

REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

El discurso axiológico del personaje Lisa Simpson

Autor: Edgar David Bribiesca Mendoza

**Tesis presentada para obtener el título de:
Lic. En Ciencias de la Comunicación**

**Nombre del asesor:
Claudia Ivette Pedraza Bucio**

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar, organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación "Dr. Silvio Zavala" que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo "Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada", se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.





**UNIVERSIDAD
VASCO DE QUIROGA**

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

EL DISCURSO AXIOLÓGICO DEL PERSONAJE
LISA SIMPSON

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA

Edgar David Bribiesca Mendoza

ASESORA

Mtra. Claudia Ivette Pedraza Bucio

Clave: 16PSU0012S

ACUERDO: LIC000202

MORELIA, MICH.

DICIEMBRE DE 2010

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, Gloria Mendoza y Cuauhtémoc Bribiesca por su apoyo, su guía y su confianza para lograr mis sueños. Soy afortunado por contar siempre con su amor, comprensión y ejemplo. Esta tesis es suya.

A mis hermanos, Mónica, Ana, Francisco, Temo y Víctor con mucho cariño, y junto con nuestros padres son el motor de mi vida que siempre me han movido, gracias a todos, los amo.

Claus, mi asesora, muchas gracias por guiarme en este proyecto tan importante en mi vida.

A la Lic. Susana García Ramírez por todo su apoyo, a cada uno de mis maestros de toda la carrera, a mis grandes amigos y compañeros con los cuales compartí importantes y felices momentos.

Pero sobre todo a Dios y a la Virgen María por brindarme salud, inteligencia, fuerza, paciencia e iluminar mi camino.



INDICE

INTRODUCCIÓN

Página

CAPÍTULO 1 DISCURSO AXIOLÓGICO

- | | | |
|-----|---|----|
| 1.1 | DISCURSO Y CONSTRUCCIÓN DE SIGNIFICADOS | 26 |
| 1.2 | DISCURSO AXIOLÓGICO Y LOS VALORES | 37 |

CAPÍTULO 2 DIBUJOS ANIMADOS

- | | | |
|-----|-------------------------------------|----|
| 2.1 | INICIO DE LOS DIBUJOS ANIMADOS | 43 |
| 2.2 | UN POCO MÁS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS | 50 |
| 2.3 | TÉCNICA DE LA ANIMACIÓN | 55 |
| 2.4 | EL USO DE LA CARICATURA | 59 |

CAPÍTULO 3 LOS SIMPSON

- | | | |
|-----|--|----|
| 3.1 | DE SPRINGFIELD PARA EL MUNDO | 64 |
| 3.2 | UNA FAMILIA MUY PECULIAR | 71 |
| 3.3 | LOS SIMPSON, UN LENGUAJE DE FIN DE SIGLO | 74 |

CAPÍTULO 4 TRABAJO DE CAMPO

- | | | |
|-----|-------------------------------------|----|
| 4.1 | INTERPRETACIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO | 82 |
| 4.2 | CONCLUSIONES | 95 |

ANEXOS

TABLAS DE ANÁLISIS
BIBLIOGRAFÍA

Las caricaturas han sido un objeto de estudio a lo largo de la historia, desde que se encontraron los primeros indicios de lo que hoy llamamos caricaturas o dibujos animados, en la antigua Grecia o en Egipto, los cuales marcaron la tendencia a presentar diferentes fases del movimiento en su arte, dando así vida y movilidad a los trazos hechos pero sobre todo, la importancia de lo que transmitían (García, 1995).

En la actualidad, existen aún interrogantes sobre el contenido de caricaturas transmitidas a lo largo del día, algunas de las incógnitas son si realmente existe una verdadera clasificación de la misma y si es apta o no para los televidentes que la están observando y que éstos puedan llegar a sentirse identificados con lo visto. Un gran ejemplo sobre una caricatura, de la cual, se han presentado varias investigaciones es la serie animada de la cadena Fox.

JUSTIFICACIÓN

El debate acerca de los contenidos de los distintos productos mediáticos, ha sido desde inicios sobre las investigaciones en la comunicación, un tema emprendido desde diferentes perspectivas metodológicas y teóricas que han dejado ver diferentes mecanismos por los cuales estos mensajes son parte de los procesos de significación en los que los emisores y receptores juegan un papel muy importante.

Desde la teoría de la Aguja Hipodérmica (Lasswell, 2008), enfoques actuales sobre el consumo cultural, la investigación ha centrado una buena parte de su trabajo en revelar cómo el contenido de los mensajes influye, afecta, impacta, modifica o genera los procesos de significación antes mencionados.

Estos procesos varían, en menor o mayor medida, de acuerdo al medio por el que se transmiten, ya sea la radio, revistas, internet y en este caso, la televisión, la audiencia a la que van dirigidos y a los géneros que definen la producción del mensaje.

Uno de los géneros que se han estudiado recientemente son los dibujos animados, por ser un tipo de producción que se ha relacionado con un público que ha tenido a caracterizarse como el más expuesto a los contenidos mediáticos: el infantil. Sin embargo, en los últimos años han surgido una serie de dibujos animados que rompiendo con su asociación al público infantil han sido hechos para un público mayor, con mensajes centrados en temas que difieren de las narrativas tradicionales de las caricaturas para niños.

“En el caso de los dibujos animados, como fuera referido, la edad de los integrantes del público opera como indicador básico de clasificación. Pero aún reconociendo que **las producciones animadas continúan ejerciendo una cierta hegemonía sobre los espacios audiovisuales que suelen elegir los niños**, durante los últimos años el magnetismo de las historias infantiles moralizantes que jalonaron los años setenta - por lo general vinculadas al modelo de los cartoons_ tradicionales de origen estadounidense -, ha sido paulatinamente reemplazado, a raíz de la atracción que sobre el público generan otro tipo de producciones, asociables a **temáticas que trascienden los ámbitos de interés que han sido específicos de la audiencia infantil**” (COMFER, 2009).

Y lo podemos observar en la diferencia de temáticas como la familia, la política entre otras y las características entre los dibujos animados de años atrás con los que se transmiten hasta el día de hoy.

“Esta idea permite orientar el análisis de los dibujos animados en tanto **mediaciones de cuestiones sociales e institucionales que son abordadas, según el caso, desde una perspectiva conservadora o bien crítica fantástica o realista.** En este punto se advierte de qué manera los dibujos animados proponen distintas miradas sobre la lógica que gobierna el desarrollo de tipos específicos de sociedad -y de los actores sociales que en ellas intervienen-, como asimismo sobre su dinámica interna; circunstancia que conlleva el problema de identificar, por la vía de la observación y del análisis puntual de las alternativas que actualmente conforman la oferta de programas, no sólo las diversas propuestas, modelos socioculturales y concepciones del mundo que aquellos viabilizan, sino, adicionalmente, la **función que cumplen sus distintos códigos de representación,** ya sea que éstos permanezcan anclados en el terreno de la ficción, de la fantasía o bien del realismo” (COMFER, 2009).

De lo anterior, podemos decir que independientemente de la audiencia a la que se dirigen los dibujos animados, contienen una propuesta de significación relacionada a modelos, esquemas, ideologías o representaciones sociales que transmiten a través de sus argumentos, narrativas y personajes. Esta propuesta se une a los

procesos de comunicación de las personas, como lo explica Giddens al hablar de la dualidad de la estructura, concepto que ha servido para explicar “las propiedades articuladoras que consienten la ligazón de un espacio tiempo en sistemas sociales: las propiedades por las que se vuelve posible que prácticas sociales que discerniblemente existan a lo largo de segmentos variables de tiempo y de espacio, y que presten a éstos una forma sistémica” (Giddens, 1995:54).

Los significados que el receptor tiene acerca del mundo social, sumados a aquellos que está adquiriendo a partir de diferentes instancias sociales como la televisión, le son útiles para movilizar estructuras sociales y axiológicas de su entorno mediato e inmediato. Si el receptor es capaz de realizar tal acción movilizadora, y para hacerlo parte de la información que ha recabado de diversas fuentes mediáticas (en este caso la televisión), entonces es importante estudiar los mensajes televisivos como información que podrá ser o no ser retomada por los receptores en el proceso de explicación de su sociedad, pero que de igual forma está presente en los mensajes mismos.

En el momento en que el interés por estudiar el contenido sobrepasa el ámbito de la curiosidad sucede cuando una propuesta de significados acerca del mundo está contenida en una serie de dibujos animados de gran popularidad, que además ha sido una de las más polémicas justamente por la crítica hacia la misma percepción de la vida social. Tal es el caso de los Simpson que gracias a su popularidad se han creada atracciones como The Simpsons Ride, en Universal Studios Orlando (Florida) el cual, fue inaugurada el 15 de mayo de 2008, no nos vayamos tan lejos, Los Simpson la película es otro de los ejemplos sin dejar atrás muchos más.

La fama de los Simpson, más allá del número de fanáticos y de otros tantos detractores, está relacionada con el tipo de discurso que maneja acerca de la vida social. Los Simpson, se sabe, es una sátira a la sociedad norteamericana, dentro de la cual sus personajes se han convertido en símbolos mediáticos que reproducen un discurso sarcástico de la concepción de la vida de una sociedad que se ha estigmatizado como el ejemplo de la sociedad occidental.

En este discurso, la crítica hacia las instituciones, las normas, los valores y las creencias se reproduce a través de sus personajes, que terminan por convertirse en una referencia para la elaboración de los marcos de comprensión de los receptores. Es en este sentido, esta

investigación se hizo necesaria para comprender, por medio del contenido de la misma serie, cuál es el discurso que se maneja a través de sus personajes, o mejor dicho, de uno de ellos, como parte de las referencias mediáticas (de gran popularidad) que contribuyen a la construcción de significados sociales.

La cuestión de la necesidad de analizar el contenido de la serie no se determina por la afinidad o el desacuerdo con los mismos, sino por el hecho innegable de que constituyen uno de los programas que más impacto han tenido dentro de la programación televisiva.

Por lo tanto, esta investigación mostró a personas interesadas en el tema de los mensajes que una unidad transmite, en este caso el personaje de Lisa Simpson, comprender cómo es que en su discurso logra emitir valores tanto positivos como negativos.

Así mismo, aportó la metodología, características, sus herramientas y que éstas sirvan como ejemplo para investigaciones posteriores que traten un análisis del discurso.

También, destacar la importancia social que tienen los valores en los mensajes transmitidos a través del dibujo animado a estudiar, ya que investigaciones pasadas muestran a la serie como una propuesta no muy apta para menores de edad, sin embargo para los padres de familia y el público en general, fue bueno saber que Los Simpson no sólo son sinónimo de violencia.

Finalmente, fomentar la investigación en la comunicación sobre los contenidos en los medios de comunicación y en especial en los mensajes de los emisores, para tener una mejor clasificación en los géneros que llegan a los receptores que tienen una mayor exposición a ellos.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Para plantear el punto de partida del estudio de los personajes de la serie, en este caso, Lisa Simpson, se necesitó tomar en cuenta que los dibujos animados son mediaciones funcionales de lo real, como lo explica Beatriz Rotundo en un artículo digital de la COMFER¹ cuando dice que “los dibujos animados deben ser analizados como formas simbólicas y representacionales que nos hablan de los universos de sentido que construye una cultura” (Rotundo, 2000:2).

¹ Comité Federal de Radiodifusión (COMFER) de la República de Argentina.

La mirada acerca de cómo es el mundo y de cómo se organizan las sociedades, que proponen ciertos Animé², tales como "Dragon Ball" o "Pokémon", y aquella que promueven "Los Simpsons" (variante de los denominados Cartoons de los Estados Unidos), constituyen formas contrapuestas del "ver". En un caso el punto de vista se centra en la demarcación de los valores y roles que los sujetos ejercen dentro de un mundo regido por un orden tradicional y - en cierta medida - naturalizado, caracterizado, en muchos casos, por aquello que desde la perspectiva europea se ha dado en llamar "culto de la violencia" presente en las animaciones orientales. En el otro caso ese ordenamiento suele estar representado dentro de un contexto social y doméstico, intrínsecamente conflictivo y contradictorio. Sin embargo, ambas alternativas también presentan rasgos convergentes, entre otros, aquellos que están determinados por el hecho de que sus mensajes son aprehendidos directa y emocionalmente" (Rotundo, 2000:7).

Lo anterior quiere decir que los contenidos de los dibujos animados, como productos audiovisuales, se generan, circulan y consumen en ámbitos socialmente estructurados, en mundos históricamente delimitados y en circunstancias comunicativas específicas.

Como mediaciones funcionales de lo real, los dibujos animados reproducen representaciones que son vistas como modelos para explicar lo real, tal como señala el trabajo de Cardoso Correa, donde menciona en un parte de su tesis que los personajes de cierta

² Dibujos animados japoneses.

caricatura pueden ser vistos por los niños o jóvenes como modelos, ya que tienen reconocimiento, aventuras en la trama entre otros aspectos (Correa, 2001:24).

“A través de los dibujos animados el público se halla expuesto a la presentación de diversas concepciones y miradas acerca del mundo, construidas en un momento histórico por una cultura y ello hace que en la actualidad el destinatario de este tipo de productos audiovisuales, obtenga un amplio espectro de versiones sobre la realidad que, en la mayoría de los casos, no se asocian de manera directa con la cultura de origen de la producción animada” (Moyano, 2000:4).

Lo anterior, marca el autor, concede al género de las animaciones una característica de universalidad de sus códigos, que se pueden ver en forma particular con que los dibujos animados funden la diversidad cultural de los mensajes para ser presentados a una gran diversidad de públicos y segmentos de audiencia, tanto infantiles como adultos en distintas horas del día.

Por eso, señala el autor, es necesario considerar que los dibujos animados conforman *Unidades de Sentido Globales*, cuyas formas de organización son específicas y cumplen funciones socio-comunicativas que se completan en la recepción.

“Esta circunstancia impone al evaluador la necesidad de poner en acto sus cualidades interpretativas, situando los contenidos observados en el proceso de comunicación y su entorno cultural, a efectos de implementar un procedimiento válido para la generación de hipótesis acerca de las posibles lecturas sobre la naturaleza y los propósitos implícitos a descifrar en los mensajes” (Moyano, 2000:4).

Como “Unidades de Sentido Globales”, los dibujos animados conllevan una serie de valores, creencias, representaciones, ideas, nociones, actitudes y orientaciones que se reproducen tanto en sus tramas narrativas como en sus personajes.

La noción tradicional de dibujos animados, al asociarlos con los niños, ha generado la idea de que estos mensajes conforman una unidad de sentido orientada global a contenidos adecuados a los procesos de construcción de significados desde una visión infantil, es decir, en un sentido formativo.

Pero con el surgimiento de las caricaturas para adultos, las unidades de sentido globales se han orientado más hacia la crítica social que a las narrativas formativas o educativas.

El caso paradigmático de las caricaturas para adultos es el de la serie de los Simpson una serie estadounidense de animación, en formato de comedia de situación, creada por Matt Groening para Fox Broadcasting Company y emitida en varios países del mundo. La serie es una sátira hacia la sociedad estadounidense que narra la vida y el día a día de una familia de clase media de ese país (cuyos miembros son Homero, Marge, Bart, Lisa y Maggie Simpson) que vive en un pueblo ficticio llamado Springfield.

En este contexto, el concepto de sujeto que promueve la serie adscribe a la idea de que el hombre medio norteamericano constituye una construcción socio histórica. De ello resulta una clave para la reformulación de los análisis sobre la desviación y sobre un conjunto de problemáticas relacionadas con la discriminación, la pobreza, la enfermedad, el medio ambiente, vivienda, etc.

Dentro de este espacio crítico, los personajes carecen del heroísmo y de la moral que caracterizaba a las fábulas edificantes de las animaciones que los antecedieron, aquellas que estaban dirigidas al público infantil. En cambio, esos personajes encarnan en una familia nuclear que impugna las instituciones, las convenciones, recomendaciones y mandatos que organizan la comunidad.

De la familia anterior se encuentra Lisa Simpson quien con un vistazo a la serie, se puede inferir que representa la niña superdotada, activista, idealista, responsable y frustrada; cuyas ganas de hacerse mayor y querer ser tratada como una persona adulta chocan constantemente con su edad y crecimiento. Sus dos roles principales

en la serie consisten en plantear los problemas típicos que conlleva la convivencia de dos hermanos de diferente género con apenas dos años de diferencia y en cuestionar constantemente los valores del mundo adulto a través de un prisma infantil excesivamente crítico e ingenuo. Los guionistas de la serie aprovechan la presencia de este personaje no sólo para desarrollar capítulos con tramas de contenido ecologista e idealista, pero también para denunciar el trato humano hacia la naturaleza y criticar las inconsistencias o injusticias de las ideologías y religiones occidentales.

Como elemento excesivamente racional de la serie, a veces Lisa parece consciente del soporte ficticio en el que transcurre parte de la vida de los Simpson. Estos recursos los usan los guionistas como fuente de humor y para hacer guiños a los fanáticos más críticos y exigentes, pero normalmente suelen ser salvados de alguna manera integrándolos con comentarios ingeniosos sobre la misma realidad ficticia.

La cuestión es que a pesar de ser una realidad ficticia, a través el personaje de Lisa Simpson se maneja una valoración sobre ciertos temas como las artes, la ecología, el feminismo, etc., que aún cuando la caricatura sea una sátira de la sociedad norteamericana, brindan una representación particular para entender dichos temas

Por lo anterior, surgió el interés por analizar el personaje de Lisa Simpson a fin de revelar cuál es la construcción de significado que a través de sus características y funciones se manejan dentro de la trama, atendiendo a una cualidad específica: sus valores.

