

## PROGRAMACIÓN DE DIBUJOS ANIMADOS EN TELEVISIÓN EN CHILE Y MUNDOS DIEGÉTICOS PRESUPUESTOS

Rafael DEL VILLAR MUÑOZ\*

### Introducción

El trabajo que aquí sintetizamos forma parte de una investigación más amplia<sup>1</sup> comparativa sobre los principios de funcionamiento de la programación televisiva de dibujos animados de televisión abierta en Chile y Francia, desde el punto de vista de la descripción de los principios que orientan la construcción de cada parrilla de programación (junio 2000) según los mundos diegéticos presupuestos, el análisis de las tasas de audiencia respectivas, y el origen de la programación.

El equipo francés de investigación (dirigido por el profesor François Jost) detecta que en el caso de la televisión abierta francesa, el modelo preponderante es el descrito en el artículo precedente<sup>2</sup>, donde la programación no se estructura según la audiencia infantil (*rating*) sino que sigue el modelo de los padres; esto es, lo que los padres desearían que vieran sus hijos. Desde esa perspectiva la programación de dibujos animados se da en la mañana antes que los niños vayan a la escuela, y comienza desde el mundo de la ficción para pasar a un mundo lúdico y finalmente insertarlos en un espacio similar al mundo real. Hay, entonces, allí, una preocupación por preparar al niño para su inserción en el mundo real de la escuela, lo que significa evaluar los espacios que los dibujos animados proponen desde el punto de vista de su pertinencia. Si el modelo televisivo del *rating* (guiado por las tasas de audiencia de los consumidores) está presente en los otros segmentos (juveniles, adultos, etcétera) de la programación, no lo es en el caso del tipo de programación que se ofrece para los consumidores infantiles, predominando, todavía allí, el modelo televisivo de la televisión pública. El equipo chileno de investigación (dirigido por el profesor Rafael del Villar) detecta una realidad de funcionamiento parecida, y diferente a la vez. Lo parecido radica en la presencia en dos canales de televisión abierta (Televisión Nacional de Chile, TVN, y Televisión de la Universidad Católica de Chile, Canal 13) que no siguen la lógica del mercado respecto a su oferta infantil, lo que se detecta en su programación irregular, y en la preocupación por sus contenidos, lo que se hace (en el universo estudiado de junio del año 2000) a través de una presuposición no fundamentada que liga inconscientemente/ conscientemente los dibujos animados japoneses a la violencia, por lo cual solo se programan dibujos animados estadounidenses, y con ello se satisface el imaginario de los padres respecto a lo que debe ser la programación infantil, lo que remite a un modelo de comunicación pública, como objetivo, el que no opera en los otros segmentos de público objeto de la programación. Este tipo de programación no sólo se da en el año estudiado, sino que datos de una investigación realizada del 19 al 25 de abril 2004<sup>3</sup> detectan que sigue operando hoy día: en Canal 13 el 87% de la programación infantil es norteamericana

\* Profesor Investigador del Instituto de la Comunicación e Imagen. Universidad de Chile.

<sup>1</sup> Proyecto Ecos-Sud/Conicyt No C00H01, Université de Paris3-Sorbonne Nouvelle/Universidad de Chile.

<sup>2</sup> François Jost, Marie-France Chambat "Padre-hijos: Miradas cruzadas sobre los dibujos animados", en Revista Comunicación y Medios Año 15, N° 16, en páginas precedentes.

<sup>3</sup> Abalos, Consuelo; Acosta, Daniela; Cárdenas, Rodrigo; Liendo, Daniela; Peñafiel, Eduardo; Riveros, Roberto; Torres, Verónica. "Análisis de la Programación Televisiva Infantil en Chile". Seminario de Grado, Escuela de Periodismo, Instituto de la Comunicación e Imagen, Universidad de Chile, Santiago, 2004.

(EE.UU.), y el 13% chilena, y en Televisión Nacional de Chile el 93% es estadounidense y el 7% es chilena, no habiendo programación infantil durante los días laborales. Sin embargo, se detecta en la investigación de Junio del 2000<sup>4</sup> que dicha preocupación no tiene ningún correlato con el análisis de los espacios que se emiten desde el punto de vista del universo diegético presupuesto en los textos audiovisuales de los dibujos animados. La lectura de ellos es meramente transversal, se trata de emitir lo que los supuestos padres desearían que se programe, sin análisis de lo que efectivamente transmiten. No es el mismo caso el de Chilevisión y Megavisión, donde se sigue una lógica de la competencia y los niños son un objeto de la programación según sus gustos específicos. Otro punto en común en la programación de dibujos animados en televisión abierta en Chile y Francia es la no coincidencia entre lo que se programa más (dibujos animados estadounidenses y franceses, respectivamente) con lo que más consumen los niños de ambos países (dibujos animados japoneses), existiendo programas comunes en las parrillas programáticas chilena y francesa. Otra diferencia cultural detectada es el horario de programación de los dibujos animados: en Chile se dan en la mañana y en la tarde, de lunes a viernes, y sábado y domingo, además, a veces, en horario nocturno; en cambio en Francia sólo en la mañana (de 6 a 9,30 horas), salvo el miércoles, día en que los niños no van a la escuela. De allí que las relaciones entre la cultura global y las resemantizaciones locales no dejan de ser complejas. La descripción de dichos procesos será materia de otros artículos.

