

[MONOGRÁFICO]

Videoculturas de Fin de Siglo: Japoanimación, circuitos de circulación y resemantización local

Rafael del Villar Muñoz

Resumen

La japoanimación, la descripción de su forma de funcionamiento textual, tanto desde el punto de vista de sus contenidos, como de su manifestación visual tiene una presencia en la cultura masiva chilena consiguiendo los más altos rating de consumo televisivo en los jóvenes, construyéndose así, un complejo sistema de significación basado en la resemantización de micro- universos de sentido culturalmente contradictorios. A su vez se ha generado una red de acciones y marchandising relacionada a ello. Bajo este precepto, el autor analiza su injerencia cultural, su funcionamiento, contenidos y manifestación visual, por medio de una investigación sociosemiótica que analiza datos que se interrelaciona tanto en lo cualitativo con lo cuantitativo.

Palabras clave: japoanimación, televisión, sociosemiótica, circulación, recepción.

Abstract: End of Century Videocultures: Japoanimation, Circuits of Circulation and Local Resemantization

The japoanimation, the description of its form of textual functioning, both from the point of view of its contents, as well as its visual manifestation, has a presence in the Chilean massive culture, achieving the highest television consumption rating in young people, thus constructing itself, a complex system of meaning based on the resemantization of culturally contradictory micro-universes of meaning. At the same time, a network of actions and marchandising related to it has been generated. Under this precept, the author analyzes its cultural injerence, its functioning, contents and visual manifestation, by means of a sociosemiotic research that analyzes data that is interrelated both qualitatively and quantitatively.

Keywords: japoanimation, television, sociosemiotics, circulation, reception.

A partir de la globalización cultural la japoanimación tiene una presencia en la cultura masiva chilena consiguiendo los más altos rating de consumo televisivo en los jóvenes, construyéndose un complejo sistema de significación basado en la resemantización de micro- universos de sentido culturalmente contradictorios, a su vez que generándose una red de acciones, y merchandising relacionadas a ello.

El estudio semiótico de la japoanimación se torna científicamente relevante, pues es producto de una realidad cultural significativamente diferente a la occidental, por lo que cabe preguntarse: ¿cuál es su especificidad?, ¿qué la hace relevante para los jóvenes y niños, teniendo en cuenta el extenso consumo televisivo, y todas las redes de acciones que ella genera?, ¿cómo es posible que sus consumidores fluctúen entre edades tan distintas, como los 6 y 18 años?, ¿cuál es la resemantización local de la japoanimación, teniendo en cuenta que ellas es leída a partir de archivos de mundo occidentales, que podemos presuponer cualitativamente distintos a los mundos posibles que la generaron?.

Esto hace tomar como punto de partida del estudio de la japoanimación, la descripción de su forma de funcionamiento textual, tanto desde el punto de vista de sus contenidos, como de su manifestación visual; para a partir de allí, estudiar los circuitos de comunicación que la japoanimación instala en la cultura chilena, como la inteligibilización de sus protocolos empíricos de lectura, en niños y jóvenes. Es por ello, que el *Departamentos de Investigaciones Mediáticas, y de la Comunicación, y Escuela de Periodismo, de la Universidad de Chile*, consciente de la relevancia del fenómeno descrito está en tren de desarrollar una investigación sociosemiótica, de inteligibilización textual, y consumo cultural, de la japoanimación. Estudios exploratorios ya realizados, de los investigadores del proyecto: *Rafael del Villar* (éstas páginas), *Victor Fajnzylber* (respecto a prolegómenos de comparabilidad entre la japoanimación y la animación americana), *Luciana Lechuga*, *José Miguel Labrín*, *Loreto Letelier*, y *Patricia Poblete* (respecto a la descripción simbólica- pulsional del filme animado El caso del Doctor Willow, de la Serie Dragón Ball Z), *Leyla Hauva*, (relativa a una descripción similar de “Los Simpson”), e *Ingrid Medel* (Estructuras Actanciales, Roles Temáticos, Estructuraciones Discursivas y Género, en “La Película”, de Sailor Moon), son expuestos en estas páginas. Dichos estudios abren la vía al establecimiento de las bases analíticas y empíricas para el estudio más profundo de las diferenciabilidades epistémicas de la videoanimación japonesa y americana.