El análisis axiológico es una forma de acercarnos a los significados que presenta el texto televisivo, pues son los valores, “más que las actitudes o las simples conductas, los que reflejan la racionalidad detrás de ciertas acciones que eventualmente facilitarán escudriñar lo que Giddens ha denominado la agencia humana” (Orozco, 1993:18).

Los valores expresan el significado de la vida social y de las relaciones humanas de quien los produce; es la propuesta que consciente o inconscientemente formula un grupo de emisores o creadores a partir de un texto que se materializa en un programa televisivo específico y que de alguna manera representa una oferta de significados para la construcción de la concepción axiológica y social de quienes los consumen.

Al analizar los valores, entendidos como concepciones del ser humano, el mundo, la naturaleza y el cosmos, es posible acercarse un marco simbólico que construye un discurso, entendido como “toda práctica enunciativa considerada en función de sus condiciones sociales de producción, que son condiciones institucionales, ideológico - culturales e histórico- coyunturales; tiene una dimensión pragmática dentro del contexto social en el que comunican”. Robin y Pêcheux (Gutiérrez, 1998 p. 84). Es decir, analizar el modelo axiológico del personaje de Lisa Simpson, permitirá revelar el discurso particular que se maneja en la serie sobre los diferentes temas con los que se relaciona dicho personaje

Dicho esto, se puede entonces enunciar las preguntas que guiaron esta investigación:

Pregunta General

¿Cuál es el discurso axiológico del personaje de Lisa Simpson?

Preguntas Particulares

¿Cuáles y qué tipo de valores se presentan a través del personaje de Lisa Simpson?

¿Cuáles son los hábitos, actitudes y acciones de Lisa Simpson que reproducen estos valores?

¿Cuál es el papel de los valores representados por el personaje de Lisa Simpson en el contexto de la serie?

Hipótesis

A través del personaje de Lisa Simpson se realiza una propuesta axiológica particular por medio de la cual se brinda una concepción de temas como las artes, la ecología, la equidad de género, la discriminación, la unión de la familia en momentos difíciles etc., que constituyen una crítica al modelo de sociedad estadounidense que se reproduce en la serie.

METODOLOGÍA

ANÁLISIS DE DISCURSO

Para poder analizar lo anterior se eligió la propuesta metodológica cualitativa del Análisis del Discurso. Para empezar, hay que decir que la decisión de situar esta investigación desde la perspectiva cualitativa obedece a la posibilidad que ésta ofrece para concebir a la cultura y a la comunicación como fuente de significados que concentra la aparición de sus objetos analíticos en un contexto específico (Jensen, 1993 pp. 12-13). Dicho de otra forma, los enfoques cualitativos examinan la producción social de significado como un proceso que se contextualiza y se integra con las más amplias prácticas sociales y culturales.

El objetivo del análisis de discurso es establecer el contenido semántico de los conceptos utilizados en determinados textos en relación a cierta representación, práctica o ideología. Por lo tanto, esta metodología no consiste en una mera descripción del texto, sino en una lectura en relación a aquello que condiciona lo que se expresa. No obstante, el análisis de discurso no es un patrimonio exclusivo de la lingüística, sino que ha contado con la contribución de otras disciplinas académicas como la antropología, la semiótica, la sociología, la psicología, la comunicación, la filosofía, etc. Por eso mismo, existen diferentes propuestas que centran su atención en distintos dispositivos del lenguaje. En el caso concreto la metodología del AD, la atención se centra en aquellas acciones sociales que se

ponen en práctica, a través del discurso, como el abuso de poder, la dominación, la desigualdad, la marginación y la exclusión sociales. Esta propuesta engloba los trabajos de autores como Norman Fairclough, Ruth Wodak, Teun Van Dijk y Siegfried Jäger, y su objetivo central es saber cómo el discurso contribuye a la reproducción de estas acciones mediante estructuras discursivas aceptables y legitimadas por la sociedad.

El Análisis de Discurso, según Van Dijk (1993) proviene de distintas técnicas de análisis de comunicaciones que utiliza procedimientos sistemáticos y objetivos de descripción del contenido de los mensajes para obtener indicadores que permitan una inferencia de los conocimientos relativos a las condiciones de producción y recepción de los mensajes. En este trabajo, se usó para detectar la existencia de un modelo axiológico o de valores en un personaje. Aplicado a la comunicación, la metodología del AD amplía la posibilidad de estudiar no sólo el contenido, sino la estructura y el contexto de los mensajes.

Sin embargo una de las dificultades de esta metodología es que existen muchas propuestas, cada una ofreciendo diferentes posibilidades de explotar la unidad de análisis; pero también impone la necesidad de decidir si una propuesta conviene más que otras o si se requiere completar con aportaciones de otras. Las pautas que se establecieron, siguiendo a Van Dijk, para realizar el análisis de discurso se describen a continuación:

- **Selección de las unidades de análisis:** La selección de unidades de análisis se realizó en consideración de la relevancia que tuvieran para los objetivos del trabajo.

El análisis se obtuvo en base a todas las escenas donde tiene una mayor participación Lisa de los capítulos de las temporadas número 9 y 10 de Los Simpson, los cuales son:

<ul style="list-style-type: none"> • La ciudad de New York vs Homero • Vida prestada • El sax de Lisa • Especial de noche de brujas VIII • La familia peligrosa • Bart se convierte en estrella • La familia mansión • Un gran embaucador • El cambio de Bart • Las dos señoras Namassapeema • Lisa la escéptica • La cruda realidad • Milagro en la avenida siempre viva • Todos cantan, todos bailan • Bart en la feria • La secta Simpson 	<ul style="list-style-type: none"> • El autobús de la muerte • La última tentación de Krusty • El bueno, la mala y el feo • Lisa Simpson • Gorgorito • Capitán Simpson • Misión deducible • Nuevamente solo • Pérdida de fe • Homero va a Hollywood • Lisa comentarista • Basura de titanes • El rey de la colina • Hemos perdido a nuestra Lisa • Marge, ¿Puedo dormir con el peligro? • La pequeña mamá • Días de vino y rosas • El último tango de Springfield • Marge está loca loca
--	---

- **Explotación del material:** Para facilitar la explotación del material analizado, de manera que se pudiera realizar el reporte del análisis,

se tomaron en cuenta dos cuestiones: primero, la clasificación de valores de **Marín Ibáñez** (1976):

- **Morales:** Perfeccionan al hombre a sí mismo, en su esencia como persona. Por ejemplo: justicia, templanza, fortaleza, prudencia.

- **Sociales:** Perfeccionan al hombre en su relación con los demás. Por ejemplo: amabilidad, honestidad, servicio, solidaridad, patriotismo.

- **Intelectuales:** Perfeccionan al hombre en su aspecto, razón, intelecto, memoria. Ejemplo: ciencia, artes, conocimiento, sabiduría.

- **Técnicos:** Perfeccionan al hombre ayudándolo a tener mejores condiciones de vida. Por ejemplo: estudio, organización, trabajo, creatividad.

- **Vitales:** Perfeccionan al hombre en su aspecto fisio- biológico. Po ejemplo: agilidad, fuerza, salud, deporte, placer, ejercicio.

- **Trascendentales:** perfeccionan al hombre en relación con las realidades superiores: cosmovisión filosofía, religión.

A continuación se encuentra una clasificación de valores y antivalores, con los cuales, estaremos analizando nuestro objeto de estudio. En el apartado 1.3 ahondaremos más en ellos, sólo los

presento aquí pues es necesario para dejar en claro que ésta lista de valores y antivalores utilizaremos en nuestra metodología.

Valores

- Cooperación
- Libertad
- Felicidad
- Honestidad
- Humildad
- Amor
- Paz
- Respeto
- Responsabilidad
- Sencillez
- Tolerancia
- Unidad
- Preocupación por sí misma y por el prójimo

Estos son algunos de los antivalores morales:

1. Esclavitud
2. Angustia
3. Deshonestidad
4. Arrogancia
5. Odio
6. Guerra
7. Irrespeto
8. Irresponsabilidad
9. Altanería o soberbia
10. Intolerancia social
11. Divisionismo
12. Perjuicio
13. Enemistad
14. Envidia
15. Desigualdad o no correspondencia justa y exacta
16. Injusticia
17. Infidelidad
18. Ignorancia
19. Pereza
20. Suciedad

Esta tabla de valores se buscó en las acciones y características de las escenas en las que participa Lisa Simpson de acuerdo a los indicadores que según varios autores (Enlace, 1998) se operacionalizan a través de hábitos, actitudes y acciones. De esta manera, las tablas de registro quedaron de la siguiente manera

Temporada_____

Capitulo_____

Escena_____

Descripción de la escena	Tipo de valor	Valor o Antivalor	Hábitos	Actitudes	Acciones	Resultado de la expresión de valor
En este apartado se describió la trama de la escena y se resaltarán los diálogos que revelen un contenido axiológico SE DEBEN GENERAR CLAVES	Aquí se mencionó si se hace referencia a un valor moral, intelectual, etc, de acuerdo a la clasificación de valores.	Aquí se especificó de qué valor se trató.	Aquí se describió si el valor se manifiesta en un hábito.	Aquí se describió si el valor se manifestó en una actitud.	Aquí se describió si el valor se manifestó en una acción.	Aquí se describió cuál es el resultado y la interacción con los otros personajes por el valor manifestado.

- **Búsqueda de estrategias discursivas:** Una vez analizado el material, se conformó el modelo del discurso axiológico del personaje, el cual se expuso recuperando los fragmentos de las escenas que resultaron más representativas de las estrategias discursivas utilizadas en la narrativa de la serie.

CAPITULO 1

EL DISCURSO AXIOLÓGICO

El discurso televisivo se construye de varios elementos y es el análisis del discurso axiológico con el cual podemos conocer más a fondo estas características justamente en esta investigación dirigida a los valores. En este capítulo se podrá definir el discurso axiológico, así mismo conocer los valores que se tomaron en cuenta para esta investigación.



1.1 DISCURSO Y CONSTRUCCIÓN DE SIGNIFICADOS

La relación entre medios de comunicación, mensajes y construcción de significados, ha sido abordada desde diversos campos de estudio; bajo distintas perspectivas teóricas de cada área se han ofrecido diversas explicaciones acerca del estudio de los contenidos mediáticos, éste se originó a partir del interés por los efectos potenciales, intencionados o no de la comunicación de masas. Los primeros estudios de contenidos reflejan una preocupación por el contenido informativo de las noticias, la delincuencia, violencia y el sexo en los programas de entretenimiento. De forma más general los estudios sociales a menudo han considerado los contenidos mediáticos como indicadores más o menos confiables del tipo de cultura y de sociedad en que son producidos.

Berger y Luckman (1990:36-52), señalan que las personas codifican su realidad tomando en cuenta el contexto, así como de sus propias vivencias cotidianas. En ésta, los seres humanos actúan en relación con los objetos y los sujetos con los cuales conviven sobre el significado que éstos tienen para ellos. Gracias a estos significados, la relación de los seres humanos con su mundo forma modelos de interacción que les permite involucrarse y participar en él. Por esto, se dice que la naturaleza de los individuos y la construcción es social, pasa por la gran relación que sucede entre individuos, grupos e instituciones.

El analizar la realidad como una construcción social, realizada tanto individualmente como en forma colectiva, supone una relación entre el sistema social y el sujeto, que es precisamente la propuesta efectuada por Giddens (1998:43-53) en su "Teoría de la estructuración". Para dicho autor, la sociedad está hecha a base de estructuras que existen no como una cosa en el mundo, sino de manera muy importante: las estructuras van cambiando o evolucionando a medida en que funcionan, es decir, en la medida que existan personas que hagan uso de ellas.

Esto implica reconocer que el ser social tiene conciencia y capacidad, pero que sus acciones no pueden tener lugar si la estructura no provee de dos elementos importantes que son muy importantes en ella misma: las normas (las limitantes que tiene un actor en una sociedad, tanto morales como judiciales) y los recursos (condiciones de posibilidad para que el agente realice la acción).

Lo anterior constituye lo que Giddens denomina dualidad de la estructura: la capacidad de ser condición (como conjunto de reglas que limitan) y medio (como recursos que posibilitan) para la acción de los individuos. Por esto, la estructura social se forma como un todo cuyas cualidades retroactúan sobre los individuos dándoles lenguaje, cultura y educación.

Sin embargo, la estructura no es superior al individuo, pues sólo existe en su acción: se manifiesta a través de los múltiples actos de los agentes individuales, lo que significa que las estructuras sociales están constituidas por acciones y relaciones humanas, pero a su vez, esas acciones están mediadas por las características estructurales de la sociedad en la que se llevan a cabo.

De lo anterior, se deriva que la sociedad estructura lo que comprende según su realidad. Ésta es la característica del *constructivismo estructuralista*: la afirmación de que en el proceso de aprehensión, las realidades sociales son a la vez objetivadas e interiorizadas.

Es en esta interacción dentro de contextos específicos que los seres humanos generan un lugar para definir los roles y las prácticas sociales ligados a categorías como el género, la raza, o la clase; constituyen espacios instituidos en los cuales la información se encuentra inscrita en las mismas estructuras de la organización, como reglas de estructuración que regulan la reproducción del sistema. Lo anterior quiere decir que el contexto prefigura estas estructuras a través de acciones o textos materiales: gestos, palabras, objetos, iconos, rituales, creencias, técnicas, mitos, etc, todos los cuales funcionan como una especie de *meta- código* para el individuo.

Este meta-código se expresa a través lenguaje (Berguer y Luckman, 1990:52-60); primero entendido como un mecanismo en el que se transmite y crea la realidad (al proporcionar las objetivaciones necesarias para producirla); y segundo, como marco en que la realidad adquiere sentido, (al disponer un orden dentro del cual dichas objetivaciones adquieren significado). El lenguaje se define como el "conjunto de estrategias simbólicas que son constitutivas para la sociedad y que hacen posible la representación de mundos posibles y reales a sus miembros" (Iñiguez, 2003:83); desde esta postura, el lenguaje no sólo representa al mundo, sino que lo construye: nombrar algo es citarlo a ser como uno lo ha nombrado (Pearce, 1994:275). Es justamente en el lenguaje donde se hacen las distinciones que permiten acercarse al mundo, a través de un universo de categorías que construyen la realidad, y que además permiten la comunicación.

A través del lenguaje, la realidad sucede en lo social; se convierte en el principal medio de intercambio entre las personas y el mundo (en los procesos de percepción, cognición y acción). Cuando los individuos manifiestan sus visiones del mundo (derivadas tanto de sus experiencias personales como de su contexto social) y las comparten con otras personas, se inicia un proceso que resulta en la aceptación, rechazo y transformación de la realidad interpretada; es decir, se hace válida en tanto se comparte con los demás. Así, la comunicación permitida por el lenguaje tiene como principal

función, la construcción de mundos humanos: es en las acciones comunicativas donde los actores sociales seleccionan, reagrupan y codifican los significados (Pedraza, 2008).

Lo anterior implica idear al ser humano como producto y productor de su realidad social: producto, porque el sentido de estos significados está condicionado por una estructura fuera de él; productor, porque estos significados sólo encuentran su sentido si él los interpreta, reproduce y transforma. Desde esta perspectiva, la actividad social sería en esencia, una actividad semiótica (López Villegas, 2006), entendiendo que la semiosis incluye todas las formas de creación de significado, por lo cual se puede entender la vida social como una serie de redes interconectadas de prácticas, representaciones y relaciones sociales que resultan significativas.

De este modo, existen diversas maneras de producir la vida social en modo significativo, pero éstas se encuentran determinadas en y por el lenguaje. Así, la conversación cotidiana, las clases escolares, las manifestaciones públicas, los mensajes de los medios y otras formas constituidas por el lenguaje se establecen como materializaciones de la significación social. En dichas materializaciones, “lo social se expresa de una forma determinada: se vuelve *discursivo*” (Scollon, 2003:205).

Karam (2005) explica que el discurso se ha convertido en un término que traspasa fronteras disciplinarias, ya que no es reducible a un ámbito específico y su alusión puede servir para explicar fenómenos sumamente amplios, tanto en la materialidad discursiva en sí como en el comportamiento de sus usuarios (productores e intérpretes).

Por esta razón, existe una pluralidad de definiciones desde distintas perspectivas teóricas que, a decir de este autor, se agrupan en tres grandes grupos: las aproximaciones *formalistas* (o *intradiscursivas*, que ven al discurso como fuente de sí mismo, sea que se trate de frases o enunciados, relatos o macro-estructuras); las *enunciativas* (que consideran al discurso como parte de un modelo de comunicación en una determinada circunstancia de lugar y de tiempo en que un sujeto de enunciación organiza su lenguaje en función de un destinatario); y finalmente, las perspectivas *materialistas*, que entienden al discurso como una práctica social vinculada a sus condiciones sociales de producción.

A partir de esta última concepción (que retoma los trabajos de Laclau, Foucault, Robin y Pêcheux, entre otros) el enfoque del Análisis del Discurso sustenta su argumentación. Robin y Pêcheux (citados por Gutiérrez, 1998:84) definían al discurso como: "toda práctica enunciativa considerada en función de sus condiciones sociales de producción, que son condiciones institucionales, ideológico - culturales e histórico- coyunturales; tiene una dimensión pragmática dentro del contexto social en el que comunican".

Un discurso es “una forma de significar un particular ámbito de la práctica social desde una particular perspectiva” (Fairclough, 1995:14). Entonces, el discurso se conceptualiza en dos dimensiones: como estructura generadora de concepciones (“forma de significar un ámbito”) y como unidad regulada (“desde un particular perspectiva”). Es decir, en virtud de la dualidad de la estructura, el discurso tiene efectos sobre ésta y al mismo tiempo se encuentra determinado por ella.

Así pues, los discursos no sólo revelan la sociedad en la que fueron producidos sino que al clasificar, ordenar y mediar las percepciones de los individuos se configuran también como práctica social (Iñiguez, 2003:116); en el más puro sentido austiniano, *decir algo* es una manera de *hacer algo*. En esta forma de *decir algo* desde una perspectiva particular, se encuentra la dimensión de poder (Pedraza, 2008).