En este artículo sintetizaremos la descripción de los mundos diegéticos presupuestos en la programación televisiva de dibujos animados en televisión abierta en Chile en junio de 2000, en función de contribuir a la inteligibilización de los principios más profundos que operan en la programación televisiva nacional de dibujos animados, y que permitirá al lector, si toma como objeto de lectura el artículo anterior<sup>5</sup>, cotejar las descripciones diferentes entre Chile y Francia, lo que le permitirá aprehender mejor las líneas comparativas esbozadas precedentemente.

La conceptualización puesta en acto respecto a la descripción de los mundos diegéticos presupuestos es la propuesta por Jost (1999, 2001): toda actividad perceptiva implica una operación de categorización de la secuencia de estímulos televisivos, “..un documento, sea escrito o audiovisual, es producido en función de un tipo de creencia prevista por el destinador, y que no puede ser interpretado por aquel que lo recibe sin una idea previa del tipo de lazo que lo une a la realidad” (F. Jost, 2001a: 17), esto es, reposa sobre la promesa de una relación al mundo. Jost distingue tres modos de promesas: el modo autenticante que adopta las reglas de lo fáctico, de lo real; el modo ficticio “en que la verdad del discurso es juzgada en función de la coherencia del mundo creado” (F. Jost, 2001,b: 49); y el modo lúdico que es una mezcla de ficción con realidad.<sup>6</sup>

Si bien es cierto que el diseño de la investigación general, en la que se enmarca lo aquí presentado, sigue la lógica de reconstituir fragmentos; esto es, fractales, los que son analizados como singularidades, que como tales reproducen las reglas de la totalidad, a pesar de los saltos de escala pertinentes, siguiendo la *Teoría Fractal de la Naturaleza de Benoît Mandelbroth* (1997), articulándose relaciones múltiples: audiencia (alto/medio/bajo), la vida cotidiana (mañana/tarde/noche, cruzado por lunes a viernes/sábado-

<sup>4</sup> Proyecto Ecos- Sud/ Conicyt No C00H01, op. cit.

<sup>5</sup> François Jost, Marie- France Chambat “Padre- hijos: Miradas cruzadas sobre los dibujos animados”, op.cit.

<sup>6</sup> Una exposición más detallada en François Jost, Marie- France Chambat, ibid.

domingo), la parrilla de programación (posibilidades alternativas en la misma franja horaria), el origen de la programación (norteamericana/japonesa/europea), las otras ofertas audiovisuales (interacción cero/media/hipertextualidad), y los mundos diegéticos presupuestos (ficción/realidad/lúdicos), aquí, en el subconjunto de la investigación que sintetizaremos, incluiremos, en su interrelación solamente los fractales: mundo diegético presupuesto, parrilla de programación y la sintetización de la vida cotidiana de los consumidores de los dibujos animados infantiles.

### **Vida cotidiana**

En Chile, durante el año objeto de estudio (2000) había dos regímenes escolares: jornada solamente en la mañana, siendo la hora de entrada, aproximadamente, a las 8:00 hasta las 13:30 horas, lo que implica que los niños y los jóvenes deben salir de casa, más o menos a las 7 horas, y vuelven a las 14:30 horas; y jornada solamente en la tarde, donde las clases comienzan a las 14 horas (deben salir de sus casas a las 13:00 horas) y terminan a las 18 horas, por lo tanto, estarán de vuelta en sus casas más o menos a las 19 horas. Las jornadas escolares se desarrollan de lunes a viernes inclusive. Podría, entonces, imaginarse el modo de vida teóricamente presupuesto de los niños y ver su ligazón con el mundo presupuesto por los dibujos animados en las dos vías de jornada.