JAPOANIMACIÓN Y CONSUMO CULTURAL

Según un estudio estadístico del Consejo Nacional de Televisión (1999), respecto al consumo de medios por los niños (a



través de una muestra estratificada de 1176 niños entre 7 a 13 años, de la Ciudad de Santiago), se señala que las actividades preferidas en los días de semana son en un 28,0 % ver Televisión o Video, contra jugar o salir a jugar con un 29,1 %. Las otras prioridades son, entre otras de índole decreciente, hacer tareas 7,4 %, hacer deporte 6,5 %, etc. Esto es, la Televisión en todos los segmentos socioeconómicos, con o sin TV Cable, y cualquiera sea el género, constituye un objeto de consumo cotidiano apreciado por los niños. Ahora bien, los niños que prefieren jugar son más numerosos en 2o año básico (6 o 7 años), a diferencia de los niños de 5o Básico (8- 9 años), y de 1o Medio (12- 13 años) que prefieren ver Televisión o Video. Situación que cambia en los días domingo, donde la Televisión es la tercera opción: jugar o salir a jugar un 24,5 %, pasar tiempo con la familia un 19,1 %, ver televisión o videos 13,8 %, salir con amigos o pololos 10,2 %, descansar 6,1 %, deportes 6,0 %, etc. Esto es, la Televisión y/o Video constituye la tercera preferencia para las actividades del domingo, y la segunda (con escaso margen de diferencia con la primera) durante la semana. El tiempo promedio total de horas dedicados a ver televisión por los niños es de 134 minutos diarios: "El consumo televisivo crece al aumentar el curso de los niños: los niños de 2o básico presentan un promedio de 121 minutos, los de 5o básico uno de 125 minutos, y los de 1o medio ven en promedio 154 minutos diarios de televisión" (Consejo Nacional de Televisión, 1999: pág. 39). Los programas más vistos (en todas las edades, en todos los segmentos socioeconómicos, y en todos los géneros), según la encuesta citada del Consejo Nacional de Televisión, son: en un 53,6 % los dibujos animados, en un 14,1 % las telenovelas, en un 6,7 % las películas, en un 5,0 % los programas culturales, en un 4,9 % los video-clip, en un 3,9 % los programas infantiles, en un 2,9 % deportes, en un 2,1 % series, etc. De ellos, "los resultados del análisis cualitativo muestran que los niños de 2o y 5o básico (6 a 9 años) prefieren mayoritariamente dibujos animados, especialmente aquellos de animación japonesa: Dragón Ball y Sailor Moon. En esta elección se distinguen claramente las opciones de hombres y mujeres: los hombres prefieren mayoritariamente Dragón Ball y las mujeres Sailor Moon" (Consejo Nacional de Televisión, 1999: pág. 43); lo que es independiente del segmento socioeconómico, y de la posesión o no de TV Cable.

Cabe preguntarse, entonces, cuáles son las razones que tienen los niños para ver televisión. El Consejo Nacional de Televisión nos da una respuesta cuantitativa, a través de una muestra estratificada de 1176 casos de la Ciudad de Santiago (1999). En primer lugar, los niños mencionan "porque gusta o entretiene", con un 68,2 %; en segundo lugar "para pasar el tiempo, estoy aburrido", con un 20,9 %; después "informarse, aprender" con un 7,7 %, "por costumbre" con un 0,9 %; para descansar o relajarse con un 0,8 %, por otra razón con un 0,9 %, no sabe, con un 0,6 %. Esto es, la entretención o el gusto son el eje hegemónico constitutivo de los protocolos de lectura empíricos de los niños que los hace ver televisión. Las razones para preferir un programa

son: entretenido/ divertido 66,6 %; enseñan/ interesantes 9,0 %, otros motivos 8,3 %, por la violencia/ enseña a pelear 5,7 %, características técnicas del programa 3,6 %, no son reales 1,8 %, me emociona 1,6 %, tienen cosas en común conmigo 1,5 %, son realistas 0,6 %. Lo que implica que se reitera el mismo principio hegemónico: las razones para ver elegir un programa u otro son las mismas que para ver televisión, la entretención. Es importante constatar que la violencia o enseñar a pelear es un criterio que se plantea en cuarta importancia, pero dentro de un contexto de 5,7 %, frente a un 66,6 % que implica la razón entretención; lo que contrasta con el hecho de que los programas que se señalan como los más vistos, según los estudios del Consejo Nacional de Televisión (1999), son los más violentos: *Dragón Ball* y *Sailor Moon*. Esto implicaría que no es la violencia el criterio que se toma en cuenta para elegir un programa u otro, sino la entretención. Luego, podríamos tener la hipótesis de que no se le asigna al programa un contenido de realidad: de hecho, las razones que se dan en la encuesta respecto a la preferencia de programas señaladas precedentemente, las categorías son realistas y no son reales suman apenas un 2,4 %, frente al 66,6 % de entretención. Lo que se reitera, en la misma encuesta, cuando se pide una razón para el no gusto de un programa: aburridos un 58,4 %.