En relación a esto, Foucault explica con su concepto de *formación discursiva* que los discursos se encuentran inmersos en una serie de relaciones entre instituciones, procesos económicos y sociales, normas de comportamiento y formas de clasificación con base en los cuales se construye el marco discursivo de lo *puede* o *debe ser* dicho en determinado momento sobre una situación en específico:

“la formación discursiva es un haz completo de relaciones que funcionan como reglas; prescribe lo que ha debido ponerse en relación en un práctica discursiva, para que ésta se refiera a tal o cual objeto, para que ponga en juego tal o cual enunciado,

para que utilice tal o cual conjunto, para que organice tal o cual estrategia” (Foucault, 1990:122-123).

Así, todo discurso dice “desde”: desde una posición social, desde un pasado particular, desde una doctrina (Iñiguez, 2003, p. 99). En otras palabras, este “desde” se refiere a la estructura social. El hablar del discurso como práctica enunciativa determinada por la estructura social implica considerar que ésta última impone ciertas constricciones u *órdenes del discurso*, definidos como los conjuntos de convenciones asociadas con las instituciones sociales que constituyen “una estructuración social de la diferencia semiótica, es decir, un particular ordenamiento social de las relaciones entre las diferentes formas de generar significado” (Fairclough, 2003:183). Entonces, la realidad resulta significativa en la medida en que las personas se hallan identificadas con los órdenes del discurso; lo discursivo es lo significativo (Pedraza, 2008).

La relación de los discursos y sus sociedades va ligada de tal forma que aunque los primeros están inscritos en las acciones sociales y sólo existen en ellas, las sociedades solamente pueden interactuar a través del uso de las estructuras de los discursos (Jäger, 2003:67). Pero los contextos sociales no son estáticos, y por lo tanto, los usuarios del discurso no están siempre bajo las mismas condiciones. Cualquier cambio que afecte las estructuras culturales, sociales, políticas o económicas; cualquier transformación de las normas, las relaciones sociales o las instituciones; en resumen, cualquier modificación producida por la misma acción de los individuos repercuten en los discursos.

La consideración anterior le otorga a los discursos un doble perfil: como *texto* (en el que se manifiestan prácticas y representaciones sociales) y como *práctica discursiva* (por el cual se generan prácticas y representaciones sociales).

El concebir a los discursos de esta forma implica tres observaciones, a decir de Gutiérrez (1988:85): que todo discurso se inscribe dentro de un proceso social de producción discursiva dentro del cual asume una posición determinada; que todo discurso remite, de manera implícita o explícita, a una realidad relacionada con el sistema de representaciones y valores (dominantes o subalternos) que define la formación de una sociedad; y que todo discurso se presenta como una práctica socialmente ritualizada y regulada por aparatos en el marco de una situación coyuntural determinada.

En la medida en que esta posición se encuentre más fuertemente ligada al sistema social y por lo tanto, más institucionalizada, mayor será este ejercicio de poder. Poder que radica, básicamente, en dar significado al orden social; es decir, en constituir uno o varios órdenes discursivos (Pedraza, 2008).

Ahora bien, el dar significado al orden social implica el uso del lenguaje, que se convierte en una fuerza social que regula las relaciones del poder organizado (Fairclough y Wodak, 1997). Como se ha mencionado, el lenguaje se materializa de distintas maneras para significar lo social: textos, conversaciones, producción literaria,

etc. Estas materializaciones constituyen las *variedades discursivas* (Scollon, 2003:205). Así, todo discurso se manifiesta en una *variedad discursiva* (que en tanto texto, supone cierta materialización del lenguaje) y revela un *orden discursivo* (que en tanto práctica, supone una ideología).

Por estos dos aspectos, el discurso se convierte en una unidad observacional, interpretable al ser vista o escuchada como emisión; en palabras de Verón (1996:127) al atribuirle un valor semántico, el discurso se convierte en un soporte material (*variedad discursiva*) de una configuración espacio-temporal de sentido (*orden discursivo*). El estudiar a los discursos de esta manera permite entonces obtener una serie de datos que pueden aportar un panorama de las visiones de mundo, de las ideologías dominantes, de los sentidos de identidad, de las valoraciones o de las representaciones sociales que una sociedad posee en un determinado contexto.

A lo largo del siglo XX, se ha constatado que los medios de comunicación colaboraron en la creación de actitudes, comportamientos, opiniones; se han convertido en un importante marco de referencia social y en un activo instrumento de integración social (Huerta, 2002:85). En pocas palabras, se han convertido en unos poderosos agentes de socialización. Este poder se deriva, como señala Mc Quail (1997:77) del hecho de que los medios contribuyen, tal vez más que otras instituciones, al grado de percepción común de la realidad sobre la cual se basa la vida social organizada, "aún cuando el impacto sea gradual y no pueda percibirse conscientemente".

Los *mass media* generan variedades discursivas que proporcionan un sentido de propósito a las prácticas sociales en las que tanto los individuos como las instituciones están comprometidos, impregnando la conciencia y la acción cotidianas. Visto así, el poder de los medios no radica en el control de las acciones, sino en el control de las intenciones, proyectos, conocimientos, creencias y opiniones que a través de ellos se difunden.

Percibidos de esta forma, los medios no son los aparatos de manipulación cultural total que denunciara la Teoría Crítica de la Comunicación; pero su influencia en la sociedad no deja de ser notable. Gracias al aporte de los Estudios Culturales de Comunicación, hoy se sabe que los medios no tienen un efecto manipulador sobre las audiencias, pues éstas tienen la capacidad de elegir con qué se quedan y con qué no (Pedraza, 2008).

La idea es entonces que el consumo de medios es un proceso en el que los mensajes expresan y promueven los valores y las ideas de los grupos que las producen en el contexto social e histórico en el que se encuentran, principalmente a través de la reiteración constante de significados, estereotipos y expectativas "comunes".

1.2 DISCURSO AXIOLÓGICO Y LOS VALORES

El análisis axiológico es una forma de acercarnos a los significados que presenta el texto televisivo, pues son los valores, “más que las actitudes o las simples conductas, los que reflejan la racionalidad detrás de ciertas acciones que eventualmente facilitarán escudriñar lo que Giddens ha denominado la agencia humana” (Orozco, 1993:26).

Los valores expresan el significado de la vida social y de las relaciones humanas de quien los produce; es la propuesta que consciente o inconscientemente formula un grupo de emisores o creadores a partir de un texto que se materializa en un programa televisivo específico y que de alguna manera representa una oferta de significados para la construcción de la concepción axiológica y social de quienes los consumen.

Las propuestas axiológicas o de significados presentes en el texto televisivo, ya sea series de entretenimiento, novelas o caricaturas, son resultado de una producción social elaborada por diversas compañías de diferentes nacionalidades, donde hegemonícamente, y para los últimos tiempos, se encuentran las provenientes de Estados Unidos de Norteamérica (EUA) y Japón (Sánchez, 1995, 1997; Alonso, Matilla y Vázquez, 1995). Sin olvidar las de origen europeo, que si bien se enfocan más bien a un público diferente al infantil, no dejan de tener contacto con éste.

Los valores, para algunos autores son significados o concepciones acerca del ser humano, la naturaleza, el mundo y el cosmos; se manifiestan a partir de hábitos, actitudes y acciones de los sujetos en la vida cotidiana, de tal suerte que el conocer las propuestas de significados traducidos en valores es acercarse a la esencia misma de los modelos culturales. El texto televisivo, como uno de los formatos mediáticos más adecuados para la transmisión de valores, se convierte actualmente en la forma más sofisticada de la participación televisiva como agente de socialización representativa de nuestra época.

Cada vez más en los estudios de socialización en general, y política en particular, se afinan y redefinen los acercamientos metodológicos con propuestas que van directamente a los significados que entran en lucha por la hegemonía de las estructuras de significación social (Giddens, 1995). El entender los significados y valores que propone la programación televisiva nos acerca a una de las perspectivas del marco simbólico que constituye las culturas.

La importancia de los valores está en boca de todo el mundo, ya que educadores, padres e incluso niños están cada vez más preocupados y afectados por la violencia, los crecientes problemas sociales y la falta de cohesión social.

Ahora bien, una de tantas definiciones de la Real Academia Española acerca del valor es la integridad de ánimo y bondad de vida, por otro lado la Iglesia Católica define al valor como una disposición habitual del alma que nos mueve a obrar el bien y evitar el mal (Benavides, 1985:184).

Desde la perspectiva de la Religión católica, existen dos tipos de valores: los morales y los teologales. Los primeros son los que nos mueven a ordenar nuestras costumbres conforme a la recta de nuestra razón ilustrada por la fe.

Los principales Valores Morales (Benavides, 1985) son los siguientes:

- **PRUDENCIA:** Conocimiento práctico de lo que se debe hacer o evitar en determinadas circunstancias.
- **JUSTICIA:** Nos inclina a dar a cada uno lo que se debe o le corresponde.
- **FORTALEZA:** Nos hace superar los obstáculos que se oponen al cumplimiento de nuestros deberes.
- **TEMPLANZA:** Nos hace usar con moderación los bienes de este mundo.

Así mismo, los Valores Teologales son:

- **FE:** Es algo sobrenatural, por la cual creemos firmemente las verdades que Dios ha revelado y que la Iglesia nos enseña.
- **ESPERANZA:** Es un valor sobrenatural por la cual esperamos firmemente que Dios nos concederá la eterna bienaventuranza y las gracias necesarias para conseguirla.
- **CARIDAD:** Nos hace amar a Dios sobre todas las cosas y a nuestro prójimo como a nosotros mismos por amor a Dios.

Por el contrario, existen organizaciones y programas internacionales que promueven los valores universales, tal es el caso del programa Valores para Vivir: Un Programa Educativo (VPVPE). Ofrece gran variedad de actividades sobre los valores basadas en experiencia, prácticas y metodologías para que profesores y facilitadores puedan ayudar a niños, jóvenes y adultos.

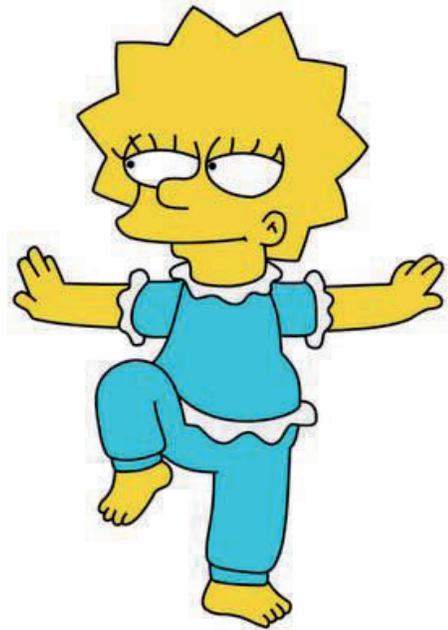
Así como hay una escala de valores morales también la hay de valores inmorales o anti valores. La deshonestidad, la injusticia, la intransigencia, la intolerancia, la traición, el egoísmo, la irresponsabilidad, la indiferencia, son ejemplos de esto anti valores que rigen la conducta de las personas inmorales. Una persona inmoral es aquella que se coloca frente a la tabla de los valores en actitud negativa, para rechazarlos o violarlos. Es lo que llamamos una "persona sin escrúpulos", fría, calculadora, insensible al entorno social.

El camino de los anti valores es a todas luces equivocado para una parte de la sociedad mas recatada o para la iglesia, porque no sólo nos deshumaniza y nos degrada, sino que nos hace merecedores del desprecio, la desconfianza y el rechazo por parte de nuestros semejantes, cuando no del castigo por parte de la sociedad (Benavides, 1985:203).

CAPITULO 2

DIBUJOS ANIMADOS

El Inicio de algunos de los mejores dibujos animados en la historia, el cómo se realizan, tipos de lenguaje entre muchas otras características se describirán en este capítulo.



2.1 INICIO DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

El dibujo animado es la técnica de animación que consiste en dibujar a mano cada uno de los cuadros. De las técnicas de animación, es la más antigua, y además es históricamente la más popular. Por lo general se hace interponiendo varias imágenes, así al dar un movimiento continuo dará vida a un personaje animado.

Los dibujos animados nacieron antes que el cine. Emile Reynaud creó en 1877 el Praxinoscopio, partiendo del zootropo que desarrolló Honer en 1834. Reynaud consiguió la proyección de imágenes animadas en buenas condiciones y la proyección de movimientos no cíclicos. Más tarde mejorando su Praxinoscopio creó el teatro óptico que añadía la posibilidad de proyectar las imágenes sobre cintas perforadas. Durante diez años y antes de la aparición del cinematógrafo de los Lumière, Reynaud hizo representaciones públicas sobre una pantalla en el museo Grévin de París en 1892 (Riie, 2009).

J. Stuart Blackton, un Inglés afincado en los Estados Unidos produjo la primera película animada llamada Fases divertidas en 1906. En 1907, rueda La casa encantada, en el que la fotografía stop-action se usó repetidamente para dar vida a objetos inanimados. El filme se hizo enormemente popular y su técnica se divulgó entre cineastas de todo el mundo, que empezaron a experimentar con historias de títeres, marionetas, y maquetas. Así nació la animación que hoy se conoce como stop-motion.

El Francés Georges Méliès asistió a la primera función de los hermanos Lumière en el Grand Café de Volpini, cuando los "inventores" del cine presentaron la imagen de un tren llegando a la estación y acercándose poco a poco a la pantalla. Entre los presentes, Méliès se constituyó como el espectador más cautivado por las imágenes, a tal punto que intentó comprar uno de los proyectores, pero los Lumière se negaron. En abril de 1896, Méliès presentó su primer film y en 1902, llegó su obra maestra indiscutida *Le Voyage Dans la Lune* (Viaje a la luna).

Emile Cohl, dibujante de comics, creó sus primeros monigotes en Francia entre los años 1908 y 1912, pero prosiguió su carrera en Estados Unidos a partir de 1914, en donde dio vida en colaboración con McManus, al personaje Snookum, protagonista de la primera serie de dibujos animados del mundo.

En Francia, al acabar la Primera Guerra Mundial, creó junto con Louis Forton la serie protagonizada por *Pieds Nickelès*. Realizó a continuación *Fantasmagoria*, film que tiene el valor de abrir la animación al campo del grafismo. Cohl, no animaba objetos sino caracteres autónomos con personalidad propia, de ahí que se le considere el precursor específico de los cartoons.

El norteamericano Earl Hurd perfeccionó la técnica de los dibujos animados, al patentar en 1915 el uso de hojas transparentes de celuloide (en inglés, cells) para dibujar las imágenes y que permitirían superponer a un fondo fijo las partes en movimiento. Este método de trabajo, mejorado por Raoul Barré, un canadiense que emigró a Nueva York a principios del siglo XX, revolucionó la forma de hacer películas de dibujos animados (fue él, quien por primera vez pensó en perforar los márgenes de los dibujos, con el fin de asegurar la estabilidad de las imágenes durante las tomas de cámara).

Los hermanos Max y Dave Fleischer dieron vida a personajes que alcanzaron gran popularidad, ellos fueron los mayores competidores de Walt Disney. Ambos crearon grandes éxitos de los dibujos animados como el travieso payaso Coco (1920-1939) y la seductora Betty Boop (1930-1939) inspirada en la cantante Helen Kane (Fantasmagórico, 2009:10).

Su más duradero personaje fue el marinero Popeye (1930-1947), creado originalmente por E.C. Segar para la publicidad de espinacas en conserva. Realizaron además, trabajos de larga duración como Gulliver's travels, 1939; The Eistein Theory of Relativity, 1923 y Darwin's Theory of Evolution, 1925.

En el este de Europa el Ruso Ladislav Strarevich, un apasionado de la entomología, produce en Moscú durante 1909 y 1910 documentales acerca de los insectos lituanos; vistas las condiciones de trabajo, decidió crear cucarachas "virtuales" articulándolas uniendo las patas al tórax con cera. Ese primer film fue una obra sin precedentes:

La Batalla de las Cucarachas

Así termina una parte de la historia de la animación por el mundo. Las novedades tecnológicas, especialmente las computadoras, han marcado un antes y un después en la realización de este tipo de forma de entretenimiento (Fantasmagórico, 2009:16).

Después Walt Disney emprendió con Fantasía (1940) un ambicioso experimento audiovisual, combinando imágenes con música clásica; para ello ideó un sistema de sonido estereofónico con cuatro pistas (Fantasound). Fantasía venía a inscribirse en el dibujo animado de vanguardia, que había conocido ya curiosas experiencias audiovisuales en Europa. Así, por ejemplo, *Une nuit sur le Mont Chavre* (1933) de Alexandre Alexeïeff y Claire Parker, con música de Musorgki, obra en que obtenía la animación mediante una pantalla de alfileres, cuyas cabezas componían las figuras en un estilo puntillista.

Walt Disney comenzó a sentir a partir de 1940 los agujones de los competidores. Walter Lantz, creador del osito Andy Panda, inició en 1941 la serie del pájaro carpintero Woody Woodpecker, producida por la Universal, que introdujo el sadismo y el furor destructivo en el género, rasgos que fueron quintaesencia de la pareja formada por el

gato Tom y el ratón Jerry , creados por William Hanna y Joe Barbera, al servicio de Fred Quimby (Metro-Gold-wyn-Mayer). Los excitantes sádicos de sus agitadas aventuras, que contrastan con la ternura de Disney, marcaron un cambio de rumbo en el género, que se acentuó durante la postguerra.