### **Parrilla de programación**

En el análisis de la programación de televisión abierta de dibujos animados se detecta que "Televisión Nacional de Chile (TVN)" y "Televisión Pontificia Universidad Católica (Canal 13 UC)" poseen los mismos principios: a) programación irregular en diferentes tramos horarios, donde se hace la presuposición de un consumidor que no tiene un gusto de consumo, sino que está dispuesto a ver un cualquier programa en la categoría de dibujos animados, lo que se reitera en la investigación sobre programación infantil realizada en el 2004 (Torres, V. Liendo, D.; y otros, 2004), donde se detecta en Canal 13 UC un principio de funcionamiento similar al 2000, y en TVN sólo hay regularidad de programas por franja horaria los sábados, pero no los domingos, y b) ambos canales programan sólo series de dibujos animados de origen americano, tanto en junio 2000<sup>7</sup>, como en abril 2004<sup>8</sup>.

Al mismo tiempo, en ambas investigaciones se detecta un comportamiento similar en los canales "Chilevisión" y "Megavisión": a) el principio dominante de ambas cadenas es la programación regular en todos los tramos horarios, y b) una programación compartida de series americanas y japonesas. Hay diferencias: para "Chilevisión" la regla es la hegemonía de la producción americana en la mañana (71,4% los días de semana, y un 50% sábados y domingos<sup>9</sup>, durante 2000; y 50% los días de semana, más 50% de dibujos animados españoles, los días de semana, en el año 2004<sup>10</sup>) y la hegemonía de programación

<sup>7</sup> Proyecto Ecos- Sud/ Conicyt No C00H01, op. Cit.

<sup>8</sup> Abalos, Consuelo; Acosta, Daniela; Cárdenas, Rodrigo; Liendo, Daniela; Peñafiel, Eduardo; Riveros, Roberto; Torres, Verónica, op. cit.

<sup>9</sup> Proyecto Ecos- Sud/ Conicyt No C00H01, op. cit.

<sup>10</sup> Abalos, Consuelo; Acosta, Daniela; Cárdenas, Rodrigo; Liendo, Daniela; Peñafiel, Eduardo; Riveros, Roberto; Torres, Verónica, Op. cit.

de dibujos animados japoneses en la tarde (100% durante la semana, en el 2000 y 2004 y 100% los sábados y domingos, del año 2000, a diferencia, en total mañana y tarde, con la investigación del año 2004 que detecta 38,5 % de dibujos japoneses y un 38,5% de americanos, más un 15,4% de programación chilena, y un 7,7% de España); pero, para “Megavisión” habrá una hegemonía compartida de producción americana y japonesa, tanto en la mañana como en la tarde, de lunes a viernes, y habrá una hegemonía de la producción americana los sábados y domingos, según los datos del 2000, y según los datos del 2004<sup>11</sup>: de lunes a viernes “29% dibujos animados japoneses, y 28% americanos, y sábado-domingo, 50% de producción americana, y 29% de producción japonesa, más 14% de producción mexicana (incluyendo “El chavo del ocho”, que no es dibujo animado); esto es, en ambos tiempos estudiados (2000 y 2004) se mantiene la regla de hegemonía compartida japonesa- americana de lunes a viernes y hegemonía americana los sábados y domingos en “Megavisión”. En el Caso de “Chilevisión” en ambos períodos objeto de estudio, se mantiene el principio de no hegemonía de los dibujos animados japoneses en la mañana, y la hegemonía absoluta de ellos en la tarde, y se mantiene, también la programación compartida americana – japonesa, como dominante, los sábados y domingos. Debe tenerse en cuenta, que las dos investigaciones referidas se dan en un contexto de vida cotidiana radicalmente distinto, pues la programación del 2000 tenía como referente a un consumidor que eventualmente podía tener jornada en la mañana o en la tarde, y en el 2004 la regla hegemónica es la jornada escolar completa (de 7,30 horas a 16 horas aproximadamente), lo que podría estar explicando que los dibujos animados japoneses, mayoritariamente consumidos por ellos, sólo se den (de lunes a viernes) en la tarde en “Chilevisión”. Luego, los datos respecto a los principios constitutivos de la programación de dibujos animados del año 2000, realizada por nosotros<sup>12</sup>, respecto a “Chilevisión” y “Megavisión” en lo relativo a mantener una programación infantil regular, y de hegemonizar o compartir la programación de dibujos animados japoneses, se mantienen en la programación del 2004<sup>13</sup>, por lo que no se hace inactual el exponer la síntesis referida de las relaciones entre programación de dibujos animados de televisión abierta, vida cotidiana y mundos diegéticos presupuestos. Volvamos, entonces, a ella.

