pues en últimas se trata de proteger al universo de malvados y perversos. Así lo interpretan niños y niñas al indagárseles sobre el asunto.

Lo que sí interesa para nuestro caso es la particular ideación que niños y niñas van tejiendo con respecto a este tema desde las marcas explícitas e implícitas que les brinda el programa de televisión en estudio.

El juego lúdico alrededor de este programa también se desliza hacia experiencias de carácter vivencial, como la de poseer objetos funcionales para el uso diario alusivos a los personajes de la serie televisiva, logrando así la conjunción entre los supuestos irreales de este programa de televisión, o sea la ficción y lo factible inmediato que brinda el comercio banal de consumo masivo.

Con respecto a la dimensión lúdico-recreativa, también se observó una especial incidencia en los niños, pues sus personajes se convierten en modelo para la imitación. Niños y niñas reconocieron que parte de su jornada escolar, especialmente durante el recreo, se la dedican a este programa, ya sea a través de la representación dramática, convirtiéndose en uno de los personajes de Dragon Ball Z, o en animadas interacciones de carácter verbal en las que se habla de “muchas cosas”, o acerca de “lo que pasó ayer en el programa”, o, en el mejor de los casos, según uno de los encuestados, se comenta “todo el programa y la historia de ellos”. Sin duda alguna, este héroe, junto con los demás personajes que lo acompañan, se convierte en un elemento de cohesión entre los niños y niñas.

Ese inadvertido y espontáneo juego lúdico recreativo se transfiere en términos de enseñabilidad a otro espacio más perdurable en la vida de los niños: en la formación de ellos y ellas en cuanto a la sensibilidad ética y estética que les permite percibir, sentir y anhelar, con respecto a la realidad de su convivencia, relaciones en las que se hacen presente el heroísmo, la superioridad y la inteligencia. Como es obvio para el caso que nos ocupa, todas estas dotes le son comunes al héroe, reconocido por niños y niñas como perteneciente al ámbito de lo masculino. En cuanto a las mujeres, como ya se dijo, son reconocidas como bonitas pero débiles. Al no ostentar los poderes del héroe están discapacitadas para defender el universo.

Complementan los anteriores aspectos, la visión que niñas y niños tejen alrededor de una realidad que hacen suya: el concepto de núcleo familiar constituido por padre (GOKOU), madre (MILL) e hijo (GOHAN), que como modelo les muestra el programa de televisión en estudio. El padre, o sea GOKOU, es reconocido como el orientador y defensor de su hijo GOHAN, debido a los poderes que ostenta. A pesar de que la mayor parte del tiempo permanecen separados, aun así le confieren sentido de unidad y amor a esta particular manera de convivencia familiar. Lo que más interesa a niños y niñas televidentes de este programa es el hecho de que GOKOU sea lo suficientemente fuerte y poderoso pues eso basta para proteger y defender a su hijo.

La valentía y demás dotes de GOKOU, además de ser factores cohesionadores entre los miembros de la familia, son cualidades que lo identifican positivamente. De paso se refuerza la figura masculina en detrimento de la femenina.

Bibliografía

- AUMONT, J. 1992. *La imagen*. Barcelona: Paidós.
- BARBERO, J. M. 1995. *Pre-textos. Conversaciones sobre la comunicación y sus contextos*. Colombia: Centro Editorial Universidad del Valle.
- CASTELLANOS, G. 1994. Desarrollo del concepto de género en la teoría femista. En Gabriela Castellanos (comp.), *Discurso, género y mujer*. Colombia: Editorial Facultad de Humanidades.
- ECO, U. 1993. *Apocalípticos e Integrados*. Barcelona: Editorial Lumen.
- ESCAMILLA, J. 1998. *Fundamentos semiolingüísticos de la actividad discursiva*. Colombia: Ediciones Universidad del Atlántico.
- FERRES, J. 1996. *Televisión subliminal Socialización mediante comunicaciones inadvertidas*. Barcelona: Editorial Paidós
- FULLER, N. 1995. En torno a la polaridad marianismo-machismo. En Luz Gabriela Arango (comp.), *Género e identidad*. Colombia: TM Editores.
- GREIMAS, A. 1982. Semiótica. *Diccionario razonado de las ciencias del lenguaje*. Madrid: Gredos.
- LORENZO, V. 1993. *La Televisión Los efectos del bien y del mal*. Barcelona: Editorial Paidós
- MAURO, W. 1994. *Los efectos sociales de los media*. Barcelona: Editorial Paidós.
- MONTECINO, S. 1995. Identidad de género en América Latina: mestizajes, sacrificios y simultaneidades. En Luz Gabriela Arango (comp.), *Género e Identidad*. Colombia: TM Editores.