Años más tarde Don Gato y su pandilla o simplemente Don Gato (título original: Top Cat) fue una serie animada para la televisión de apenas 30 episodios, producida por Hanna-Barbera en 1961 y emitida en el horario estelar en la cadena ABC de los Estados Unidos. La serie sería emitida pocos años después en Hispanoamérica y España, así como en el Reino Unido, donde se llamó inicialmente Boss Cat, ya que Top Cat era una conocida marca de comida para gato (Fantasmagórico, 2009:24).

En la versión en español, doblada en México, Jorge Arvizu cambió el tono de la voz de Benito, que era similar a la de un gángster en la versión original, por un tono como el de un niño pequeño ya que en su momento Carlos (Capdevila) Lucena la realizó siendo un niño de 4 años. Como detalle adicional, los personajes hablan con distintos acentos de varias regiones de México, como *Cucho*, que habla con un acento marcadamente yucateco (Mundo animé, 2008).

En los 80's, sin duda alguna unos de los dibujos animados más vistos por su creatividad, así como su trama fueron los ThunderCats (en México, Los felinos galácticos) una serie que mezclaba un estilo de dibujos estadounidense (cómic) y japonés (animé y manga). Fue creada por Ted Wolf y dirigido por el japonés Katsuhito Akiyama (ThunderCats Perú, 2009).

La primera temporada fue transmitida de 1985 a 1986 constando de 65 episodios y la segunda de 1986 a 1987, con la misma cantidad. También se produjeron varias series de cómics por Marvel Comics de 1985 a 1988.

No se puede dejar de lado a la serie televisiva del cual nuestro objeto de estudio es integrante, Los Simpson hicieron su aparición el 17 de diciembre de 1987, pero se hablará más a fondo de estos dibujos animados en los próximos capítulos.

Llegando a los 90's, *¡Oye, Arnold! (Hey Arnold!)* fue una serie animada estadounidense, producida por la cadena Nickelodeon y dirigido a niños y adolescentes. Por el éxito de esta serie, un tanto disidente de la mayoría de las series para niños, sin batallas, superhéroes, etc. permite conocer una faceta divertida de la vida real (Dibujos Infantiles, 2008).

En la mayoría de los dibujos animados se pueden encontrar distintos valores, no aparecen de manera implícita pero uno sí los puede detectar mediante un análisis, y justamente en la serie de Hey Arnold podemos encontrar valores como la amistad, el amor entre otros.

Hoy en día podemos encontrar una gran variedad de dibujos animados creados bajo una gran tecnología y con detalles tan perfectos que parecen reales, un claro ejemplo es la animación en distintas dimensiones que le dan al espectador una imagen más clara y real.

2.2 UN POCO MÁS DE LOS DIBUJOS ANIMADOS

Los dibujos animados (Marín, 2006:9) desarrollan un lenguaje propio, identificable de otras formas de narración, constituyéndolo en un elemento de estudio: desde la perspectiva misma del dibujo hasta llegar a la animación por medio de elementos técnicos precisos. Corresponde, en alguna medida, formular un análisis para identificar el grado de creación y de representatividad que tiene el dibujo ante la imagen televisiva, en donde se combinan con las leyes culturales heredadas de la pintura, con los elementos de la historieta, y su reinscripción en el código televisivo. Entonces, debemos establecer como punto de partida los rasgos esenciales que muestra el dibujo: líneas, trazos, sombreados y colores, cuya forma puede ser apreciada en perspectiva o sin ella.

Un dibujo es, por analogía, una representación de líneas que forman figuras dotadas de un valor artístico, cargado de significado, al recrear una acción o representen un simbolismo. Está compuesto por líneas finas o gruesas de distintas formas: curvas, quebradas y discontinuas, corporeizadas en una imagen que, a simple vista, es verificada por el lector / espectador. Lo que caracteriza su existencia es la perspectiva.

Sitúa al observador en un mundo similar al que conoce y, también, se puede contar con la variante de un dibujo sin perspectiva (aperspectivista), quedando reducidos sus rasgos a simples planos. El grado de representatividad estará marcado por la creación de un efecto (emotivo-narrativo), ya que el dibujo, como cualquier otra

técnica de producción de imágenes, se ve obligado a hacer una selección de las características del objeto que quiere representar. No todas las características son igualmente eficaces para dar la idea del objeto, sea porque son perspectivamente irrelevantes, sea porque son imposibles de reproducir con el dibujo (por ejemplo, olores y sonidos característicos del objeto), pero muchas de estas características pueden ser utilizadas más o menos con la misma eficacia.

Dibujar es, pues, elegir entre las características útiles, aquellas a privilegiar para representar el objeto (Barbieri, 1993: 23). Todo este entorno, representado o no en perspectiva, le otorga un grado de espacialidad y significación dentro del ámbito de la abstracción.

La creación de un dibujo implica, pues, la "creación de un objeto", en donde se subrayan los aspectos más salientes de un discurso. El lector / espectador podrá decodificar en su lectura visual-audiovisual. El primer problema es la imposibilidad de crear imágenes semejantes a las reales. Lo que se logra es una eficacia creativa, cuyo grado de representación alcanzado coincide con las características de los rasgos más salientes de un personaje o una ambientación realista, acorde con la puesta en escena.

Toda línea (signo) está considerada como la base de cualquier dibujo, en la que se identifican tres tipos: como cuerpo de objeto, representa un elemento con la estructura propia de sus componentes, cuya interpretación es análoga y no se confunde con ninguna otra, como, por ejemplo, una soga.; como contorno, delinea una zona a representar: un círculo se verá como una pelota o serán los rasgos salientes del rostro de un personaje; y como relleno, un conjunto de líneas configura una sensación de espacialidad luminosa, cuya función específica es la de ubicar a los personajes en una situación escénica. Las líneas de una imagen pura (sin perspectiva) corresponden a las de una figura (ilustración). En cambio, si se las rellena, ese perímetro tendrá consistencia, volumen y una espacialidad definidos.

El relleno es un instrumento expresivo muy poderoso, porque permite el reconocimiento del objeto y de las características formales del dibujo: luminosidad, distancia y oscuridad dentro de la densidad propia de la representación. Se distinguen dos categorías esenciales: los sombreados que se realizan por un entrecruzamiento de trazos, y los tramados que son superficies punteadas o rayadas más o menos densas que, por lo general, aparecen en las viñetas de una historieta. Un trazo aislado de relleno no tiene significación, sólo sí es visto en conjunto determina un efecto visual. El color es un tipo de signo-relleno que, a diferencia de los enunciados, se utilizan específicamente para proporcionar un detalle de la superficie. Funciona como contraste y se lo puede combinar libremente.

El relleno de color no es una diferencia sustancial de luz sino, más bien, de calidad, creándose un relleno emotivo en la imagen. Su utilización ofrece múltiples variantes: “Los colores cálidos, rojos y amarillos tienen connotaciones emotivas diferente de los colores fríos, azules y verdes, y los colores vivaces o intensos son opuestos de los tenues, como los claros de los oscuros” (Barbieri, 1993: 34).

La imagen posee una legibilidad superior a escuchar una serie en radio, ya que, es fácil de observar y más abstracta. Su definición visual es más viva, ya que la enriquece con un contenido simbólico. Los aspectos enunciados del dibujo, al ser trasladados a la lectura de una ilustración, de una viñeta de cómic y, principalmente, series o programas en televisión de dibujos animados, logran establecer un comportamiento distinto en cada caso: una diferenciación de orden comunicativo.

La ilustración es una imagen descriptiva –un estilo de figuración precisa– para marcar detalles caracterizadores: la imagen comenta una significación. La imagen del cómic, en cambio, es acción y representa un relato. La diferencia entre una y otra radica en el encuadre. En la ilustración, la imagen es de carácter informativo, mientras que el cómic privilegia lo que le conviene en ese momento. Se observa en la precisión de los detalles, más cuidados en la ilustración, porque una sola imagen debe decirlo todo, mientras que en el cómic es necesario ser concisos, en cada viñeta, porque se apoya en otras en las que pueden mostrarse los detalles.

Los efectos se descubren como elementos de la ambientación, más profusa en la ilustración que en el cómic; porque también el estilo de la ambientación puede tener un fin de comentario, y porque resulta mucho más difícil hacer que la ambientación cuente (Barbieri, 1993: 27).

El dibujo animado, si bien comparte puntos en común, se diferencia de la ilustración y del cómic, precisamente, porque la televisión permite que estas representaciones tengan un movimiento, logrado mediante la exposición de la película, fotograma a fotograma. Se debe recordar, además, que toda película de dibujos animados es un movimiento visual continuo.

Gilles Deleuze (1991) afirma que el dibujo animado no constituye una pose o una figura acabada, sino la descripción de una figura que siempre está haciéndose o deshaciéndose, por un movimiento de líneas y puntos tomados en instantes cualesquiera de su trayecto.

2.3 TÉCNICA DE LA ANIMACION

La faz técnica en distintos medios donde se transmiten los dibujos animados es recreada gracias a los trucos fotográficos y de laboratorio llamados efectos especiales. En la narración televisiva, se pueden introducir ciertas fantasías en tomas y sujetos que cobran vida en un mundo insólito. Con esta combinación, logran transgredir las leyes de la física, incluso, llegando a formular reglas propias en un doble juego: el de las sensaciones y los efectos visuales. Debido a los avances tecnológicos, los efectos especiales multiplicando su naturaleza discursiva desde una técnica rudimentaria básica hasta llegar a la creación de imágenes por computadora, permitieron elevar el poder ilusorio de la televisión a su máximo exponente.

La animación es un sistema técnico creado especialmente para provocar un movimiento de objetos inanimados que logra un efecto visual característico. Esta definición encierra el concepto de efecto especial o truco. Los efectos especiales tienen su razón de ser. Constituyen un recurso que se lo utiliza con suma frecuencia. Los objetos cobran vida, un alma distinta:

“Hay que entender esta alma en un sentido evidentemente metafórico, ya que concierna al estado del alma del espectador. La vida de los objetos no es real: es subjetiva. Pero una fuerza alineadora tiende a prolongar y exteriorizar

el fenómeno de alma en fenómeno animista. Los objetos se alzan entre dos vidas, dos grados de la misma vida; la exterior animista y la interior subjetiva. En la palabra alma hay dos sentidos: el mágico (alineado), en el que se traslada el alma sobre el objeto contemplado, y el subjetivo, el que se siente como emoción interior” (Morin 2001: 66).

También la televisión aprovecha de los adelantos tecnológicos (la computación) para instalarse en un ámbito propicio, cuyo alcance es ilimitado en lo que respecta a la integración de la visión narrativa, pues, no pertenece a ninguna en particular. Incluye tanto a los elementos prefílmicos, esto es, a todo aquello que se pone ante la cámara para que ésta lo “capte” como los elementos puramente cinematográficos, es decir, los que pertenecen al proceso de filmación pero no participan “físicamente” de la toma.

Pensando en la serie como un sistema, en el cual los efectos especiales están integrados, es posible diferenciar entre el plano de lo que se ve y el plano de cómo eso se ve. Esto equivale a la unión de enunciación y enunciado en el campo lingüístico. El plano de lo que se ve es el de los acontecimientos, el de la historia misma y el de la narración, mientras que el plano de cómo se ve, se refiere a la manera en que ese hecho es narrado (modalidad de visión). Por otra parte, el concepto de efectos especiales implica la existencia de “efectos ordinarios”, con lo cual un hecho puede ser representado

por medio de métodos ordinarios o especiales, ya sea porque el hecho mismo pueda ser ordinario o extraordinario. Se consideran ordinarios a aquellos hechos que se ajustan a las leyes del mundo que se denomina real y, extraordinarios, a aquellos que se alejan de esas leyes. Como regla general, entonces, podríamos decir que los efectos especiales se utilizan para representar acontecimientos especiales.

En caso de que el objeto animado sea mecánico u organizado por computadora, su rol estará signado por lo que representa en la historia, es decir, puede cumplir una función decorativa, un papel secundario o ser tomado como una invención tecnológica. En Jurassic Park (Steven Spielberg, efectos especiales de Industrial Light and Magic, 1993), los dinosaurios son el tema central de la historia. La inclusión de los dinosaurios en un plano de acción en vivo se pudo lograr gracias a una animación en 3D para que se fundan perfectamente con el paisaje.

En muchos filmes bizarros (magia y fantasía), se incorpora en sus truculencias a seres míticos o terribles monstruos: Frankenstein, King Kong, demonios, vampiros, etc., creaciones que se logran gracias a los efectos especiales y conjugan con la iluminación, el vestuario, el maquillaje y la tecnología. Dichas escenas instalan miedo y crean un clima de tensión tan tétrico como horroroso.

En la faz técnica, la evolución de los dibujos animados consistió en una búsqueda constante en la reproducción del mundo, en lo que respecta a la fidelidad de las formas proporciones, así como también en los movimientos. Este último aspecto preocupó siempre a los animadores, más que los dos primeros que dependen, ante todo, de la capacidad del dibujante o de su intención artística. Los esfuerzos de los animadores y de los estudios se concentraron en perfeccionar los métodos capaces de lograr movimientos fluidos, naturales e integrados a la estética general de la película.

2.4 EL USO DE LA CARICATURA

La caricatura ha sido desde el comienzo de la historia un tipo de representación exagerada de unos personajes o de unos hechos con el fin de poder transmitir un mensaje, una idea, la mayoría de veces sarcástica sobre una cuestión determinada. Es por este motivo que el hombre recurrió a realizar una serie de trazos bien expresivos, bien simbólicos, pero tremendamente simples con los que transmitir ideas por medio de las imágenes y así llegar a un mayor número posible de espectadores a los que convencer de tales ideas (Baudelaire, 1968:83).

La caricatura (Peláez, 2009), como género artístico suele ser un retrato, u otra representación humorística que exagera los rasgos físicos o faciales, la vestimenta, o bien aspectos sobre el comportamiento o los modales característicos de un individuo, con el fin de producir un efecto grotesco. La caricatura puede ser también el medio de ridiculizar situaciones e instituciones políticas, sociales o religiosas, y los actos de grupos o clases sociales. Algunas de ellas, suelen tener una intención satírica más que humorística, con el fin de alentar el cambio político, religioso, social entre otros objetivos.

Existen caricaturistas de muy distintas índoles, temas y estilos, ya que la caricatura, con muy pocas palabras permite también hacer distintos comentarios acerca de cualquier tema relacionándolo con el humor y así crear chistes visuales en la televisión, pero además de

este medio, el periódico, utiliza caricaturas aunque éstas sean sin animación y por ello casi todos los diarios del mundo suelen incluir una o más caricaturas en su sección de opinión, también suelen observarse caricaturas en otros mass media, por ejemplo en ciertas revistas de comic, historietas entre otros.

En la televisión, el término caricatura se ha fundido con el de dibujos animados, lo cual ha generado una identificación de este tipo de producciones, aunque en un inicio, los dibujos animados han sido catalogados como contenidos para niños. Los dibujos animados que se emiten en nuestro país, en los que convergen una multiplicidad de otros géneros - de los cuales las animaciones se apropian - y en los que se suele advertir una confusa gama de problemáticas, discursos y mensajes, poseen una heterogeneidad tal que, a través de ellos, el espectador confronta distintas variantes discursivas e imaginarios.

La injerencia de la TV (COMFER, 2000:15) en este proceso de proliferación imaginaria resulta evidente. En líneas generales, las actitudes y valores predominantes en distintos programas, así como en el particular universo de los discursos publicitarios, se identifican con la competitividad y el individualismo, el recurso a la violencia como medio para resolver conflictos, la estimulación del consumo y de la adquisición de cosas como forma de satisfacer los deseos. Se propicia de ese modo una identificación al semejante con los efectos de agresividad que de ella emergen. Los medios de comunicación resultan ser uno de los principales agentes de socialización de nuestra época. Si bien la televisión no tiene como

objetivo prioritario educar, de hecho lo hace. Y lo hace mediante la transmisión de determinados valores fundamentales para integrar y dotar de sentido a las informaciones recibidas, así como para construir la propia identidad en relación con el marco social en que se vive.

Y es justamente Estados Unidos de Norteamérica, un lugar donde se han creado la mayoría de los dibujos animados más famosos, lo que lo lleva a obtener uno de los principales países creadores de estos dibujos y que gracias a la tecnología podemos tener una imagen más acercada y creíble a la realidad.

Los dibujos animados estadounidenses clásicos o cartoons tradicionales, poseían un soporte conceptual que les confería un rasgo característico, dado por una cierta previsibilidad respecto de sus contenidos. La mayoría de estas producciones tendían a difundir y exaltar distintos aspectos vinculados con el denominado american way of life, por ende, con un conjunto de valores de pertenencia a la sociedad industrial que se edifica en plena era del consumo masivo y del equipamiento, en particular, de bienes durables; y con la reproducción del marco de interacciones domésticas que se consolidan en el contexto socio político de la postguerra.

En el ya célebre trabajo "Para leer al Pato Donald" (1972), Dorfman y Mattelart (2008), señalan que la magia de Disney había consistido en mostrar en sus creaciones el lado alegre de la vida, al punto de que

sus principales íconos alcanzaron el estatuto de reserva cultural del hombre contemporáneo. Esta corriente de pensamiento que se vincula a la crítica sociológica, se centra en la idea de que la mirada del mundo propuesta por este tipo de producciones tiende a proyectar una imagen ideal de la infancia, alejada de las asperezas y de los conflictos cotidianos.

Así pues, a lo largo de la historia, los dibujos animados han manejado diferentes discursos, ya sean icónicos, axiológicos o escritos. Independientemente al público que vayan dirigidos, muchas veces se han comentado que la serie de los Simpson no son aptas para niños, pero dentro de la trama de dicha serie existen personajes con características muy marcadas con las cuales los receptores sienten una identificación, tal es el caso de Lisa Simpson, una niña que piensa, actúa y realiza actividades como una persona adulta, en el siguiente capítulo se podrá conocer más acerca de este personaje y de su familia.