### **Mundos Diegéticos “Megavisión” (2000):**

Si analizamos los recorridos diegéticos de « Megavisión », del año 2000 tenemos que de Lunes a Viernes en la mañana (todos los días) se da: Lúdico → Lúdico → Ficción → Ficción. El Domingo en la mañana se da una variación del mismo principio :

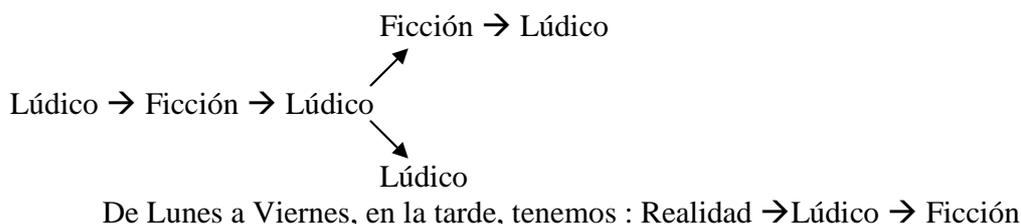


Pero, es diferente el sábado, cuyo recorrido diegético es:

<sup>11</sup> Ibid

<sup>12</sup> Proyecto Ecos- Sud/ Conicyt No C00H01, op. Cit

<sup>13</sup> Abalos, Consuelo; Acosta, Daniela; Cárdenas, Rodrigo; Liendo, Daniela; Peñafiel, Eduardo; Riveros, Roberto; Torres, Verónica, op. Cit.



Hay un principio de coherencia en los recorridos de “Megavisión” sintetizados en las líneas anteriores: por ejemplo de lunes a viernes el inicio es un espacio lúdico de relación entre el mundo de la ficción y de lo real, porque los "Cazafantasmas" son humanos (científicos) que a través de la tecnología (real) van a la caza de los fantasmas; Después no hay dibujos animados, habrá "Plaza Sésamo" (lúdico), después "Los Picapiedras", también lúdico, para pasar a la ficción (Dr. Slump), y finalmente a la ficción con Dragón Ball; una cosa similar va el domingo por mañana.

Si analizamos los recorridos diegéticos propuestos a los niños y jóvenes por « Megavisión » (año 2000), en su relación a la vida cotidiana, pues podemos deducir teóricamente las condiciones de acceso a la televisión del público infantil según su régimen de jornada en la mañana o en la tarde. Tenemos dos posibilidades: a los de jornada en la tarde el canal propone un anclaje en una mezcla de realidad y ficción (lúdico), para terminar en la ficción, justo en los momentos en que deben irse al colegio, esto es, la programación no los prepara para enfrentar la realidad, sino que llegan al colegio inmerso en la atmósfera de la ficción; y a los usuarios de la jornada en la mañana, el canal (2000) propone, una vez que ellos vuelven del colegio, un punto de partida con la realidad similar al colegio, desde el punto de vista de las relaciones sociales pero alejada de la vida productiva (Arnold), se sigue proponiendo un mundo lúdico (Power Ranger, quien no es dibujo animado), para terminar con un mundo ficticio (Dragón Ball Z); lo que significa decir que sea para un usuario de jornada en la mañana o en la tarde, el canal propone siempre un espacio de evasión, que en ninguna manera está vinculado a prepararlo para su entrada al colegio o para hacer sus tareas, cuando regresa. Esto es, se propone un camino cualitativamente distinto al descrito en Televisión Francesa TF1 por François Jost et Marie-France Chambat <sup>14</sup>.

Esto es, el análisis de los recorridos diegéticos que se propone a los niños y jóvenes es un no- visto para el canal, ello no es un principio a la base para elaborar la programación infantil. Lo mismo ocurre en la programación del sábado, donde prima lo lúdico, y el domingo donde se parte de lo lúdico para terminar en la ficción.

El único principio constitutivo de la programación del año 2000 en “Megavisión” es que se pone en acto una programación regular, siempre se dan los mismos programas a la misma hora (salvo excepciones producida por acontecimientos de la vida nacional), lo que significa que se toma a éste público como consumidor objetivo, lo que implica la hegemonía de lo que más consumen (video- animación japonesa), salvo sábados y domingos, que podemos suponer que se presupone un consumo más familiar.

### **Mundos Diegéticos « Chilevisión » (2000) :**

<sup>14</sup> François Jost, Marie- France Chambat op.cit.