Ahora bien, ¿qué significa entretención? Según la encuesta los programas más fáciles de comprender son los dibujos animados en un 47,9 %; todo lo que está en español en un 10,2 %, los programas infantiles o educativos en un 8,8 %; y las telenovelas en un 5 %. Un 8,5 % de los niños señalaron que todos los programas les resultan fáciles de comprender (Consejo Nacional de Televisión, 1999: 66). Esto es, la entretención estaría ligado a la comprensión. Lo que sería un criterio bastante claro *Dragón Ball* y *Sailor Moon* tendrían una sintaxis simple, lo que entraría en contradicción con Películas y Seriales, entre otros, que tendrían una estructura compleja. Sin embargo, esto no es así. Precisamente *Dragón Ball*, y *Sailor Moon* tienen semióticamente una estructura compleja, según nuestros estudios de sociosemiótica, por lo que se abren interrogantes importantes a investigar desde un punto de vista semiótico.

Por otra parte, podría pensarse que los protocolos de lectura de los niños serían simbólicos, al interior de la conceptualización de Metz (1977) y Aumont- Marie (1985, 1988), entendidos como identificación con roles, con valores e ideas. Las investigaciones cuantitativas del consejo detectan las siguientes variables de lectura respecto a los personajes: características personales de los personajes 16,5 %, características respecto a lo deseable socialmente 9,0 %, análisis de los efectos concretos centrados en las consecuencias 39,1 %, análisis respecto a las reglas culturales rígidas de lo establecido 20,6 %, análisis respecto a principios o valores universales 14,8 %. Esto es, la lectura no dice relación con el personaje en sí mismo, hecho ya detectado teóricamente por Aumont- Marie (1985), tampoco conductas socialmente consideradas como deseables (status, belleza, éxito, etc.), sino que mayoritariamente (un 39,1 %) aquello que dice relación con



los efectos de las conductas; y sólo, en segundo lugar, las cosmovisiones e ideologías (que en total suman un 35,4 %).

Efectos de las conductas que en el caso del *Dragón Ball* y *Sailor Moon* no son reales, se trata de un espacio ficcional. Se preguntó a los niños respecto al miedo, y un 82,3 % dijo haber sentido miedo en las películas o series, un 5,9 % en las noticias, y sólo un 4 % en los dibujos animados. Se preguntó, también sobre la rabia: un 31,6 % en teleseries, un 22,6 % en películas o series, un 13,5 % en noticias, y sólo un 13,3% en dibujos animados. Respecto a la pena, las películas o series producen pena en un 47,5 %, las teleseries en un 19 %, las noticias un 12,5 %, y sólo en un 8,6 % los dibujos animados. El miedo, la rabia y la pena parecen no estar ligados estrechamente a los dibujos animados, lo que implicaría la necesidad de inteligibilizar semióticamente estos espacios ficcionales pues los sentimientos narrativos respecto a la acción se asocian a otros géneros televisivos no a la videoanimación.

Por otra parte, es un hecho que la japoanimación es un tipo de dibujo animado violento, sin embargo, cuando se les pregunta a los niños por la violencia en la televisión, ellos nombran como primera frecuencia a las películas, en un 43,0 %, en segunda instancia a los dibujos animados, en un 25,5 %, y en tercera instancia a las noticias, en un 16,0 %. Esto podría significar, hipotéticamente que mayoritariamente se ve la existencia de violencia en las películas, y no en los dibujos, pues son ficción, pero como, desde otro punto de vista, es cierto que hay violencia en la japoanimación (referencia mayoritaria respecto a los dibujos animados), se dice que existe violencia en un 25,5 %. Es claro, que esta problemática requiere de una inteligibilización semiótica de este nuevo espacio de la japoanimación; pues siendo los dibujos animados más vistos (japoanimación) violentos, lo normal sería una respuesta del tipo: los dibujos animados japoneses, un 59 %. Sin embargo, porque hay un 43 % que no le asigna violencia a la japoanimación, según las respuestas dadas con anterioridad por los niños, podríamos deducir que por que se trata de un espacio de ficción, de allí que no genere ella ni rabia, ni pena, ni miedo, y sí los otros géneros televisivos. Desde esa perspectiva la respuesta del 25,5 % que señala haber violencia en los dibujos, podría ser una simple constatación empírica, incoherente con el protocolo empírico de lectura, pero sí coherente con responder al entrevistador que busca una respuesta a partir de una pregunta.

Respecto a la identificación, en términos generales, los personajes a los que a los niños les gustaría parecerse son preferentemente personas (65,2 %). En un 56,3 % son de sexo masculino y en un 41,8 % son mujeres. En cuanto a la edad, un 50,8 % son jóvenes y un 31,2 % son adultos. En cuanto a niveles de realidad, son en un 23 % reales, en un 36,5 % ficcionales, y en un 37,9 % fantasiosos (Consejo Nacional de Televisión, 1999: 86). La definición de fantasioso dada por el Consejo corresponde a lo que nosotros hemos denominado espacio ficcional, pues ellos definen como ficción aquello

propio del espacio de la teleserie. Lo que es importante de rescatar es la reiteración de una identificación no real con los personajes. En todo caso, el estudio citado señala que, entre los dibujos animados, los niños se identifican más con Gokú, personaje de Dragón Ball Z.