CAPÍTULO 3 LOS SIMPSON

El capítulo número tres está dedicado a los Simpson, pues se puede encontrar su historia, hasta dónde ha llegado su fama, las características de la serie y de sus personajes entre muchas otras cosas.



3.1 DE SPRINGFIELD PARA EL MUNDO

Los Simpson fue la primera serie de animación en emitirse con éxito en prime time (buen rating u horario estelar) desde *Wait till Your Father Gets Home* en los años 70. Durante la mayor parte de los 80, los expertos consideraban que estas series sólo eran apropiadas para niños y que la animación de una serie era demasiado cara como para alcanzar la calidad esperada en un programa perteneciente a la franja horaria de máxima audiencia. Los Simpson cambió esta idea. El uso de estudios de animación coreanos para hacer los in-betweening, colorear y filmar redujo los costes. Esto llevó a un boom de series de este tipo en prime time en los años 90 como *South Park*, *Padre de familia*, *King of the Hill*, *Futurama* (del mismo creador que *Los Simpson*), y *El Crítico*. *South Park* rindió homenaje a *Los Simpson* con el episodio *Simpsons Already Did It*.

Los Simpson es una serie estadounidense de animación, en formato de comedia de situación, creada por Matt Groening para Fox Broadcasting Company³ y emitida en varios países del mundo. La serie es una sátira hacia la sociedad estadounidense que narra la vida y el día a día de una familia de clase media de ese país (cuyos miembros son Homero, Marge, Bart, Lisa y Maggie Simpson) que vive en un pueblo ficticio llamado Springfield (Mundo Fox, 2008).

³ Fox Broadcasting Company es la empresa que gestiona la cadena FOX una cadena de televisión de los Estados Unidos que comenzó sus emisiones el 9 de octubre de 1986, y cuyo primer programa fue el episodio piloto de la serie *Married with Children*.

La familia fue concebida por Groening su creador, y poco después se estrenó como una serie de cortos de animación producidos por James L. Brooks. Groening creó una familia disfuncional y nombró a sus personajes en honor a los miembros de su propia familia, sustituyendo su propio nombre por Bart. Constituyó un éxito de la cadena Fox y fue la primera serie de este canal en llegar a estar entre los 30 programas más vistos en la temporada 1992-1993 en Estados Unidos.

Matt Groening y James L. Brooks han sido los productores ejecutivos de la serie durante toda su historia y también han servido como consultores creativos. Sam Simon, que trabajó como supervisor creativo durante las primeras cuatro temporadas, continúa recibiendo beneficios como productor ejecutivo, pese a no trabajar en la serie desde 1993.

El equipo de guionistas de *Los Simpson* consta de 16 escritores que proponen ideas entre otros elementos para la serie. Luego hay sesiones de reescritura durante las que se cambian, añaden o eliminan líneas y se llama a los actores de voz para que releen el guión. El líder de estas sesiones es George Meyer, que lleva desarrollando la serie desde su primera temporada. Según uno de los guionistas más veteranos, Jon Vitti, Meyer suele inventar las mejores líneas en cada episodio, aun cuando otros escritores puedan recibir el crédito de las mismas. Cada episodio tarda seis meses en producirse, así que la serie rara vez trata de temas de actualidad. De todas formas, es posible que haya referencias a eventos planificados como los Juegos Olímpicos o la Superbowl (emudesc.net, 2009).

Desde el debut de la serie, el 17 de diciembre de 1989 se han emitido más de 420 episodios en 20 temporadas, siendo esta vigésima temporada estrenada en el 2008. En el final de la decimoctava temporada, el 20 de mayo de 2007, se emitió en Estados Unidos el episodio 400: Siempre puedes, sólo pídelo.

La secuencia de apertura de *Los Simpson* es una de las señas de identidad más memorables de la serie. La mayoría de los episodios comienzan con la cámara acercándose al título de la serie y hacia la ciudad de Springfield. Luego la cámara sigue el regreso a casa de los miembros de la familia. Al llegar, la familia se sienta en el sofá a ver la televisión. Esta secuencia fue creada por David Silverman. La sintonía característica de la serie fue compuesta por el músico Danny Elfman en 1989, después de que Groening le solicitara una pieza estilo retro. Esta pieza, que tardó dos días en crear, ha sido reconocida como la más popular en series televisivas (antena3, 2008).

Una de las características más notables de esta secuencia es que hay varios segmentos que cambian de un episodio a otro. Bart escribe cosas diferentes en la pizarra de la escuela, Lisa a veces toca un solo distinto de saxofón y hay un parte visual distinto cada vez que la familia entra al cuarto de estar.

Los Simpson ha ganado numerosos premios desde su estreno como serie, incluyendo 24 premios Emmy, 24 premios Annie y un premio Peabody. La revista Time del 31 de diciembre de 1999 la calificó como la mejor serie del siglo XX, y el 14 de enero de 2000 recibió una estrella en el Paseo de la Fama de Hollywood. Los Simpson es una de

las series estadounidenses de dibujos animados de mayor duración y el programa estadounidense de animación más largo. El gruñido de fastidio de Homero "D'oh!" ha sido incluido en el diccionario Oxford English Dictionary.

La popularidad de *Los Simpson* ha creado una industria de mercancías de miles de millones de dólares. La familia protagonista y personajes secundarios aparecen en multitud de productos, de camisetas a pósteres.

Los Simpson ha inspirado además ediciones especiales de juegos de mesa muy conocidos como el Clue, Scrabble, Monopoly, Operation y The Game of Life, así como juegos de preguntas como What Would Homer Do? o Simpson Jeopardy! Existen también en el mercado varios juegos de cartas, como The Simpson Trading Card Game.

Se han editado numerosas publicaciones relacionadas con *Los Simpson* a lo largo de los años. Hasta ahora, y desde 1993, Bongo Comics ha publicado nueve series de historietas. Las series de cómics *Los Simpson* y *Bart Simpson* se imprimen también en el Reino Unido con los mismos títulos. También han aparecido recopilaciones de varias historietas en un solo tomo y recopilaciones de la música original de los episodios en álbumes como *Songs in the Key of Springfield* o *Go Simpsonic with The Simpson*. Varias canciones se grabaron directamente como sencillo o álbum, sin que apareciesen en la serie (emudesc.net, 2009:13).

En el Reino Unido se lanzó la canción "Deep, Deep Trouble" para aprovechar el éxito de "Do The Bartman". Los álbumes *The Simpson Sing the Blues* y *The Yellow Album* contienen versiones y canciones originales.

En la promoción de *Los Simpson: La película*, doce tiendas de 7-Eleven fueron transformadas en Kwik-E-Mart y vendieron productos relacionados con *Los Simpson*, tales como "Buzz Cola", cereales "Krusty-O" o donas rosas con virutas (logalia, 2010).

Así mismo, muchas temporadas de la serie han sido lanzadas en DVD o VHS a lo largo de los años. Cuando la primera temporada se puso a la venta en 2001, se convirtió rápidamente en el DVD televisivo más vendido de la historia, aunque más tarde fue superado por la primera temporada de *Chappelle's Show*. En concreto, las temporadas 1 a la 11 han salido a la venta en DVD en Estados Unidos, Europa, Australia, Nueva Zelanda y Latinoamérica, y se pretende lanzar más temporadas en el futuro.

También la industria de los videojuegos se adaptó rápidamente a los personajes y el mundo de Springfield. Entre los primeros juegos publicados se encuentran el arcade de la empresa Konami *Los Simpson* (1991), el juego de Acclaim Entertainment *The Simpson: Bart vs. the Space Mutants* (1992), *Krusty's Fun House* (1992) para versiones NES y *Krusty's Super Fun House* para versiones SNES. Entre los juegos más modernos se encuentran *The Simpsons Road Rage* (2001), *The Simpsons Hit & Run* (2003) y *Los Simpson: El videojuego* (2007).

Incluso los parques de diversiones tienen lugar para esta singular familia. La atracción *The Simpson Ride*, en Universal Studios Orlando (Florida) fue inaugurada el 15 de mayo de 2008.

En la atracción, los usuarios visitan un parque temático de dibujos animados llamado *Krustylandia* y ambientado en el personaje de la serie Krusty el payaso.

La simulación dura seis minutos y usa pantallas IMAX de más de 24 metros y proyectores Sony. Hay 24 coches de paseo, cada uno con asientos para ocho personas, en los que pueden viajar aproximadamente 2000 personas por hora. La animación durante el paseo utiliza imágenes tridimensionales generadas por computadora, en lugar de la animación tradicional en dos dimensiones empleada en *Los Simpson*. La atracción de Florida registró la cifra de un millón de visitantes el 14 de julio de 2008, consiguiendo ser la atracción más rápida en alcanzar dicha cifra en el recinto (emudesc.net, 2009:17).

Además de los parques, la serie también ha saltado la pantalla grande, 20th Century Fox, Gracie Films y Film Roman produjeron un largometraje de animación sobre *Los Simpson* que se estrenó el 27 de julio de 2007. La película fue dirigida por David Silverman y escrita por un equipo de guionistas de *Los Simpson* encabezado por el mismo Matt Groening.

Los Simpson: la película llegó a lo más alto de la taquilla en Estados Unidos con un total de 74 millones de dólares en su primera semana, consiguiendo además la mayor recaudación en el estreno de una película basada en una serie de televisión, por delante de *Misión: Imposible II*. Al 17 de diciembre de 2007 la película había recaudado en todo el mundo más de 525 millones 495 mil 894 dólares.

3.2 UNA FAMILIA MUY PECULIAR

Los Simpson usa la fórmula de la comedia de situación o *sitcom*. Se centra en las aventuras de una familia media estadounidense. Sin embargo, dado su carácter de animación, el ámbito es mayor que el de una comedia de situación común. La ciudad de Springfield actúa como un universo completo que permite a los personajes enfrentarse a los problemas de la sociedad moderna. El tener a Homero trabajando en una central nuclear permite comentar el estado del medio ambiente. Seguir los años de Bart y Lisa por la Escuela Primaria de Springfield permite a los guionistas de la serie ilustrar asuntos controvertidos sobre el tema de la educación. La ciudad posee además un amplio número emisoras de televisión que permite a los realizadores hacer chistes sobre sí mismos y el mundo del entretenimiento (thesimpsons10, 2009: 6).

Homero y Marge se casaron en Las Vegas. Poco después y antes de la calvicie de Homero, éste entró a trabajar en la Central Nuclear de Springfield, donde hoy desempeña el cargo de Inspector de Seguridad.

El primer bebé del matrimonio fue Bart Simpson. Nació un 28 de diciembre. Este simpático bebé comenzó su carrera de travesuras en el mismo hospital. Pronto fue aislado en una habitación privada ante sus inclinaciones pirómanas. La jefa de enfermeras lo despidió a él y sus padres con un cálido: "No lo vuelvan a traer". Por cierto, el lema del hospital de Springfield es "Sus enfermedades son nuestro negocio".

La siguiente en llegar fue Lisa Simpson, una chica muy espabilada y lo más opuesto a su hermano Bart. La tragedia conmocionó a la familia con la muerte de "Bola de Nieve" su gato, atropellado por un coche. Se cree que a Bart incluso le divirtió, pero Lisa que sólo contaba con sólo 5 años sufrió un gran impacto; empezó a tocar el saxo, esa pérdida se superó con la llegada a la familia de la pequeña Maggie Simpson. Al principio, a sus hermanos no les hizo mucha gracia, pero pronto se acostumbraron. La 2ª luna de miel del matrimonio Simpson tuvo lugar en las cataratas del Niágara. Por supuesto Homero se cayó en ellas y tardaron varios días en encontrarlo (Mundo Fox, 2008).

Es sabido que Homero intenta siempre las cosas a su modo, por no decir que se cree en posesión de la verdad. Un claro ejemplo de esto es aquel año en que decidió sustituir en el día de acción de gracias el pavo por las chuletas de cerdo. O aquella otra vez en que se gastó en cervezas los 50 dólares que debía invertir en acciones de la Central Nuclear, en vez de ganar miles de dólares como el resto de compañeros de trabajo. Aunque a pesar de lo explicado, los Simpson se quieren unos a otros (a veces). Es conocida la afición musical de esta familia. Marge es una gran apasionada de los Beattles, siendo su preferido Ringo Starr, del cual siempre ha estado enamorada. Incluso alguna vez le mandó una carta de amor.

Homero, calvo y obeso, de treinta y seis años de edad, trabaja en una planta nuclear con un salario de trescientos ochenta y dos dólares a la semana. Le gustan las donas, mirar la televisión y la cerveza "Duff". Su esposa, Marge, tiene treinta y cuatro años, mantiene a la familia unida mediante la permanente ejecución de actos de conciliación que alternan fuerza con cariño, mientras que sus momentos de ocio se orientan a la actuación y al ejercicio de las artes plásticas.

En tanto que, Bart, el mayor de los hijos, tiene diez años y cursa cuarto grado, es adicto a los productos de la línea "Krusty" y, en un capítulo vende su alma al diablo por cinco dólares. Lisa, la mayor entre las hijas, tiene ocho años y cursa segundo grado. Desarrolló tempranas dotes artísticas que, combinadas con sus ideales de mejorar el mundo, hacen de su existencia dentro del núcleo familiar, una experiencia permanentemente atravesada por el conflicto. Mientras que Maggie, la menor, gatea, se tropieza y constantemente muestra su dependencia del chupón (thesimpsons10, 2009:13).

Algunos comentaristas han notado que la serie es política en su naturaleza y susceptible de un sesgo de izquierdas. Los guionistas a menudo evidencian su inclinación por ideas progresistas, aunque hacen chistes con todo el espectro político. La serie a menudo presenta gobiernos y grandes empresas como entidades insensibles dispuestas a aprovecharse del trabajador medio. Por tanto, los

guionistas frecuentemente presentan a las figuras de la autoridad con una luz oscura y desfavorable. En *Los Simpson*, los políticos son corruptos, los ministros eclesiásticos como el “Reverendo Alegría” que se muestra indiferente hacia los feligreses y los policías locales son unos incompetentes. La religión es otro de los temas principales; en tiempos de crisis la familia frecuentemente vuelve sus ojos a Dios, y la serie se ha ocupado de la mayoría de las religiones mayoritarias (como el cristianismo, judaísmo o hinduismo, entre otras).

3.3 LOS SIMPSON, UN LENGUAJE DE FIN DE SIGLO

Con la aparición y extensión masiva de "*Los Simpson*" se modifican las reglas de la animación estadounidense. Es importante señalar que en esta etapa los argumentos cobran más fuerza respecto de la sofisticación técnica aplicada en el proceso de la animación y que las historias tienden desplazar del escenario del discurso a la ficción, a la aventura y al cuento fantástico. "*Los Simpson*" constituyen una metáfora mordaz y desencantada de los años noventa y su universalidad se sustenta en la habilidad para encarnar los variados infortunios que padece la clase media, en el contexto de las experiencias de la vida doméstica cotidiana. A ello se suma el hecho de que por la vía de su lógica narrativa plana y de su lenguaje despojado de complejidades, esta pieza de animación llega a alcanzar un grado de desarrollo estético y conceptual original.

El mundo que se construye en rededor de "*Los Simpson*" no es un cosmos impreciso ni un mundo anclado en los soportes de la mitología, de la tradición o bien de las ideas que se construyen acerca de las sociedades tecnológicas del futuro, tal como acontece en ciertos dibujos animados de origen japonés. Por el contrario, se articula un paisaje que se edifica sobre el universo de lo real y habitado por gente real, cuyos cuerpos han sido contruidos históricamente en el marco del proceso de personalización y de individualización contemporáneo. En efecto, a través de "*Los*

Simpsons" se advierte un universo de definiciones en las que las mentes de occidente han dejado de creer (Ibarra, 2003:26).

En la era de la crisis de los grandes relatos, sus personajes han relegado la creencia en las utopías, en las epopeyas sociales, políticas o ecológicas, en el sueño americano de inserción de su descendencia dentro de las estructuras rígidas y selectivas de la trayectoria académica y en las bondades del desarrollo tecnológico.

Ello no sólo se advierte a través del lenguaje, de los textos y de las historias. También se desprende del trazo del dibujo, de la deformidad de sus líneas, de los escenarios de fondo, de la sensación de profundidad que modela la perspectiva y de la recurrente apelación a los planos medios y a los primeros planos, preponderantemente seriales y cinematográficos, para acrecentar una sensación de realismo. A través de estos componentes se exhibe un conjunto de elementos constitutivos de una mirada fatalista sobre la sociedad. De hecho, mediante este fatalismo se impugna al sujeto del desarrollo industrial y al sentido de los actos individuales. Al mismo tiempo, hay aquí presente una sutil denuncia del sistema que atraviesa dichos actos.

Hay implícito en dicho planteo una mirada que se relaciona con aquello que Gilles Lipovetsky⁴ denominó "*conmoción de la sociedad, de las costumbres, del individuo contemporáneo de la era del consumo masivo*", planteo que se enmarca en un proceso de emergencia de un modo de socialización e individualización inédito, en tanto ruptura respecto del universo construido durante la Modernidad, de erosión de las identidades sociales, de abandono político e ideológico y de desestabilización de las personalidades, ahora gobernadas por la lógica que rige a las sociedades democráticas contemporáneas, a saber: el "proceso de personalización".

De los análisis aplicados a la serie y a sus personajes se desprende un estudio crítico sobre las instituciones de control, y sobre las sociedades democráticas y no democráticas en que aquellas operan desde los años cincuenta. En un sentido profundo, se trata de la idea de que en dichos espacios institucionales tradicionales reina o puede reinar el autoritarismo que, sobre los sujetos comunes y desposeídos de atributos, ejercen quienes detentan el Poder y el Saber. En efecto, hay implícito en el lenguaje de "*Los Simpsons*" un cuestionamiento de la arrogancia de la Razón y de la racionalidad

⁴ Sociólogo francés y Profesor agregado de filosofía en la Universidad de Grenoble y Miembro del Consejo de análisis de la Sociedad, además de otros cargos oficiales.