El mundo diegético presupuesto, de lunes a viernes a la mañana, por « Chilevisión », sigue el siguiente recorrido : Lunes: Lúdico(Superman) → (Tres pequeños Fantasmas) → Real (Abbot y Costello) → Lúdico(Las aventuras de Gulliver) → Ficción (El show de Underdog) → Ficción (Gasparín) → Lúdico (Las tres mellizas) → (La princesa Sally) → Lúdico (Pokemón) ; Martes y Miércoles (similar al Lunes, pero sin « Superman): Lúdico → (Tres pequeños Fantasmas) → Real (Abbot y Costello) → Lúdico (Las aventuras de Gulliver) → Ficción (El show de Underdog) → Ficción (Gasparín) → Lúdico (Las tres mellizas) → (La princesa Sally) → Lúdico (Pokemón). Jueves (similar a Lunes, Martes y Miércoles, a partir del segundo tramo horario : Ficción (Looney Tunes) → (Tres Pequeños Fantasmas) → Real (Abbot y Costello) → Lúdico (Las aventuras de Gulliver) → Ficción (El show de Underdog) → Ficción (Gasparín) → Lúdico (Las tres mellizas) → (La princesa Sally) → Lúdico (Pokemón). Viernes, similar al anterior, pero en el primer tramo horario se da « Merrie Melodie » : Ficción ou Real ou Lúdico (Merrie Melody) → Real (Abbot y Costello) → Lúdico (Las aventuras de Gulliver) → Ficción (El show de Underdog) → Ficción (Gasparín) → Lúdico (Las tres mellizas) → (La princesa Sally) → Lúdico (Pokemón); les deux premiers semaines; et les deux suivantes: Ficción ou Real ou Lúdico (Merrie Melody) → (Tres pequeños Fantasmas) → Lúdico (Las aventuras de Gulliver) → Ficción (El show de Underdog) → Ficción (Gasparín) → Lúdico (Las tres mellizas) → (La princesa Sally) → Lúdico (Pokemón).

Luego, el recorrido diegético es siempre el mismo, excepto los dos primeros tramos horarios : se trata de un punto de partida Lúdico o Ficción o Real para terminar en el espacio Lúdico de « Las Tres Mellizas », y finalmente en « Pokémon ».

Es claro que no hay de un principio de coherencia en los recorridos que la cadena Chilevisión coloca frente a su pantalla, sintetizado en las líneas anteriores: por ejemplo, de lunes a viernes el inicio no queda claro, pues algunas veces es Lúdico, algunas veces Real, alguna veces Ficción. Se podía pensar que el inicio es "Las aventuras de Gulliver", de 9 a 9,30 (y algunas veces de 8,27 a 8,41), el que se trata de un espacio Lúdico de conexión entre el mundo de Ficción y de lo Real, lo Real remite a la historia, es decir, al mundo productivo del niño (la escuela) y al mismo se trata del sueño, después sigue Ficción de "El show de Underdog", lo que se trata de un perro que tiene objetos de poder, más el poder de transformarse, después sigue la Ficción de "Gasparín", para llegar al mundo Lúdico de "Las tres mellizas" y "Pokemón".

Sí analizamos los Mundos Diegéticos desarrollados por « Chilevisión » en su relación a la Vida Cotidiana, deducida a partir de los dos regímenes de jornada escolar tenemos: los consumidores de la mañana se encuentran con realidad- ficción- lúdico-lúdico; esto es se refuerza lo lúdico, justo cuando deben dirigirse al colegio. Luego, al igual que "Megavisión", "Chilevisión" propone en la mañana no insertarse en las tareas escolares, si bien lo hace al comienzo, pronto comienza a dominar lo lúdico, y justo antes de partir al colegio se da "Pokemón", cuyo contenido remite a la interacción con los otros niños a través del saber sobre la serie; esto es la televisión lo prepara para asistir al colegio como una proyección de un espacio recreativo. De allí, que nuevamente nos encontremos con el caso inverso de TF1 analizado en el artículo precedente<sup>15</sup>.

En la tarde, el régimen escolar de jornada en la mañana se ve enfrentado a que "Chilevisión" les propone: Ficción (Kitaro) → Lúdico (El detective Conan) → Ficción (Dragón Quest) → Real (Slum Dunk) → Lúdico (Pokémon). Es decir, al inicio es la Ficción

<sup>15</sup> François Jost, Marie- France Chambat, op. cit.

pura con Kitaro, en el cuál hay un reafirmación de la ensoñación por sobre lo Real, después, "El detective Conan", quién es Lúdico, pero muy próximo a lo real, la Ficción en Conan es su origen, es grande pero parece niño y realiza tareas de detective, se pasa, después a la Ficción pura de un niño que quiere ser guerrero (Dragón Fly), para, después Pokémon, muy ligado a las relaciones sociales y a la recolección de objetos de saber. Debe tenerse en cuenta que a los consumidores de la jornada de la mañana se insertan los de la tarde, en los alrededores de las 18 horas, por lo que eventualmente pueden ver algo de Slum Dunk que son deportistas operando en un mundo diegético Real pero vinculado a la recreación, terminándose con Pokémon, nuevamente recreativo ; lo que significa, nuevamente una no propuesta de inserción a la realidad escolar y hacer sus tareas, lo que ocurre, obviamente, más allá de la consciencia de los programadores de Chilevisión, tal como en Megavisión.