JAPOANIMACIÓN Y FORMA DE FUNCIONAMIENTO CULTURAL

Existe un saber acumulado que caracteriza a la cultura japonesa en su diferencia con la occidental, entre otros, en los siguientes ejes, donde las primeras polaridades darían cuenta de lo occidental, y las segundas de lo oriental: **intensionalidad**: [conciencia intensional, sujeto/ objeto] / [Presencia plena, sin intensionalidad], (F. Varela); **noción de sujeto**: [yo] / [ello], (J. Kristeva); **espacialización social**: [mundo interior/ mundo exterior] / [mundo interior = mundo exterior], (Petitot- Cocorda, Del Villar); **cuerpo- medio ambiente-sujeto social**: [el yo aparece como una entidad autónoma y separada del mundo externo] / [triada indisoluble entre el individuo, el medio ambiente y las relaciones que lo ligan], (F. Varela); **polaridades**: [o esto o lo otro] / [tanto esto como aquello], y **percepción**: [cartesianismo de la noción] / [un todo se percibe como una red de relaciones entre partes, donde todo es visualmente significativo], (Lévi- Strauss).

Las investigaciones sobre las formas de manifestación visual de la video animación japonesa o japoanimación (Ishiko, Oshiro, Berndt, Fajnzylber, Salfate, Labrín, Letelier, Lechuga, Poblete, y Del Villar) detectan una forma de funcionamiento textual coherente con las segundas polaridades precedentes. Así, el punto de partida de la investigación fue describir la sintaxis visual y los contenidos que toma a su cargo la serie animada Dragón Ball Z. Específicamente se elaboró un modelo semiótico interpretativo del film animado “*Los guerreros de Plata*”, *el que se saturó sobre los otros filmes dejados sin analizar*, detectándose: a) el carácter propiamente japonés de la serie, desde el punto de vista de sus contenidos: ausencia de intensionalidad individual en los personajes, pues en los sujetos no habla el “yo” sino el “ello” (lo que se debe hacer según el mundo externo), ausencia de espacialización social (mundo interior= mundo exterior), la vida sigue el modelo cíclico (los héroes y anti- héroes nacen, mueren, y renacen, etc.), el individuo aparece ligado al ambiente, y a las relaciones sociales que lo ligan, los héroes no son perfectos, ni buenos, ni malos, sino que buenos y un poco malos a la vez, negándose las polaridades o esto o lo otro, sino que tanto esto como aquello, y b) una sintaxis audiovisual específica que se caracteriza por: ser todo visualmente significativo, la totalidad es construida a partir de las relaciones entre partes, perdiéndose la relación figura/ fondo de la cultura occidental; las estructuras narrativas son complejas (involucran una gran cantidad de variables narrativas), no son lineales sino que establecen relaciones de enclave, no delineándose dentro del esquema propuesto para interpretar la narratividad clásica como desequilibrio inicial, desarrollo, resolución del conflicto, sino que los esquemas narrativos quedan virtualmente abiertos; y se establece una relación entre gestualidad- cuerpo- nudo narrativo- edición-

música- iluminación- combinaciones cromáticas, que une más a la videoanimación japonesa al video- clip y a los videojuegos que al cine.

JAPOANIMACIÓN Y RESEMANTIZACIÓN LOCAL

Ahora bien, la segunda fase exploratoria de la investigación sociosemiótica sintetizada precedentemente, fue desarrollar modelos semióticos interpretativos respecto a los protocolos interpretativos de lectura empírico de algunos jóvenes de 7 y 13 años, realizados a través de entrevistas en profundidad, como marco hipotético de un estudio más profundo de las resemantizaciones occidentales que hacen los jóvenes de la japoanimación. El objeto concreto fue un film de la serie animada japonesa *Dragón Ball Z* (“Los guerreros de plata”), éxito de consumo televisivo nacional, pidiéndose a los jóvenes una identificación espontánea respecto a ella (partidario, adversario, indiferente), posteriormente se dividió la serie en fragmento o lexis de lectura, los que fueron dados a los jóvenes, sometiéndolos a sucesivas entrevistas en profundidad, en función de descubrir las resemantizaciones occidentales de la japoanimación, como así mismo se les hizo hacer un comic al respecto. En los casos exploratoriamente analizados de los segmentos estudiados se detectó una lectura occidental de la japoanimación, insertándose la lectura de la serie en el primer eje de las oposiciones planteadas como descriptoras del fenómeno: intensionalidad, noción de sujeto, mundo interior/ mundo exterior, un yo separado del mundo externo y del medio ambiente. Valorándose la adquisición de poderes para enfrentar el mundo externo, lo que retroalimenta la lectura occidental del “yo”; valorándose el que los héroes sean tanto esto como aquello, esto es, no perfectos, por lo que se retroalimenta la identificación occidental con ellos, al conceptualizarlos como próximos a ellos mismos. Lo que fascina a los jóvenes estudiados de la japoanimación parece ser que no es propiamente sus contenidos, sino que el dispositivo sintáctico de su imagen y la pulsionalidad que liga cuerpo- gestualidad- nudo narrativo- edición- música- iluminación- y combinaciones cromáticas. La proximidad con el video- clip, y los video- juegos, el gran número de variables implicadas, y la relación cuerpo- imagen- música parecen ser los nudos, en los casos estudiados, de la identificación, y resemantización local de la japoanimación.