En sus principales obras (en particular, *La era del vacío*), analiza lo que se ha considerado la sociedad "post moderna", con temas recurrentes como el consumo, el individualismo contemporáneo, la cultura de masas, el hedonismo, la moda y lo efímero, los mass media, el culto al ocio, la cultura como mercancía, el ecologismo como disfraz y pose social, entre otros.

presente en las instituciones, como asimismo del universo en que dicha racionalidad adquiere sentido y atraviesa los cuerpos mediante los rituales de interacción de la vida cotidiana (COMFER, 2003).

En este contexto, el concepto de sujeto que promueve la serie adscribe a la idea de que el hombre medio norteamericano constituye una construcción socio histórica. De ello resulta una clave para la reformulación de los análisis sobre la desviación y sobre un conjunto de problemáticas relacionadas con la discriminación, la pobreza, la enfermedad, el medio ambiente, vivienda, etc. Dentro de este espacio reflexivo y crítico, los personajes carecen del heroísmo y de la moral que caracterizaba a las fábulas edificantes de las animaciones que los antecedieron, aquellas que estaban dirigidas al público infantil. En cambio, esos personajes conforman los elementos básicos en cierto nihilismo encarnado en una familia nuclear que impugna la institución familiar y motoriza el ataque contra las convenciones, recomendaciones y mandatos que organizan la comunidad.

Y dentro de la familia Simpson existen distintas formas de pensar y de actuar, por lo tanto cada integrante emite valores muy distintos, lo que hace aún más atractivo dicho entretenimiento. El personaje en el cual nos centraremos será Lisa Simpson y para analizarla a fondo en el siguiente capítulo se puede mostrar cómo se hará.

CAPÍTULO 4

TRABAJO DE CAMPO

Finalmente en este capítulo se encuentra el análisis, las tablas con las cuales se pudo observar e interpretar la serie televisiva, las conclusiones y la bibliografía que me ayudó a realizar esta investigación.



Al emprender esta investigación no me daba cuenta que contaba con grandes herramientas como el Análisis del Discurso Axiológico pues el observar una serie como los Simpson y estudiar los tipos de valores y qué es lo que realmente transmitían a veces uno puede tener complicaciones pues no tiene claro por dónde iniciar, gracias al aparato teórico de este trabajo comprendí de un modo más especial el cómo acercarme a mi objeto de estudio en este caso a Lisa Simpson y entender así como analizar y convertir unos simples diálogos de un dibujo animado a conclusiones que transmitían muchas cosas como características del personaje, ambiciones, creencias entre otras que a continuación se podrán observar en el análisis de todo este estudio.

Primero, en esta tabla de valores se buscaron las acciones y características de las escenas en las que participa Lisa Simpson, de las temporadas número nueve y diez al inicio ya mencionadas. De esta manera, las tablas de registro quedaron de la siguiente forma.

Temporada_____

Capitulo_____

Escena_____

Descripción de la escena	Tipo de valor	Valor o Antivalor	Hábitos	Actitudes	Acciones	Resultado de la expresión de valor

Este análisis se llevó a cabo entre los meses de abril y mayo de 2009. Cabe mencionar que se tomaron en cuenta valores universales que distintas organizaciones internacionales así como católicas, las anteriores han propuesto una escala de valores con los cuales, la mayoría de las personas llevan a cabo día a día, es importante señalarlo ya que no todas las personas tenemos ni practicamos los mismos valores, por ende es importante explicarlo.

También, apegándonos a los valores y creencias católicas que se inculcan en esta universidad, se proponen valores católicos, aunque en ocasiones nuestro objeto de estudio no profese una creencia religiosa en concreto.

4.1 INTERPRETACIÓN DEL TRABAJO DE CAMPO

Dentro del análisis realizado en base a las temporadas de Los Simpson, en especial los valores transmitidos por nuestro objeto de estudio, Lisa Simpson se presentaron de manera jerarquizada los siguientes valores y anti valores, cabe señalar que los valores que a continuación aparecerán fueron tomados en cuenta a partir de la lista descrita en el primer capítulo de esta investigación.

VALORES	ANTI VALORES
FELICIDAD	ENOJO
PREOCUPACIÓN POR EL PRÓJIMO Y POR SI MISMA	ANTIFE
HONESTIDAD	IRRESPETO
RESPECTO	IRRESPONSABILIDAD
COOPERACIÓN	IRA
AMOR	
VERDAD	
TOLERANCIA	

Los valores anteriores, estuvieron basados en la lista de valores propuesta en el capítulo número 1. Cabe destacar que Lisa expresa y transmite los valores con o sin compañía, es decir, puede encontrarse en una situación donde esté únicamente ella y mostrar un valor determinado o por lo contrario, se encuentre en interacción con otro personaje y exista el discurso axiológico.

Como se muestra en la lista anterior, dentro del apartado de *valores* el que se encuentra en primer lugar es la **felicidad**, este valor lo manifiesta a través de vivencias familiares, como cuando Homero se enlista a las reservas de la armada. Esto no le pareció a Lisa en un principio, después de hablar detenidamente con su padre, se da cuenta que es algo que a Homero le llenaría de gusto, por lo cual Lisa acepta y acompaña a toda la familia a despedir a su padre el día que partirían para ser reclutados y que posteriormente realizarían una simulacro de guerra. Tanto Lisa como los demás integrantes de la familia se mostraron contentos y felices por despedir a su padre y saber que es un elemento reclutado de las reservas de la armada.

Independientemente que tenga alguna **preocupación** por su familia, su escuela, Lisa, siempre se preocupa por ella misma, por aprender, ser congruente con lo que hace y dice. Dicho valor se deja ver cuando Bart tiene una sobredosis de *focusin* una droga que lo tranquiliza y lo previene de distracciones, pero el efecto de dicha droga no fue del todo bueno, ya que Bart en su delirio, argumentaba que era espiado por los satélites en órbita, esto preocupó a Lisa e hizo que tomara a Maggie, su hermanita pequeña y salieran de la casa esperando a que sus padres, Homero y Marge regresaran para contarles lo ocurrido.

Así mismo la **preocupación** por el medio ambiente la distingue, tal es el caso que cuando deciden tomar una excursión por el campo, trata de no maltratar las plantas, los árboles, da consejos a su familia de no tirar basura, de mantener el orden en el bosque pues es un lugar con una gran paz y que podrían alterar el ambiente y a los animales.

Dentro del capítulo *El cocodrilo Jack* la familia es acusada de matar al reptil, por lo cual son encarcelados y obligados a realizar trabajo social escavando y limpiando carreteras, deciden escapar al bosque y dentro del mismo se encuentran con un restaurant que curiosamente necesitaban trabajadores para distintas labores, ya que la familia Simpson se encontraba sin dinero y auto pues habían sido arrollados por el tren decidieron tomar los empleos. Les hicieron una péquela entrevista y cuando le tocó el turno a Lisa, la encargada del lugar le preguntó si le gustaba barrer a lo cual Lisa respondió que no, pero necesitaba el trabajo para ayudar a su familia en el apuro en el que se encontraban, aquí es donde Lisa transmite el valor de la **honestidad**, hasta la encargada del restaurante le agradece por ser honesta. A pesar de estar de acuerdo y ser honesta, sus gestos no son del todo bueno, pues aunque Lisa no esté de acuerdo con algunas acciones, al final termina adaptándose y realizando acciones como en este caso, el barrer.

La diversión y la felicidad también se pueden mostrar cuando Bart avienta el saxofón de Lisa por la ventana y éste cae en plena carretera siendo aplastados por los autos, Lisa se molesta pero Homero la lleva a comprar su nuevo sax, además de el regalo, Homero pide al vendedor de la tienda que le grabe un mensaje en la superficie del sax lo cual agradece Lisa pero sobre todo la hace feliz.

En el valor de la búsqueda de la **verdad** se preocupa por saber si a determinada edad ella podía perder su inteligencia, pues la familia Simpson, por parte de Homero, en especial los hombres la perdían a determinada edad. Ella preocupada acude al doctor para realizarse distintos exámenes pero no logra tener la respuesta, poco después conoce a parte de la familia y se da cuenta que la herencia familiar sólo afecta a los hombres mientras que las mujeres de la familia son muy inteligentes y tienen trabajos muy interesantes lo cual la anima. Para esto ya había acudido a distintas opiniones, hasta llegó a dar la editorial en el noticiero estelar de Springfield con Ken Brokman, lo que la hace ver una niña con mucha iniciativa, pero sobre todo con inteligencia.

En el capítulo El autobús de la muerte, gracias a que dicho autobús se quedó sin frenos fueron a parar al mar, quedando varados en una isla desierta sin alimentos, sin agua y sin ningún medio para comunicarse con sus familias. Bart decide viajar al fondo del mar donde se encontraba el autobús, pues creyeron ver una hielera con dulces y bocadillos destinados al viaje. La sorpresa fue que realmente

se encontraba pero no eran suficientes para todos, por lo que Lisa puso orden y cooperó junto con sus compañeros a organizar los alimentos para que éstos alcanzaran para todos, aquí se expresan los valores de **cooperación, responsabilidad y tolerancia.**

Cuando Homero tiene una discusión con los empleados del servicio de recolección de basura, y los ofende fuertemente, deciden no darle el servicio a la familia Simpson por lo que desde ese día Homero comienza a tirar la basura en su propio jardín. Lisa pide de favor a su papá que vaya al ayuntamiento y les pida una disculpa por haberlos tratado de esa forma, cree que no fue un buen modo pues son servidores públicos que te hacen el favor de ir hasta tu casa para recolectar tu basura. Homero hace caso omiso de lo dicho por Lisa. En este capítulo Lisa expresó su **respeto** por las personas que le sirven, que hacen su trabajo beneficiando a su familia, pero además podemos resaltar que Lisa es una defensora de las minorías y con aquellas que no reciben un trato justo aunque los otros personajes en ocasiones lo vean como absurdo el estar ayudando a gente que lo necesita.

Como sabemos Lisa es amante del arte como la música, la pintura la historia entre tantas cosas que le agradan, un **valor manifestado en hábito** fue el **amor** por la música, en especial por su saxofón. Puede pasar horas enteras practicando y tocando, aunque a Homero o Bart les moleste. Cuando llega Becky una ex novia de Oto, el chofer del autobús escolar, encuentra en ella una amiga con gusto por el arte, con la pintura respectivamente.

Un día por la tarde deciden tocar y pintar al mismo tiempo, Lisa se dejaría llevar por los brochazos que Becky daría y Becky pintaría a Lisa tocando el sax. No sólo es el amor por el arte lo que manifiesta a través de un hábito. También su gusto por la cultura, la organización entre otras características.

Esto hace percibir a Lisa como una niña ajena a su familia, a la misma ciudad, pues la mayoría de las personas y los mismos Simpson prefieren el consumo comercial, prefieren ir al lanzamiento de la nueva cerveza Duff que ir a un concierto donde participará Lisa con su sax.

En cuanto a la **cooperación**, Lisa le ayuda a decidir a Homero que viajen a New York ya que Homero (su papá) no había tenido una buena experiencia en dicha ciudad, ella junto con Bart, animan a sus padres y consiguen unos cupones de descuento para poder viajar ya que la economía de la familia no era muy buena. Estando en NY, la familia conoce, se divierte, pero sobre todo Lisa ayuda a vencer el miedo y la mala imagen que Homero tenía de NY causada por un mal momento en su juventud.

El profesor Esquiner, director de la primaria, cumple su aniversario número 20 por lo cual es homenajeado, pero la sorpresa es que el verdadero nombre del profesor Esquines es Armando Barreras y que había usurpado el nombre que tenía, por lo cual, pierde su empleo como director de la institución. A los alumnos no les gusta el nuevo director y todos extrañan al ex director que ya se había ganado el respeto. Lisa manifiesta su respeto por dicha persona y se lo hace saber a la familia en la sala de su casa. Aunque no muy convencidos por la mentira de Armando Barreras, Lisa los hace entrar en razón y pide respeto para el hombre que había forjado una buena educación en la ciudad y que por muchos años se había ganado la confianza del pueblo. Ahora, Lisa muestra su apoyo a las minorías no apoyadas por la sociedad, un ejemplo son las personas vegetarianas, los ecologistas entre otros con los cuales lucha por tener un espacio en la sociedad de Springfield, tener derechos como otros ciudadanos, pero sobre todo lograr sus objetivos.

Se piensa que por ser una niña no muy normal su familia no la aprecia, pero esto se anuló cuando Lisa viaja a una parte de la ciudad que nunca había conocido y por lo tanto se pierde todo el día. Asustada y desesperada busca ayuda, lamentablemente no hay nadie que la auxilie, se comunica con su padre para decirle lo que ocurría y Homero sale rápidamente por ella para sacarla de esa parte de Springfield. Se encuentran, Lisa **feliz** de ver a su padre y Homero de encontrarla se abrazan. Pasan una tarde inolvidable en un museo nunca antes visitado por Lisa, en este capítulo se expresó tanto la **felicidad** como la **unión**, el amor de un padre y una hija.

Justamente en el capítulo, “Lisa la escéptica”, su posición ante el hallazgo de un fósil de un ángel, hace que Lisa busque la verdad, no cree que sea un esqueleto de un ángel, por el contrario la otra parte de la sociedad cree y hasta lo veneran, Lisa les llama mediocres por creer en algo que no existe. Podemos tomarlo como un anti valor desde el punto de vista católico, aunque Lisa no profese una religión como tal, sino sólo asista por cumplir con su familia y prefiera tener una mente abierta a cualquier religión y cultura.

Muchas ocasiones veces a Lisa como una niña ñoña que trata de sacar de las casillas a los demás o hacerlos menos con sus comentarios, los hace con argumentos, es muy directa pero sobre todo **honesto** tanto con ella como con su familia, amigos y conocidos.

En cuanto al aspecto de la *noñez* tiene que ver bastante con el hecho que le encanta estudiar, aprender, investigar, tratar de ser la mejor, pero ella lo expresa cuando alguien no sabe un dato o no recuerda la fecha de una día especial, pero no es aceptada por completo pues sus compañeros la ven como un espécimen raro, por lo tanto la hace ver como una niña o mujer poco valorada o atractiva y de alguna manera es una sátira al movimiento feminista.

Así se presentan la mayoría de los valores y anti valores a través de este personaje, pero no sólo influye su educación, sino el contexto en el que se encuentre. Es bien interesante cuando ella trata de imponer su palabra, sus creencias, un ejemplo muy claro es la lucha con su padre respecto a la carne, ya que Lisa es vegetariana y Homero carnívoro. Cuando tienen reuniones que el menú contiene carne de cerdo, borrego u otras, Lisa siempre está a la defensiva, pues tiene una creencia y un hábito de no consumir carnes. Aunque después de las discusiones que se lleguen a presentar Lisa siempre termina adecuándose a lo que los demás dicen. Y es bien importante decir que a pesar de lo que Lisa manifieste o se encuentre en una posición en contra de algo, el discurso de Lisa la muestra como una niña con valores, creencias, esfuerzos por cambiar las cosas y mejorarlas, la serie la muestra como un personaje destinado al fatalismo pues al final Lisa termina adecuándose y conformándose a la realidad.

Cuando Lisa presenta un anti valor como la **irresponsabilidad** como en el caso del capítulo Bart en la feria, Marge les pide a ella y a Lisa que limpien el césped del jardín pues hacía mucho que no lo podaban. Pareciera como si no hubiera dicho nada, pues cual más de los dos no se paró para realizar dicha tarea. Observándola sería se notó que cuando Lisa en verdad no quiere realizar una actividad no la hace, por más que sus padres o amigos se la pidan, pues sus decisiones son firmes y menos si tiene alguna otra tarea o actividad

antes como tocar el sax o acudir a la biblioteca para realizar una investigación. En el caso anterior del césped, el calor sofocante de la temporada hizo que ella y Bart no realizaran la actividad dejada por su mamá.

También se dejó ver el valor de la tolerancia pues al tener un hermano como Bart, se tendría que tener mucha paciencia pues no es nada fácil convivir con un hermano que se la pasa haciendo travesuras, retando a los profesores, molestando a sus compañeros de clases. En el capítulo *del cambio de Bart* Lisa mostró tener mucha tolerancia ya que un equipo de bomberos acudió a la primaria para darles un curso de primeros auxilios contra incendios y Bart hizo de las suyas. Un elemento de la obra de un simulacro se estaba quemando en realidad, quisieron jalar la manguera del agua para apagarlo, pero cuál fue la sorpresa que Bart desperdició el tanque de agua. Esto molestó mucho al profesor Squiner mandando a llamar a sus padres para informarles lo que su hijo había hecho.

Por otro lado Lisa es muy tolerante con la gente que la molesta, sus compañeros, sus vecinos, su propia familia y de nuevo con Bart, pues a pesar que le ha echado a perder trabajos, la molesta pareciera que Lisa ya se hizo demasiado tolerante a estas acciones.

Lisa es una niña muy responsable para su edad. Esto quedó claro cuando Marge se fracturó su pierna y tuvo que ser hospitalizada dejando así las labores del hogar. Lisa le dice que no se preocupe pues ella se hará cargo de las labores del hogar.

Marge previene a Lisa de los dos "monstritos" que tiene en la casa, Homero y Bart, Lisa no se preocupa pues diseñará un plan para que todos apoyen y realicen las distintas tareas que su mamá tenía como ama de casa como lavar la ropa, los platos, limpiar la mesa, lavar baños, mantener la casa limpia etc.