Los sábados en la mañana tenemos los recorridos diegéticos :Ficción (Looney Tunes) →(Sky Dancers) →Ficción (El show de Underdog) → Ficción (Alvin y las ardillas) →Real (La pequeña Lulú) →Lúdico (Las tres Mellizas) →Ficción (Sailor Moon)→ Real (Slam Dunk). Se trata de un espacio alejado de lo Real, salvo "La pequeña Lulú", y "Slam Dunk". Hay una lógica insertada en los recorridos: se trata de lo recreativo, la ficción de Sailor Moon y el espacio deportivo, similar a lo Real, pero, recreativo al fin. Esto es, partiendo del espacio ficticio de "Looney Tunes", de "Show de Underdog" (animales humanizados), y de "Alvin y las ardillas", se pasa a la vida de las relaciones sociales de los niños y jóvenes con "La Pequeña Lulú", que se retoma a nivel, ahora lúdico, con "Las Tres Mellizas" (pequeñas niñas con poderes de hechizeras), y nuevamente la Ficción con las "Sailors Moon", donde las heroínas tiene poderes mágicos que les permite modificar lo real, en una perspectiva superior, para finalmente, anclar en lo recreativo del sábado mediante la simulación de lo Real de lo deportivo. Es decir, en la lógica del sábado en la mañana se ancla en lo recreativo, lo que es coherente con la vida cotidiana del sábado.

Los recorridos diegéticos del sábado en la tarde son: Lúdico (Samuray X)→ Lúdico (Pokémon), en las fechas del año 2000 : (3/6), (10/6), (17/6) ; y de Lúdico (Samuray X)→ Lúdico (Pokémon), en la fecha del (24/6). Luego, nuevamente, el principio hegemónico no está en lo Real, en equivalencia con un día feriado, donde los personajes tienen objetos de poder que les permite insertarse en un mundo no real.

En los recorridos diegéticos del sábado en la tarde y del domingo son en el año 2000, concretamente (3/6), (10/6), (17/6) son Lúdico (Samuray X)→ Lúdico (Pokémon), y el (24/6) es: Ficción (Slayers) → Lúdico (Pokémon). Luego, el principio diegético hegemónico no está en lo Real, lo que significa que se plantea una equivalencia con lo recreativo de un día feriado.

Es decir, se trataría de la misma hegemonía presente en los días de semana: lo recreativo. Pero, el problema que se plantea es la coherencia de la lógica diegética puesta en acto inconscientemente. La respuesta que nos da el análisis de la programación televisiva de dibujos animados es que dicha lógica no existe, ni en "Chilevisión", ni en el caso de "Megavisión" analizados. Luego, los principios de la programación televisiva, debemos, en el caso chileno, buscarlo en otra lógica.

### **Mundos Diegéticos en el Canal TV UC (2000)**

El Canal TV UC no tiene programación de dibujos animados durante la semana, sólo sábados y domingos.

El sábado el mundo diegético presupuesto sigue el siguiente recorrido :Lúdico→ Ficción (sea un programa u otro)→Lúdico→ Ficción. El Domingo es : Ficción→ Ficción→Ficción→ Ficción→ Ficción.

La programación del canal es irregular respecto a los dibujos animados, salvo el dibujo animado “Los Simpsons”, el viernes a las 22 horas, pero él no está destinado a los niños. De hecho, según los estudios de audiencia del segmento infantil respecto a los programas infantiles es bastante baja, pues él va dirigido a jóvenes y adultos.

Luego, es posible deducir de la programación de sábados y domingos de la Cadena Televisión Universidad Católica (TV CPU) que no hay allí un principio diegético que estructure la programación televisiva de dibujos animados infantiles, al menos en lo que respecta a la relación entre mundo y realidad, desde un punto de vista audiovisual. Además, hay franjas horarios vacías entre una serie y otra, por ejemplo el sábado entre Garfield (Lúdico) y Tom and Jerry (Ficción), y la secuencia tampoco queda clara el domingo.

Hay solamente dos principios que estructuran la programación: a) el principio de no hacer la presuposición de un consumidor objetivo que desea observar un programa específico, la cadena presupone que los niños desean solamente observar un programa cualquiera en la categoría de clase dibujos animados, es por eso el principio dominante de la cadena de televisión Pontificia Universidad Católica de Televisión de programación irregular a diferentes franjas horarias, y b)la totalidad de las series (13) son de origen americano (100%), eso quiere decir que hay una preocupación por el contenido, y hay también una presuposición a la base: el contenido de los dibujos animados americanas no es violento; es decir, los consumidores a la base no son los niños, son los padres.