Dichos estudios exploratorios permitieron al grupo de investigadores en sociosemiótica, plantear un proyecto más global respecto al estudio de la japoanimación. Así, *Rafael del Villar*, y *Victor Fajnzylber* desarrollaron el siguiente proyecto que articula las investigaciones del grupo. El cual sintetizamos aquí:

El objetivo de la investigación es describir y analizar las principales variables implicadas en el proceso de circulación y recepción de las series de dibujos animados en Chile, incorporando como grupo de referencia a niños, adolescentes y jóvenes,

pertencientes a distintos grupos socioeconómicos, en cinco regiones del país. El estudio contempla tres etapas sucesivas. La primera (Etapla N° 1) contempla el estudio de los protocolos perceptivos audiovisuales que están implicados en las dos series de dibujos animados, desde el punto de vista de su funcionamiento textual, remitiendo a dos cosmovisiones: una norteamericana (“Los Simpson”), y una japonesa (“Dragón Ball Z”), la que se estudiará en su diferenciabilidad específica. A través de la Semiótica se estudiará la sintaxis de funcionamiento visual de ambas series, a su vez que sus contenidos singulares. La segunda etapa (Etapla N° 2) se aboca a las condiciones de emergencia específicas del objeto en nuestro país. Se englobarán tales condiciones bajo el concepto de circuitos de circulación cultural, los cuales serán estudiados bajo distintas ópticas: 2.a.) recopilación de antecedentes y estudios necesarios para realizar una descripción de la Oferta Televisiva Chilena en Dibujos Animados y de 2.b.) sus Audiencias Concretas; 2.c.) entrevistas y análisis de antecedentes orientados a la descripción de las redes de distribución y venta de productos (Merchandising) asociados a estas Series. En la última etapa (Etapla N°3), se estudiarán distintos aspectos de la recepción de estas series, partiendo por 3.a.) Consumo Efectivo de las dos series seleccionadas (“Los Simpson”, y “Dragón Ball Z) en las audiencias de mayor gravitación para este género. Enseguida, basándose en los resultados analíticos de la primera etapa del estudio (Sintaxis Visual y Protocolos Perceptivos), se estudiará 3.b.) la Existencia-Funcionamiento de los Mecanismos de Apropiación, entendidos como los protocolos perceptivos puestos en acto en la Recepción concreta que se hace de los dibujos animados. Las actividades referidas a los puntos 3.a.) y 3.b.) contemplan un trabajo en terreno consistente en encuestas y entrevistas en profundidad a grupos de niños y jóvenes de tres ciudades del país, optando por los segmentos socioeconómicos de mayor gravitación para estas series. Basados en los resultados parciales de los dos puntos anteriores, se procederá al punto 3.c.) Construcción de un Modelo Semiótico Interpretativo Formal que apunte a identificar y describir una nueva modalidad de recepción socializada, descrita como Microcultura(s) de la Animación. La validación de dicho modelo formal será realizada a través de grupos focales con adolescente y jóvenes vinculados a redes de personas asociadas bajo el interés común por dichas series.

La metodología utilizada interrelaciona lo cualitativo con lo cuantitativo: i.- Análisis Cualitativo Semiótico de ambas series; ii.- Análisis Estadístico de datos secundarios acerca del Consumo y de las Audiencias de dibujos animados; iii.- Recolección y Análisis Cuantitativo de datos primarios, a través de encuestas diseñadas según criterios geográficos (difusión de los sistemas de televisión abierta y por cable), de género (ambos sexos), etáreos (principales audiencias) y socioeconómicos (contemplando distintos grados de integración social); y iv.- Análisis Cualitativo, a través de entrevistas en profundidad a niños y jóvenes, con la consecuente construcción de un Modelo Formal Semiótico Interpretativo de dichas entrevistas, cuya comprobación sería realizada por medio del método de grupos focales.



BIBLIOGRAFÍA SOBRE RECEPCIÓN Y JAPOANIMACIÓN

ANNENBERG PUBLIC POLICY CENTER, (1996- 1997), "*Newspaper coverage of children's television 1996- 1997*", Pennsylvania, University of Pennsylvania.