Homero y Bart no están muy de acuerdo en realizar las labores pues prefieren ver la televisión, dormir, desayunar, comer y cenar en calzoncillos. Lisa se molesta un poco pues su mamá está por regresar y quiere que la casa esté tal y como la dejó su mamá, para lo cual, ella misma se pone a realizar todas las tareas y deja la casa como nueva.

Así cuando llega Marge del hospital, encuentra la casa limpia, ordenada lo cual le da mucho gusto ya que supuestamente su familia atendió su casa mientras estaba hospitalizada.

En cada uno de los cuadros anteriores se pueden mostrar con detalle las características en las que se presentaron cada uno de los valores. Se puede notar que Lisa tiene un mayor acercamiento a su padre, por lo menos en estas dos temporadas (9 y 10), pues momentos especiales, felices, de amor las tuvo al lado de su padre.

Lo anterior no quiere decir que tenga mala relación con su mamá, sólo que los valores con mayor presencia fueron la felicidad y el amor, y justamente los tuvo con su padre. Podría decir que es porque se complementan uno con el otro, Lisa con su inteligencia ayuda a Homero a entender muchas cosas y por lo contrario Lisa aprende de su padre a ver la vida de un modo más sencilla e ilusa pues Homero no es tan inteligente, así pasan momentos agradables como lo fue cuando Lisa se perdió a una parte de la ciudad que no conocía y Homero fue por ella, Lisa se sintió segura y feliz porque su padre fue por ella, posteriormente se fueron a un museo donde Lisa explicó varias obras, parte de historia y muchos datos que Homero no entendía. Aquí es donde se nota esa complementación de padre e hija que son totalmente distintos.

Los contextos presentados fueron los clásicos momentos americanos. La misa donde no se distingue una religión, las compras excesivas en supermercados, los análisis de mercado que empresas encargadas la diversión entre otros aspectos de la vida en Estados Unidos.

Así mismo tiene relación la expresión de los valores con el personaje que esté en ese momento con Lisa, pues con Homero es felicidad, amor, con Marge es cooperación, amor, con Bart presenta unión, enojo y tolerancia algunas veces.

Retomando el final fatalista que en ocasiones presenta Lisa, algunos de los valores son presentados pues son quizá una manera de presionar, de decirles a los demás que ella también tiene derecho de manifestarse, de ser escuchada y tratada como cualquier otra persona, las contradicciones en Lisa se presentan cuando ella manifiesta un valor pero al final tiene que acoplarse pues vive dentro de una familia, de una sociedad que no cuenta con los mismos valores, usos y costumbres.

4.2 CONCLUSIONES

A través de los valores de Lisa, se puede observar una crítica a distintos temas como la protección del medio ambiente, amor por el arte, tener una buena educación entre otros.

Dicho lo anterior, quedó aclarada la pregunta general pues su discurso es variado, basado en argumentos y acciones llevadas a cabo por Lisa, dicha propuesta es positiva y deja ver que una niña dotada de conocimiento no debe ser tratada como una persona ajena a la familia como lo transmitían varios personajes de la serie, simplemente aparecen muy pocas personas en esta caricatura que gustan por el buen arte, la música y el cuidado del medio ambiente, lo que hace ver a Lisa como extraña y muy diferente a su familia.

Por otro lado, los hábitos con cuales Lisa transmite valores en la serie principalmente son por medio del arte, la música, por eso su gusto por el saxofón desde los tres años, considero que tiene mayor fuerza un valor hecho a través de algo que te apasiona, con esto no dejamos atrás los otros valores, además Lisa también se manifiesta en otro tipo de acciones como la participación expresiones artísticas, ayuda a grupos vulnerables etc.

En cuanto a las actitudes, valores transmitidos fueron destacables pues se presentaron en momentos de unión, trabajo, de solidaridad. Al final los valores transmitidos por las acciones fueron variadas ya que los factores eran distintos.

Así pues, se puede observar que el discurso axiológico que presenta el personaje de Lisa Simpson es más positivo que negativo en estas temporadas.

Dichos valores y anti valores se manifestaron a través de acciones como el proponer su punto de vista ante a la familia que pertenece y que no coinciden con sus ideologías, al final Lisa termina por adaptarse a lo que la sociedad y su familia le impone. Lisa tiene un gran gusto por la música y por los instrumentos musicales, en especial el saxofón, a través de este, se proyectan valores que son hábitos para ella, en ocasiones pasa horas enteras practicando y realizando arreglos musicales prácticamente desde que tenía 3 años.

Su amor por la música hace que se ponga a la defensiva cuando se siente agredida o limitada, aquí es cuando toma anti valores como el no tenerle respeto a Bart (su hermano) o a Homero (su papá) que la molestan hasta enfadarla y hacer que Lisa tome distintas acciones en contra de ellos. Es curioso que cuando se encuentra sola no manifiesta anti valores, siempre lo hace acompañada, ya sea con Bart o con su papá.

También el papel que jugaron cada uno de los valores era para señalar que la familia Simpson no era del todo una mala familia, ni mucho menos una familia mediocre, el papel de los valores manifestados en el personaje Lisa Simpson finalmente marcan la diferencia de una niña de 8 años superdotada con características de un adulto.

A través de los valores de Lisa, se puede mostrar una crítica a distintos temas como la protección del medio ambiente, amor por el arte, tener una buena educación entre otros.

Dicho lo anterior, quedó aclarada la pregunta general pues su discurso es variado, basado en argumentos y acciones llevadas a cabo por Lisa, dicha propuesta es positiva y deja ver que una niña dotada de conocimiento no debe ser tratada como una persona ajena a la familia como lo transmitían varios personajes de la serie, simplemente que son muy pocas personas en la serie que gustan por el buen arte, por la música y el cuidado del medio ambiente, lo que hace ver a Lisa como extraña y muy diferente a su familia.

Por otro lado los hábitos con los cuales Lisa transmite valores en la serie principalmente son por medio del arte, de la música, por eso tocaba el saxofón desde los tres años, y considero que tiene mayor fuerza un valor hecho a través de algo que te apasiona, con esto no dejo atrás los otros valores.

En cuanto a las actitudes, los valores transmitidos fueron destacables, pues se presentaron en momentos de unión, de trabajo, de solidaridad. Al final los valores transmitidos por las acciones fueron variados ya que los factores eran distintos.

Así mismo cuando Lisa se encuentra en una situación que le asfixia el ser una persona muy recta o ser el mejor ejemplo de una buena persona, aparecen los antivalores como la irresponsabilidad.

El papel que jugaron los valores fueron que Lisa no sólo es la hija mediana de la familia dotada con grandes habilidades sino que tiene valores bien cimentados, con los cuales ayuda a su comunidad, a su familia. Además tiene características con las cuales las personas se pueden identificar con ella.

También cabe destacar que otro papel que juegan los valores es de darle una visión y una imagen diferente a la serie, pues siempre se piensa que es negativa en todo su contenido. La creación de personajes diferentes, con características totalmente opuestas hace

atractiva la propuesta. Lejos de ser una serie americana con una forma de vida muy distinta a la mexicana, tiene características universales, es decir, presenta algunas características que por lo menos hay en distintos países.

Llegar a las personas que tienen una mala opinión acerca de la serie es otro punto importante, pues con los valores se pueden dar cuenta que no sólo es contenido negativo transmitido en la TV, pues existen episodios que en verdad ayudan a la comprensión, al aprendizaje y sobre todo el llevar a cabo los valores que cada uno de nosotros tenemos inculcados.

Finalmente se comprobó la hipótesis propuesta al inicio de esta investigación, pues a través de Lisa Simpson, los creadores de la serie, hacen la crítica a varios temas como la vida, la política, la farándula, la justicia en EU.

Y es a través de Lisa Simpson que se promueven la mayoría de críticas pues Lisa, tiene la posibilidad de expresarlo con argumentos e inteligencia, cosa que no tienen los otros personajes de la serie.

Esta investigación promueve análisis axiológicos, en primera instancia porque lamentablemente los valores en las familias se están perdiendo, cada día hay menos conocimiento de los valores. Por otro lado, tener una visión no tan cerrada de los contenidos que tienen mala imagen, porque no la tienen en su totalidad, sin embargo hay buenas opciones, propuestas que a través de los personajes muestran y dan a conocer.

Cabe destacar el contexto de la serie televisiva, pues los personajes aprecian muy poco los valores mencionados durante esta investigación y de alguna manera implica una desvalorización, aunque se tiene en cuenta que es una caricatura de la sociedad actual, la lectura se realiza como una propuesta de un discurso axiológico alternativo a los valores actuales de la sociedad

Referente a las preguntas particulares que guiaron esta investigación se respondieron satisfactoriamente pues tanto valores como anti valores fueron transmitidos a través de nuestro objeto de estudio.

Los principales fueron:

FELICIDAD

PREOCUPACIÓN POR SI MISMA Y/O POR EL PRÓJIMO

HONESTIDAD

RESPECTO

COOPERACIÓN

AMOR

VERDAD

TOLERANCIA

Por destacar los valores y por otro lado los anti valores que se encontraron fueron:

ENOJO

ANTIFE

IRRESPETO

IRRESPONSABILIDAD

Con lo anterior podemos decir que Lisa Simpson muestra un discurso axiológico muy variado, que a pesar de que tiene valores muy firmes que son completamente a los de su familia, la serie la hace ver como un personaje destinado al fatalismo pues al final siempre termina adecuándose a la realidad en la que vive.

La metodología utilizada en esta investigación fue la adecuada, pues me facilitó la comprensión y codificación de los valores. No fue fácil familiarizarme con el hecho de estar observando la serie que me gusta con el llenado de los cuadros. Sinceramente me divertí y llevé a cabo la investigación satisfactoriamente dando como resultado este trabajo.

Este trabajo me enseñó a ser imparcial y más crítico sobre los contenidos a pesar que me gustan los Simpson y en ocasiones no eran tan buenos los comentarios o las acciones que llevaban a cabo o simplemente no concordaba con la falta de creencia en la religión que algunos de los personajes presentaban.

Mi propuesta sería encaminada hacia la asesoría de contenidos, como comunicólogos, podríamos proponer a los productores de series televisas formar mejores mensajes, discursos completos que ayuden a los receptores de alguna manera a su aprendizaje y utilizar a las caricaturas como medio de difusión muy importante, pues dichos contenidos son consumidos de una manera fácil para aquellos que les gustan, en especial los niños. Así mismo, Lisa es un medio de aprendizaje autodidacta, podemos a través de ella o de algún otro dibujo animado, informar y enseñar a los receptores noticias, datos históricos, un nuevo modo de aprender.

También pude descubrir que el discurso se encuentra ahí, pero como estamos tan atentos a lo que sucede, dice o hace el personaje no nos damos cuenta de lo que nos están transmitiendo y ahora con esta investigación y gracias a la repetición de las escenas pude darme cuenta que discursos axiológicos están presentes pues forman parte del personaje y de la serie.



ANEXOS



TEMPORADA	9
CAPÍTULO	El sax de Lisa
ESCENA	2

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HÁBITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Lisa se encuentra ensayando con el saxofón en su recámara, Homero y Bart ven la TV, Homero se molesta y pregunta a Lisa qué está haciendo, sale Lisa molesta y le dice que ensaya con su sax. Homero se muestra molesto por el ruido y pide a Bart que la ponga en paz, discuten y el sax sale volando por la ventana.	Moral	Irrespeto		Con una actitud de irrespeto demuestra coraje hacia su padre defendiendo su gusto por la música, en especial la de su saxofón.		Gracias a la pequeña discusión entre Bart y Lisa por guardar silencio, el sax salió volando por la ventana para después ser aplastado por un camión que pasaba, Lisa corre con su papá para decirle lo ocurrido.



TEMPORADA	9
CAPÍTULO	Aniversario del Dir. Squiner
ESCENA	4

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HÁBITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Se encuentra Lisa con toda su familia en la colorida sala de su casa, comienza a decirle a su familia lo que el Dir. Squiner había hecho en la escuela ese día.	Moral	Respeto		Tiene una actitud de respeto, por lo tanto, manifiesta su valor a través de una actitud de respeto.		El comentario hecho por Lisa desató varios comentarios en la familia que los llevó a reflexionar sobre la situación. Al final coincidieron con el respeto que Lisa había manifestado.



TEMPORADA	9
CAPÍTULO	El sax de Lisa
ESCENA	4

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HABITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Se encuentra Homero y Lisa en una tienda de música y le pregunta a Lisa, que cuál instrumento le gusta más.	Moral	Felicidad		Presenta una actitud de felicidad al ver tantos instrumentos y por supuesto el saxofón.	Se ríe mucho y se muestra ansiosa por tener el saxofón.	Homero decide comprarle el saxofón a pesar que él quería un aire acondicionado. Prefirió la felicidad de su hija y terminó comprándole el saxofón.



TEMPORADA	9
CAPÍTULO	El sax de Lisa
ESCENA	5

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HABITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Lisa lee el mensaje puesto en el saxofón que su padre le puso cuando le compró su sax para reparar el mal momento que le hizo pasar durante ese día.	Moral	Amor	Lo manifiesta a través de un hábito, pues desde los tres años comienza a tocar el saxofón.			Lisa recuerda cada uno de los momentos que ha pasado con su saxofón, en distintas etapas de su vida, buenos y malos.



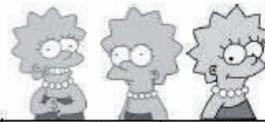
TEMPORADA	9
CAPÍTULO	Lisa la escéptica
ESCENA	2

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HÁBITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Se encuentra en la cima de la montaña con todo el pueblo esperando el supuesto final del mundo anunciado por un supuesto ángel encontrado en una excavación.	Teologal	Anti fe		Se manifiesta en actitud, pues no cree en el esqueleto de un supuesto ángel encontrado en el terreno.		Manda a realizar pruebas a los fósiles encontrados, la gente demuestra su fe mientras Lisa se encuentra escéptica.



TEMPORADA	9
CAPÍTULO	El autobús de la muerte
ESCENA	3

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HÁBITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Lisa junto con sus compañeros de clase se encuentran varados en una isla, buscan y encuentran comida. Lisa toma el mando del grupo y pone el orden con la comida para que alcance.	Técnicos	Unión Responsabilidad			Toma la comida y la guarda para que alcance y tengan alimento durante los días.	Existe una mejor organización y gracias a eso, el grupo de niños tienen comida para varios días en la isla donde están perdidos.



TEMPORADA	9
CAPÍTULO	Lisa Simpson
ESCENA	6

DESCRIPCION DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HABITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Lisa se encuentra dando la editorial en el noticiero de Ken Brokman.	Infelectual	Preocupación por si misma			Acude al canal de Springfield y se manifiesta abiertamente sobre el estado en el que se encuentra.	Se da cuenta que sólo es un lapso que las mujeres de la familia tienen a cierta edad, pero lo mejor es que conoce a parte de las mujeres de su familia y se da cuenta que éstas no heredan la mediocridad de la familia, sólo los hombres heredan la mediocridad.



TEMPORADA	9
CAPÍTULO	Lisa Simpson
ESCENA	2

DESCRIPCION DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HABITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Lisa visita al doctor pues se encuentra preocupada por su estado de salud.	Moral	Búsqueda de la verdad			Lo manifiesta acudiendo con el doctor e investigando si podría heredar la mediocridad de su familia.	Se muestra confusa ante la situación y al no tener la respuesta sigue investigando.



TEMPORADA	9
CAPÍTULO	Capitán Simpson
ESCENA	3

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HÁBITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Lisa se encuentra con su papá en la sala y Homero manifiesta su gusto por ingresar a las reservas de la armada.	Moral	Honestidad		Manifiesta su valor con una actitud honesta ante la situación en la que se encuentra su padre al preguntar si podría ser parte de las reservas de la armada.		Lisa le dice honestamente que sí tiene posibilidades por lo cual Homero se emociona y se va a enlistar a las reservas de la armada.



TEMPORADA	9
CAPÍTULO	Capitán Simpson
ESCENA	5

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HÁBITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
La familia despiden a Homero en su viaje hacia el reclutamiento para las reservas de la armada.	Moral	Amor Felicidad		Se nota feliz porque su padre será parte de las reservas de la armada.	Demuestra amor por su padre despidiéndolo con afecto.	Homero se contenta a las reservas de la armada gracias al apoyo de su familia.



TEMPORADA	9
CAPÍTULO	Batalla de chatarras
ESCENA	2

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HABITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Se encuentra toda la familia reunida en la sala en un "día del amor", día creado por tiendas para obtener más ganancias.	Moral	Honestidad			Lisa manifiesta su enojo con honestidad ante la situación sobre el día creado para elevar las ventas.	A pesar de que es una realidad, los demás miembros de la familia hacen caso omiso de lo que dice Lisa y se muestran contentos por los regalos.



TEMPORADA	9
CAPÍTULO	Capitán Simpson
ESCENA	7

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HABITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Lisa despide a su papá ya que se irá a una práctica y simulacro de guerra.	Moral	Amor			Abraza a su papá diciéndole que se cuide mucho, la cara de Lisa transmite ternura.	Homero promete que se cuidará ante la petición de Lisa.



TEMPORADA	9
CAPÍTULO	Perdimos a nuestra Lisa
ESCENA	4

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HABITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Lisa se pierde en una zona de Springfield en donde nunca había estado.	Moral	Apoyo Amor Felicidad		Tiene la actitud de apoyo con su padre al hacer cosas que no había llevado a cabo.	Se encuentra feliz por visitar el museo después de estar cerrado pero además perdida en la zona, así mismo feliz porque hizo el recorrido por el museo con su padre.	Una noche inolvidable para Lisa, donde durante el día pasaron muchas cosas. Sintió apoyo de Homero además de pasar momentos felices.