### **Mundos Diegéticos Canal TVN**

Canal TVN no programa dibujos animados durante la semana, sólo sábados y domingos. El sábado, los mundos diegéticos presupuestos siguen diferentes recorridos según el día, pues no hay una programación regular, en (3/6) y (10/6) tenemos :Ficción \*(Merrie Melody)→Ficción (Festival Porky)→ tramo horario sin dibujos animados →¿<sup>16</sup>(El mundo Fantástico de Richard)→Lúdico (Batman)→Lúdico (Supermán)→Lúdico (Las aventuras de Silvestre y Piolín (únicamente el 3/10))→Ficción (Tiny Toon). Algunas veces Merrie Melody es Ficción, otras Lúdico, otras Real ; en las fechas (17/6) y (24/6) se da :Ficción (Festival de Porky) →¿(El mundo fantástico de Richards) → Lúdico (Batman) →Lúdico (Supermán).

Luego, hay tres recorridos diegéticos: 1)Ficción→Lúdico→Ficción, 2)Ficción...>→Lúdico,3)Ficción→Ficción.

El domingo, el mundo diegético presupuesto sigue el siguiente recorrido, en la fecha (11/6) : Ficción \*(Merrie Melody)→Ficción (Festival Porky)→¿ (El mundo Fantástico de Richards) →Lúdico (Batman), pero en la fecha (4/6) se da: Ficción \*(Merrie Melody)→Ficción (Festival Porky)→¿(El mundo Fantástico de Richards) →Lúdico (Batman)→Lúdico (Las aventuras de Silvestre y Piolín) → (franja horaria sin dibujos animados)→Ficción Tiny Toon), en la fecha (18/6) tenemos: Ficción (Speedy González)→Lúdico (Batman), y en la fecha (25/6) :Ficción (Festival de Porky)→ )→¿ (El mundo Fantástico de Richards) →Lúdico (Batman)→Lúdico (Supermán).

<sup>16</sup> El signo de interrogación es debido a que no se tuvo acceso al material de la serie.

Luego, no hay regularidad de programación, y tampoco regularidad diegética. Desde un punto de vista estadístico es más importante el recorrido Ficción → Lúdico, y después Ficción → Ficción, pero los datos no son suficientemente extensos para tener una muestra representativa, entonces, es necesario hacer intervenir un punto de vista semiótico (cualitativo), pero allí detectamos que no hay una coherencia, a veces se parte de ficción, a veces de lúdico, e incluso Merry Melody no tiene una coherencia.

Es claro que no hay una lógica del sentido diegético que los programadores quieran insertar en los consumidores, además, no hay una programación vertical para cada tramo horario, todo pasa de manera contingente. Hay solamente dos principios que estructuran la programación: a) el principio de no hacer la presuposición de un consumidor objetivo que desea observar un programa específico, la cadena presupone que los niños desean solamente observar un programa cualquiera en la categoría de clase dibujos animados, es para ello que el principio dominante de la cadena Televisión Nacional de Chile (TVN) es la programación irregular a diferentes tramos horarios, y b) la totalidad de las series (13) son de origen americano (100%), eso quiere decir que allí hay una preocupación por el contenido, y también una presuposición a la base: el contenido de los dibujos animados americanos no es violento; es decir, los consumidores son los padres, y no los niños.

### **Mundos diegéticos televisión chilena y principios estructurantes de la programación infantil de dibujos animados**

Luego, es necesario decir que hay una correspondencia entre los canales TVN y TV UC, pues ambos tienen un mismo principio estructurante: no son conscientes de preocuparse por el contenido diegético de las series, salvo por una lectura transversal sobre los contenidos de violencia, que ellos presuponen no estar ligado a los dibujos animados americanos que constituyen el 100% de la programación de ambos canales. Para ambos, los niños no son un consumidor objetivo que posee sus propios gustos, sino una categoría que puede ver cualquier programa a cualquier hora, el grupo objetivo de ambos canales son los padres.

Luego, TVN y TV UC son antagónicos a los principios que estructuran la programación infantil de dibujos animados de Chilevisión y Megavisión. Antagónicos pues la parrilla de programación es irregular en los dos primeros y regular en los segundos, pero también antagónicos respecto a que “Chilevisión” y “Megavisión” conceptualizan a los niños como consumidores. Sin embargo, la estructuración de la propuesta visual en su relación con el mundo no son percibidos. Los mundos diegéticos presupuestos, y lo que implica de establecer una ligazón con la realidad no aparecen, son un no- visto.