ANNENBERG PUBLIC POLICY CENTER (1996), "*The state of children's TV: an examination of quantity, quality, and industry beliefs*", Pennsylvania, University of Pennsylvania

AUMONT, J. (1990) "*L'image*", Paris, Ed. Nathan. (1992) Trad. Cast. "*La imagen*", Barcelona, Ed. Paidós.

___ (1997), *El ojo interminable*, Ed. Paidós, Barcelona.

AUMONT, J.; MARIE, M. (1988) "*L'analyse des films*", Paris, Ed. Nathan. (1990) Trad. Cast. "*Análisis del Film*", Barcelona, Ed. Paidós.

AUMONT, MARIE, VERNET, BERGALA, A. (1985) "*Esthetique du film*", Paris, Ed. Nathan. (1987), Trad. Cast., "*Estética del Cine*", Barcelona, Ed. Paidós.

BARBIERI, D. (1993), "*Los lenguajes del comic*", Barcelona, E. Paidós.

BALINT, M.; ORNSTEIN, P, H.; BALINT, E., (1996), "*Psicoterapia Focal*", Barcelona, Ed. Gedisa

BRUNER, J. (1996), "*Realidad mental y mundos posibles*", Barcelona, Ed. Gedisa.

BRÉE, J. (1995), "*Los niños, el consumo y el marketing*", Barcelona, Ed. Paidós.

CALABRESE, O., (1994), *La era neobarroca*", Madrid, Ediciones Cátedra.

CASSETTI, F.; DI CHIO, (1990), "*Analisi del film*", Milán, Ed. Bompiani. (1991), Trad. Cast. "*Como analizar un film*", Barcelona, Ed. Paidós. (1998), "*Analisi della Televisione*", Milano, Ed. Bompiani.

CONSEJO NACIONAL DE TELEVISIÓN, (1996), Encuesta Nacional de Televisión.

___ (1997), División de estudios, "Consumo televisivo infantil, el Caso del Cable, Un estudio de observación Participante", Santiago, Chile.

___ (1999), "*La Televisión y los niños en Chile: percepciones desde la audiencia infantil*", Santiago, Ed. Consejo Nacional de Televisión.

CORTÉS, E., (1998). "El Gran Circo Teatro: una nueva forma de expresión", en *Revista Chilena de Semiótica No 3, 1998*, Internet, Ediciones Departamento de Ciencias y Técnicas de la Comunicación,

Universidad de Chile, y Asociación Chilena de Semiótica (<http://rehue.csociales.uchile.cl>)

___ (1996). Funcionalidad y Aplicaciones de la Semiótica Teatral. *Revista Chilena de Semiótica No1*, 1996. Internet: (<http://rehue.csociales.uchile.cl>, Dept. Cs, y Téc, de la Comunicación, Universidad de Chile.

___ (1997), - "Relaciones Intertextuales entre Teatro y Danza", en CD Rom: *Semiotics Bridging*, International Association for Semiotics Studies, México 1997.

___ (2000), "Relaciones intertextuales entre las Nuevas Propuestas Teatrales Chilenas y la Publicidad Televisiva Nacional", en *Revista Signa*, 2000, Ed. UNED, Madrid.

___ (2000), "Funcionamiento intertextual entre Nuevas Propuestas Teatrales Chilenas y Publicidad, tanto Televisivas, como Piezas de Diseño gráfico", capítulo CD Ron, editado por Walter Schmitz, "*Sign Processes in complex systems*", Editado por Universidad Técnica de Dresden, Alemania.

CHION, M. (1982), "*La voix au cinéma*", Paris, Ed. de l'étoile. (1985), "*Le son au cinéma*", Paris, Ed. de l'étoile. (1985), "*Ecrire un scénario*", Paris, Ina-Cahiers du Cinéma.

___ (1990), "*L'audiovision*", Paris, Ed. Nathan. (1998), "*Le son*", Paris, Ed. Nathan.

CLIFFORD, B, NEUMAN, S. (1995). "*Television and children*", New Jwersy, Lawrence Eribaum associates publishers.

DAYAN, D. (1997). "*En busca del público*", Barcelona, Ed. Paidós.

DEL VILLAR, R. (1984). "La narratividad del cine contemporáneo y su transgresión de la narratividad clásica", en *Actas III Seminario de Estudios Literarios*, Temuco, Ed. Universidad de La Frontera.

___ (1989) "Un outil sémiotique pour l'évaluation d'un vidéo éducatif dans leur procès de gestation-production" en "*Educational Development No 2*". Seúl. Korea, Ed. Korean Educational Development Institute.

___ (1992), "Una herramienta analítica audiovisual aplicada a la transmisión de la identidad latinoamericana" en Libro "*En torno a la identidad latinoamericana*" México, Ed. Felafacs.