TEMPORADA	9
CAPÍTULO	Batalla de chatarras
ESCENA	8

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HABITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Toda la familia Simpson está en la cocina, entra Homero después de pelear con los trabajadores de la basura y gracias a dicha discusión, ya no tendrán el servicio de limpieza para tirar la basura en el camión recolector.	Moral	Respeto		Se muestra serena ante la situación que está pasando su padre.	Lisa le dice a su papá que todo se arreglará siempre y cuando pida una disculpa a los recolectores de basura.	Homero no hace caso al consejo que Lisa le da y prefiere no tener servicio de recolector de basura, por lo tanto comienza a tirar la basura en los jardines de su propia casa.



TEMPORADA	9
CAPÍTULO	Viaje a New York
ESCENA	1

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HABITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
La familia se encuentra en el garaje de su casa, entra Lisa llevando la correspondencia, comienza a checarla y se da cuenta de que llegó una carta para Homero, Lisa le dice que ella la leerá para él.	Moral	Ayuda	Lisa siempre se preocupa por checar el buzón y cuando puede la lee.			Toda la familia acepta viajar a New York para apoyar a su papá.



TEMPORADA	9
CAPÍTULO	Bart en la feria
ESCENA	3

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HABITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Se encuentra Lisa con Bart acostados en la sala sin ganas de limpiar el jardín, ya que Marge se los había pedpido.	Moral	Irresponsabilidad		Apatía	Ni Lisa ni Bart limpian el jardín.	Marge no les piensa dar nada de dinero para que vayan a la feria que había llegado a Springfield.

TEMPORADA	9
CAPÍTULO	Viaje a New York
ESCENA	2

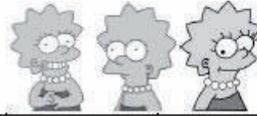


DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HÁBITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Discuten sobre el viaje a NY pero Homero se preocupa por los gastos que harán al viajar. Lisa le dice que tiene unos cupones de una línea de autobuses y que se ahorrarán una buena cantidad.	Intelectual	Ayuda	Pudo obtener los cupones y ayudar a su familia gracias al hábito de leer las revistas donde encontró los cupones.		Platica con su familia y les da distintas opciones para viajar a NY.	Gracias a ella su familia decide viajar a NY.

TEMPORADA	10
CAPÍTULO	Homero va a Hollywood
ESCENA	1



DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HÁBITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
La familia se dirige a probar un nuevo auto eléctrico que no contamina el medio ambiente, aunque Homero sólo va por recibir un premio que ofrecen por solo probar el auto.	Moral	Preocupación			Se muestra preocupada por la acción que realizará su padres aunque ella quería que comprara el nuevo auto para no contaminar el medio ambiente.	Homero hace caso omiso al comentario de Lisa y prueba el auto obteniendo después un premio.



TEMPORADA	10
CAPÍTULO	El cambio de Bart
ESCENA	6

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HÁBITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Lisa se encuentra sentada afuera de la casa cargando a Maggie su hermanita menor pues Bart tenía un extraño comportamiento lo cual preocupó a Lisa.	Moral	Preocupación			Lisa preocupada por lo que sucedía prefirió salirse de la casa con Maggie.	Llegan sus papás y asombrados preguntan a Lisa el por qué de su preocupación.



TEMPORADA	10
CAPÍTULO	El cambio de Bart
ESCENA	3

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HÁBITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Bart comienza a hacer travesuras en una exposición contra incendios en la escuela.	Moral	Tolerancia		Lisa presenta una actitud de tolerancia con su hermano pues las travesuras que hizo sacaron de quicio al Dir. Squiner.		Por parte de Lisa no pasó nada, por Bart recibió un fuerte regaño.



TEMPORADA	10
CAPÍTULO	La pequeña mamá
ESCENA	13

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HÁBITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Lisa entra a la cocina donde está Bart, se da cuenta que no ha cumplido con lavar los platos, tarea que se le había asignado.	Moral	Responsabilidad			Lisa se sorprende, pues Bart no cumplió con su labor, refleja su responsabilidad pues ella si hizo sus tareas asignadas.	Lisa se molesta pues ella si cumplió con el trato de ayudar en la casa mientras su mamá está hospitalizada.



TEMPORADA	10
CAPÍTULO	La pequeña mamá
ESCENA	7

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HÁBITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
La familia completa se encuentra en el hospital pues Marge se había fracturado un pie.	Moral	Cooperación		Se muestra cooperativa con su familia pues se da cuenta que su mamá no podrá estar en la casa por varios días.		Marge le pide a Lisa que ayude en las labores de la casa, además de pedirle que tenga paciencia a Homero y a Bart.



TEMPORADA	10
CAPÍTULO	Un gran embaucador
ESCENA	6

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HABITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Lisa y Bart se encuentran en la sala de su casa viendo la TV, ven el anuncio de un nuevo juguete.	Moral	Unidad			Lisa al ver la mentira hecha por parte de los creadores del nuevo juguete se une con Bart para descubrir la verdad.	Van a la fábrica de juguetes para aclarar todo.



TEMPORADA	10
CAPÍTULO	La pequeña mamá
ESCENA	15

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HABITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Lisa está limpiando la sala pues ni Homero ni Bart cumplieron con limpiarla. Regresa su mamá del hospital y ve que la casa está muy limpia.	Moral	Preocupación			Al saber que su mamá regresaría del hospital y al ver que Homero y Bart no hicieron nada de aseo, ella se preocupa por que esté todo listo.	Su mamá se muestra contenta pues la casa está en orden y limpia.



TEMPORADA	10
CAPITULO	La familia mansión
ESCENA	13

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HÁBITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Toda la familia regresa a su casa después de pasar unos días en la mansión del señor Berns.	Moral	Felicidad			Se muestra muy feliz de regresar a su casa.	Realizan comentarios de felicidad tras llegar a su casa y ver la sala, la TV, cosas que tenían en la mansión pero no era lo mismo.



TEMPORADA	10
CAPITULO	Pérdida de fe
ESCENA	7

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HÁBITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Lisa se encuentra con Bart en el jardín discutiendo el cómo Homero pudo deshacerse del balde que tenía pegado en la cabeza.	Intelectual	Verdad			Lisa explica el supuesto acto de fe el cual ayudó a su padre a quitarse el balde fácilmente de su cabeza.	Bart no le cree y la ignora por completo.



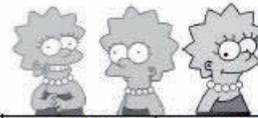
TEMPORADA	10
CAPÍTULO	Marge está loca loca
ESCENA	3

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HÁBITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Lisa y Becky se encuentran en su recámara tocando el sax y pintando a la vez.	Moral	Felicidad	Están contentas pues es un hábito y un gusto que tienen por el arte.			Tanto Lisa como Becky están contentas de tocar y pintar. Marge sube a ver lo que está pasando pues su hija está conviviendo con una desconocida.



TEMPORADA	10
CAPÍTULO	Nuevamente solo
ESCENA	1

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HÁBITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Toda la familia hace un paseo al aire libre.	Moral	Preocupación por la naturaleza.	Lo expresa en un hábito pues siempre ha estado preocupada por cuidar el medio ambiente y la naturaleza.			Caminan entre el bosque apreciando el paisaje.



TEMPORADA	10
CAPÍTULO	Marge está loca loca
ESCENA	13

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HÁBITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Se encuentran todos en la sala de su casa.	Moral	Preocupación		Lisa está preocupada pues su mamá está desaparecida y no sabe qué hacer.		Todos los integrantes salen a buscarla en todo Springfield.



TEMPORADA	10
CAPÍTULO	Marge está loca loca
ESCENA	10

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HÁBITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Lisa se encuentra en un juicio por el cual Marge está pasando y tiene a Maggie en sus brazos.	Moral	Preocupación			Lisa expresa su preocupación por Maggie pues no está con su mamá y se podría sentir mal.	Maggie se nota tranquila por estar con su hermana. El juicio comienza.



TEMPORADA	10
CAPÍTULO	El cocodrilo Jack
ESCENA	3

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HÁBITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Toda la familia se encuentra en un restaurant en pleno bosque buscando trabajo pues en la ciudad pues fueron arrollados por el tren y perdieron el auto y su dinero.	Moral	Unión			Lisa está unida con su familia pues perdieron todo.	La encargada del restaurant les da empleo a toda la familia.



TEMPORADA	10
CAPÍTULO	El cocodrilo Jack
ESCENA	6

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HÁBITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
La encargada del restaurant comienza a hacerles una pequeña entrevista para el trabajo y le cuestiona a Lisa que si les gusta barrer a lo cual ella contesta que no, por necesita el trabajo.	Moral	Honestidad			Contesta diciendo que no le gusta barrer pero que lo hará pues su familia necesita conseguir dinero y una estancia donde vivir.	Toda la familia es contratada, y además la encargada le agradece su honestidad pues odia las hipocresías y las mentiras.



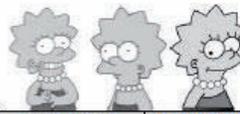
TEMPORADA	10
CAPITULO	El último tango de Springfield
ESCENA	8

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HABITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Lisa y su mamá se encuentran en el supermercado haciendo unas compras para un campamento al cual irá Bart.	Moral	Cooperación			Lisa ayuda a su mamá a realizar las compras pues Homero y Bart no quisieron ir.	Hacen todas las compras necesarias y pasan un buen rato.



TEMPORADA	10
CAPITULO	El cocodrilo Jack
ESCENA	3

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HABITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Se encuentran todos fuera del remolque donde viven, es de noche, tranquilo y en pleno bosque.	Moral	Felicidad			Todos están contando pues se encuentran felices en esa calma, descansando.	Pasan una grata noche bajo las estrellas. Mencionan lo bien que les hizo estar fuera de la ciudad.



TEMPORADA	10
CAPÍTULO	El último tanto en Springfield
ESCENA	16

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HÁBITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
La maestra de baile le dice a Lisa que no podrá participar en la representación pues no tiene ritmo y que la gente esperaba mucho de esa presentación,	Moral	Enojo			Lisa se muestra enojada pues a pesar que no tenía buen ritmo ella puso todo de su parte para que saliera todo bien.	Lisa decide entrar pues considera que trabajo bastante para que ese día la dejaran fuera.



TEMPORADA	10
CAPÍTULO	Días de vino y rosas
ESCENA	5

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HÁBITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Lisa y Bart se encuentran tomando fotografías para un concurso de la portada del nuevo directorio telefónico.	Moral	Unión			Lisa y Bart salen juntos para tomar las fotografías para mandarlas al concurso y así obtener la bicicleta de regalo.	Toman fotografías de la ciudad, paisajes y animales por varios días.



TEMPORADA	10
CAPÍTULO	El último tango en Springfield
ESCENA	10

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HABITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Lisa y Marge entran a ver una película relacionada con el tango, donde actúa un famoso actor del gusto de Marge.	Moral	Felicidad			Lisa se muestra feliz, pues la trama de la película le gusta y el tango aún más.	Saliendo de la función, Lisa decide tomar clases de tango pues le había gustado la película.



TEMPORADA	10
CAPÍTULO	El último tango en Springfield
ESCENA	10

DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HABITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Lisa y Marge entran a ver una película relacionada con el tango, donde actúa un famoso actor del gusto de Marge.	Moral	Felicidad			Lisa se muestra feliz, pues la trama de la película le gusta y el tango aún más.	Saliendo de la función, Lisa decide tomar clases de tango pues le había gustado la película.



TEMPORADA	10
CAPÍTULO	Días de vino y rosas
ESCENA	17

DESCRIPCION DE LA ESCENA	TIPO DE VALOR	VALOR O ANTIVALOR	HABITOS	ACTITUDES	ACCIONES	RESULTADO DE LA EXPRESIÓN DEL VALOR
Lisa y Bart están bajando por las escaleras cuando entra su madre y les dice que ganaron el concurso de fotografía para el nuevo directorio.	Moral	Felicidad			Está feliz de haber ganado junto con Bart dicho concurso.	Marge los felicita y les da el regalo que obtuvieron, una bicicleta muy bonita.

BIBLIOGRAFÍA

ANTENA 3

Disponible en:

www.antena3.com/simpsons

CONSULTADA EL DÍA 20 DE FEBRERO DE 2009.

Benavides, Pedro. *Manual de doctrina cristiana, curso superior*. Progreso. México D.F. 1985.

Cardoso Correa, Yaimé. Tesis: *Los efectos de la televisión en el entorno familiar de los niños que cursan 5to. Grado de primaria en la escuela Mariano Michelena*. UVAQ, Morelia Michoacán. 2001.

Colle, R.: *El análisis crítico en la comunicación*, CENCOSEP. Santiago de Chile, 1978.

DON GATO

Disponible en:

<http://mundo-anime-cartoon-peru.blogspot.com/2007/07/don-gato-y-su-pandilla.html>

CONSULTADA EL DÍA 2 DE OCTUBRE DE 2009.

EMUDESC

Disponible en:

<http://www.emudesc.net/foros/clubs/92509-club-oficial-de-simpsons.html>

CONSULTADA EL DÍA 16 DE MARZO DE 2010

ENLACE. *La familia, valores y autoridad, Vol. II*. Trillas. México, 1998.

FANTASMAGÓRICO

Disponible en:

<http://fantasmagorico.espacioblog.com/post/2007/04/20/historia-los-dibujkos-animados>
CONSULTADA EL DÍA 16 DE MAYO DE 2010.

García, A. Ma. Enriqueta . Tesis: *Análisis del discurso icónico Barbie*. Morelia, Mich., México. 2005.

GIDDENS, Anthony. *La constitución de la sociedad, bases para la teoría de la estructuración*. Argentina: Amorrortu Editores. GREIMAS, Algirdas. España, 1995.

¡HEY ARNOLD!

Disponible en:

<http://www.dibujosinfantiles.org/dibujos-animados/capitulos-de-oye-arnold.php>

CONSULTADA EL DÍA 2 OCTUBRE DE 2009.

Ibarra, Armando. *Dragon Ball Z y Los Simpson: propuestas axiológicas en la televisión para la conformación de la vida política de la comunidad infantil*. UDG. México, 2003.

Jensen, K. B. y Jankowsky N.W, (ed), *Metodologías Cualitativas de la investigación de masas*. Barcelona, España.

LOGALIA

Disponible en:

http://www.logalia.net/Los-Simpsons-Megapsot_142444.aspx

CONSULTADA EL DÍA 28 DE ABRIL DE 2010.

Marín, Jorge. *Cine de dibujos animados*. Ilustrados.com, Perú, 2006. p 24.

Disponible en:

<http://site.ebrary.com/lib/bibliouvaqsp/Doc?id=10154563&ppg=24>

CONSULTADA EL DÍA 27 DE MARZO DE 2009.

MI PUNTO

Disponible en:

http://www.mipunto.com/temas/1er_trimestre04/historia_animacion.html

CONSULTADA EL DÍA 25 DE MARZO DE 2009.

Moyano, Renzo. Artículo digital *Una cuestión preliminar al análisis de contenido de los dibujos animados*. COMFER. Argentina, 2000. Disponible en:

http://www.comfer.gov.ar/web/Varios/Estudios/Contenido_en_los_medios/dibujos.pdf

CONSULTADA EL DÍA 18 DE MARZO DE 2009.

MUNDO FOX

Disponible en:

www.mundofox.com/la/los-simpson

CONSULTADA EL DÍA 13 DE FEBRERO DE 2009.

OROZCO, Guillermo. *El mensaje de la televisión mexicana en los noventa: un análisis axiológico de la programación de los canales 2, 5, 9, 11 y 13*. Universidad Iberoamericana. México, 1993.

PORTAL MIX

Disponible en:

www.portalmix.com/simpson/

CONSULTADA EL DÍA 28 DE NOVIEMBRE DE 2008.

PROYECTO CLÍO

Enrique Peláez Malagón.

Disponible en:

<http://clio.rediris.es/arte/caricaturas/caricatura.htm>

CONSULTADA EL DÍA 30 DE MARZO DE 2009.

Pedraza, B. Claudia Ivette. Tesis: *Fuera de lugar; la representación del fútbol femenino en el discurso de la televisión*. UNAM. México, DF. 2008.

RIIE

Disponible en:

<http://riie.com.ve/?a=31516>

Consultada el día 6 de septiembre de 2010

Rodríguez, J.L. *Las funciones de la imagen en la enseñanza*. G.Gili, Barcelona, 1976.

Robles, E. Kitzia. Tesis: *La manipulación de las masas a través del discurso político*. Morelia, Mich., México. 200.

Rotundo, Beatriz. *Una cuestión preliminar al análisis de contenido de los dibujos animados*. Publicaciones Digitales COMFER. Buenos Aires, Argentina, 2000.

Disponible en:

http://www.comfer.gov.ar/web/Varios/Estudios/Contenido_en_los_medios/dibujos.pdf

CONSULTADA EL DIA 6 DE ABRIL DE 2009.

SÁNCHEZ, Enrique (1995) *La agenda televisiva en Guadalajara*, en Covi, D., España, 2001.

Villaseñor, Karla. Tesis: *La generación de violencia...(caso Bart Simpson) entre niños morelianos de los 6 y 12 años de edad*. Morelia, Mich., México. 2005.

Van Dijk, T. *El estudio interdisciplinario de las noticias y el discurso*. 1993.

THE SIMPSONS 10

Disponible en:

<http://www.thesimpsons10.com.ar/fnoticias.asp?num=6&titulo=Informe:%20historia%20de%20Los%20Simpsons>

CONSULTADO EL DÍA 5 DE JUNIO DE 2010

THUNDERCATS

Disponible en:

<http://www.thundercatsperu.com/>

CONSULTADO EL DÍA 2 OCTUBRE DE 2009.

WORDPRESS

Disponible en:

<http://rodlow.wordpress.com/2007/12/03/linea-del-tiempo-animacion/>

CONSULTADA EL DÍA 28 DE SEPTIEMBRE DE 2009.