Tampoco es posible establecer una frecuencia estadística que nos permita aprehender la imagen corporativa diegética de cada canal respecto a los dibujos animados, más bien, lo que se desarrolla es la lógica del marketing, del consumidor infantil como un consumidor objetivo, en el caso de “Chilevisión” y “Megavisión”, frente a un consumidor perteneciente a la categoría “padres” en TV UC y TVN, que sustituye al consumidor real, por una presuposición no validada, ni fundamentada científicamente, que los dibujos animados japoneses (los más consumidos según el rating) estarían ligados a la violencia, lo que instaura un salto de plano: los consumidores son los padres y no los hijos. Desde ese punto de vista estamos ante una oposición entre la Televisión Pública, donde lo que se programa sigue criterios políticos y culturales, y la Televisión de la Demanda (Fonnet,

L.,2003), donde es el consumidor quien establece, a través de las tasas de audiencia, lo que quiere ver entre lo que se ofrece. Los criterios de la Televisión Pública, presentes en TVN y TV UC no están vinculados a una reflexión del tipo de propuesta audiovisual presentada, sino que una presuposición que los hace operar con los límites de negar la programación de dibujos animados japoneses, pero a partir de allí, lo que se da es un problema de distribuidores y/o un problema de stock.

### **Bibliografía**

- ABALOS, C.; ACOSTA, D., CARDENAZ, R.; LIENDO, D.; PEÑAFIEL, E.; RIVEROS,, R.; TORRES, V. “Análisis de la Programación Televisiva Infantil en Chile”, Seminario de Título, Instituto de la Comunicación e Imagen, Universidad de Chile, Santiago, 2004.
- DEL VILLAR, R.; SCOLARI, C. (Editores) (2004), “Corpus Digital”, en Revista deSignis No 5”, Barcelona, Ed. Gedisa.
- DEL VILLAR, R. (2001), “Videoculturas de fin de milenio: globalización, japoanimación y resemantización local”, en Revista Opción Año 17, No 36, Ed. Universidad del Zulia, Maracaibo
- DEL VILLAR, R. (2003), “Análisis semiótico comparativo: videoanimación americana/ japonesa”, en Revista Comunicación y Medios, Año 13, No 14, Ed. Universidad de Chile, Instituto de la Comunicación e Imagen, Santiago.
- DEL VILLAR, R. (2004), “Consommation de la vidéo-animation japonaise: redéfinition de la notion sémiotique et psychanalyse du sujet”, en Revue Visio Vol. 8, N° 3- 4, Ed. Université du Laval, Québec.
- DEL VILLAR, R. (2004), “Nuevas tecnologías y construcción de identidades”, en Revista deSignis No 5, Ed. Gedisa, Barcelona
- DEL VILLAR, R., PERILLAN, L., CASAS, R., (2004), “Informe final Proyecto Fondecyt No 1030561”, Fondecyt, Santiago.
- DJÉNATI, G. (2001), “Psychanalyse des dessins animés”, Ed. L’Archipel, París
- PERILLAN, L., CASAS, R., (2004), “El papel del video- juego en el proceso de construcción de identidades”, en Revista deSignis No 5, Ed. Gedisa, Barcelona.
- FAJNZYLBBER, V. (2002), “Videoanimación en Chile: audiovisual, relativismo, y construcción de nuevas identidades”, en Revista Comunicación y Medios, Año 12, No 13, Universidad de Chile, Santiago.
- FONNET, L. (2003), “La programmation d’une chaîne de Télévision”, Ed. Dixit, París
- GREENFIELD, P., RETSCHITZKI, J. (2002), “L’enfant et les médias”, Ed. Universitaires Fribourg Suisse
- JOST, F. (1999), “Introduction à l’analyse de la télévision”, Ed. Ellipses, París
- JOST, F. (2001a), “La télévision du quotidien”, Ed. DeBoeck Université, Bruxelles.
- JOST, F. (2001b), “El género televisual: del contrato a la promesa”, en Revista de Cine, No 1, Ed. Facultad de Artes, Universidad de Chile.
- JOST, F., CHAMBAT- HUIILLON, M.F., LAWANDOS, R., DEL VILLAR, R. (2003), “Informe Final Proyecto Ecos- Sud/ Conicyt C00H01: “Filmes de animación, microculturas y globalización”, Conicyt, Santiago.
- JOST,F., CHAMBAT- HUIILLON, M. F. (2005) “Padre- hijos: Miradas cruzadas sobre los dibujos animados”, en Revista Comunicación y Medios Año 15, No 16, Ed. Universidad de Chile, Santiago

- LAWANDOS, R. (2002), "Dibujos animados e impresión de realidad", en Revista Comunicación y Medios, Año 12, No 13, Ed. Universidad de Chile, Santiago.
- MANDELBROT, B. (1997), "La geometría fractal de la naturaleza", Ed. Tusquets, Barcelona
- SOUZA, M.D. (1999), "Consumo Televisivo: Percepciones y Valoraciones", Santiago, Ed. Consejo Nacional de Televisión <http://www.cntv.cl>.
- SOUZA. M. D.; KURTH R. (2003), "Informe 8/13 Tweens Chilenos", Santiago, Ed. Consejo Nacional de Televisión
- TISSERON, S. (2000), "Psychanalyse de la bande dessinée", Ed. Flammarion, París.