___ (1992), "La pragmatique d'un modèle sémiotique construit pour l'évaluation des vidéo-clip dans leur procès de gestation- production" en Libro "*L'homme et ses signes*" Tomo II/ editado por Deledalle, G. Berlin, New York. Amsterdam. Ed. Mouton de Gruyter

___ (1997), "Trayectos comparativos en semiótica literaria: la complementariedad de Lévi- Strauss, Petitot- Cocorda, y Kristeva en la inteligibilización del universo semántico y pulsional", en *Revista Chilena de Semiótica No 2*, marzo 1997, Internet, Ediciones Departamento de Ciencias y Técnicas de la Comunicación, Universidad de Chile, y Asociación Chilena de Semiótica (<http://rehue.csociales.uchile.cl>).



(1997), "*Trayectos en Semiótica Fílmica/ Televisiva*", Santiago, Ediciones Dolmen.

___ (1999), "Nueva cultura audiovisual y protocolos interpretativos", en libro "*La pantalla delirante*" editado por Carlos Ossa, Santiago, Ed. LOM.

___ (1999), "Lecturas de la japoanimación", en *Revista Chilena de Semiótica No 4*, Ed. Internet: <http://rehue.csociales.uchile.cl>, (clic Biblioteca virtual, clic Revista Chilena de semiótica), Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Chile.

___ (2000), "Videoculturas de fin de siglo: japoanimación, globalización y resemantización local", en *Revue Signa, Actas IV Congreso Federación Latinoamericana de Semiótica*, Madrid.

___ (2000), "Protocolos empíricos de lectura de la japoanimación", en "*Sign processes in complex systems (Proceedings of the 7th International congress of the IASS*", editado por Walter Schmitz, CD Room, Dresden, Ed. Univeridad Técnica de Dresden.

DIRECCION DE ESTUDIOS SOCIOLOGICOS, Universidad Católica de Chile, (1996), "Hábitos y usos en la televisión chilena". (1996), "La televisión en Chile"

DELEUZE, G. & GUATTARI; F. (1972), "*L'Anti-Oedipe*", Paris, Ed. de Minuit. (1980), "*Mille Plateaux*", Paris, Ed. de Minuit.

DESPINS, J.P. (1996), "*La música y el cerebro*", Barcelona, Ed. Gedisa.

DOLTO F. (1998), "*Seminario de psicoanálisis de niños*", México, Ed. Siglo XXI.

ECO, U. (1968), "*La struttura assente*", Bompiani. (1974). Trad. Cast. "*La estrucura ausente*", Barcelona, Ed. Lumen.

___ (1974), "El público perjudica a la televisión?", (1979), Trad. Casten Moragas, M.de, Editor, *Sociología de la Comunicación de Masas*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili.

___ (1979), "*Lector in fabula*", Bompiani. (1981), Trad. Cast. "*Lector in fabula*", Barcelona, Ed. Lumen.

___ (1990) "*I limiti dell'interpretazione*", Fabbri- Bompiani, (1992) Trad. Cast. "*Los límites de la interpretación*", Barcelona, Ed. Lumen. (1992) "*Interpretation and overinterpretation*", Cambridge, Cambridge University Press. (1995), Trad. Cast. "*Interpretación y sobreinterpretación*", Cambridge, Cambridge University Press.

FAJNZILVER, V. (1999), "El lenguaje de la videoanimación", *Revista Chilena de Semiótica No 4*, Ed. Internet: <http://rehue.csociales.uchile.cl>, (clic Biblioteca virtual, clic Revista Chilena de semiótica), Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Chile.

- ___ (2000), "Japoanimación y animación norteamericana: bases para el estudio de las microculturas de la animación", en *Revue Signa, Actas IV Congreso Federación Latinoamericana de Semiótica*, Madrid.
- FERRES, J. (1996), "*Television y Educación*", Barcelona, Ed. Paidós.
- FLORENZANO, R.; MOLINA, J. (Editores), (1999), "*Televisión y niños*", Santiago, Ed. Televisión Nacional de Chile- Corporación de Promoción Universitaria.
- FURNISS, M. (1998), "*Arts in motion, animation aesthetics*", Sidney, Ed. John Libbey & Company Limited.
- GLEICK, J. (1991), "*La théorie du chaos*", Paris, Ed. Flammarion.
- GREIMAS, A.J. (1966), "*Sémantique structurale*", Paris, Ed. Larousse. (1970), "*Du sens*", Paris, Ed. Du Seuil.
- GREIMAS, A. J., COURTÉS J. (1979), "*Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*", Paris, Ed. Hachette Université.
- GREIMAS, A.J., FONTANILLE J. (1994), "*Semiótica de las pasiones*", México, Ed. Siglo XXI.
- GUATTARI, F. (1975), "Semiologías significantes y semiologías asignificantes", en "*Psicoanálisis y Semiótica*". Editado por Verdiglione, Deleuze y otros, Barcelona, Ed. Gedisa. (1996), "*Caosmosis*", Buenos aires, Ed. Manantial.
- GUNTER, B.; Mc ALEER, J. (1997), "*Children y television*", London, Ed. Routledge.
- HAUVA, L. (1999- 2000), Descripción semiótica de la forma de funcionamiento audiovisual de Los Simpson, desde el punto de vista simbólico y pulsional, en *Revista Chilena de Semiótica No 4-5*, Ed. Internet: <http://rehue.csociales.uchile.cl>, (clic Biblioteca virtual, clic Revista Chilena de semiótica), Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Chile.
- HEISENBERG, EINSTEIN, PLANCK, SCHÖDINGER, EDDINGTON, (1994), "*Cuestiones cuánticas*", Barcelona, Ed. Kairós
- INA (1996), "L'animation dans tous ses états", en "*Dossier de l'audiovisuel No 69*".
- JORDAN, A. (Ed.), (1996), "*The state of children's television: un examination of quantity, quality and industry beliefs*", Pennsylvania, Ed. University of Pennsylvania.
- JOST F. (1997) "La télévision aux frontières du réel", en *Revue Esprit*, Decembre 1997. (1997), "Présentation", en *Revue Réseaux No 81*, Fevrier 1997. "(1999), "*Introduction à l'analyse de la télévision*", Paris, Ed. Ellipses Edition Marketing S.A. (2000), "Le contrat de communication une illusion fin de siècle?", en *Revue Signa, Actas IV Congreso Federación Latinoamericana de Semiótica*, Madrid.
- JOST, F.; BOURDON, J. (1998), "*Penser le télévision*", Paris, Ed. Nathan.



- KRISTEVA, J. (1974), *"La révolution du langage poétique"*, Paris, Ed. Du Seuil.
- ___ (1975), "La traversée des signes". Paris, Ed. Du Seuil.
- ___ (1977), *"Polylogue"*, Paris, Ed. Du Seuil.
- ___ (1979), *"Folle vérité"*, Paris, Ed. Du Seuil. (1980), *"Pouvoirs de l'horreur"*, Paris, Ed. Du Seuil.
- ___ (1983), *"Histoires d'amour"*, Paris, Ed. Denoël. (1996), *"Sens et non-sens de la révolte"*, Paris, Ed. Fayard.
- ___ (1997), *"La révolte intime"*, Paris, Ed. Fayard. (1998), *"Contre la dépression nationale"*, Paris, Ed. Textuel.
- KRIPPENDORFF, K. (1990), *Metodología de análisis de contenido* Barcelona, Ediciones Paidós
- LACAN, J., (1938), *"La famille"*, Paris, Encyclopédie Française, Ed. A de Monzie. (1982), Trad. Cast., *"La Familia"*, Barcelona, Ed. Argonauta. (1966) *"Ecrits"*, Paris, Ed. du Seuil. (1973), *"Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse"*. Paris, Ed. du Seuil. (1981), *"Les psychoses"*, Paris, Ed. du Seuil. (1993), Trad. Cast. *"Las psicosis"*, Buenos Aires, Ed. Paidós.
- LABRÍN, LETELIER, POBLETE, LECHUGA. (1999-2000), *Semiótica de la Japoanimación*, en *Revista Chilena de Semiótica No 4-5*, Ed. Internet: <http://rehue.csociales.uchile.cl>, (clic Biblioteca virtual, clic Revista Chilena de semiótica), Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Chile.
- LAPLANCHE, LECLAIRE (1966), "L'inconscient, une étude psychanalytique" en *"L'inconscient"* (VIe Coll. de Bonneval), Desclée De Brouwer.
- ___ (1967), "A propos d'un fantasme de Freund: note sur la transgression", *Revue L'Inconscient*, Paris, Ed. Puf.
- LEMAIRE, A. (1977), *"Jacques Lacan"*, Bruxelles, Ed. Pierre Mardaga.
- LE MÉHAUTÉ, A. (1990), *"Les géométries fractales"*, Paris, Ed. Hermes.
- LÉVI, A. (1996), *"Samurai from outer space, understanding japanese animation"*, Illinois, Ed. Open Court Publishing Company.
- LÉVI-STRAUSS, C. (1962), *"La pensée sauvage"*, Paris, Ed. Plon. (1958), *"Anthropologie Structurale"*, Paris, Ed. Plon. (1968), Trad. Cast. *"Antropología Estructural"*, Buenos Aires, Ed. Eudeba. (1968), "Mitológicas: Lo crudo y lo cocido", México, Ed. Fondo de Cultura Económica. (1973), *"Athropologie Structurale Deux"*, Paris, Ed. Plon. (1979), *"La voie des masques"*, Paris, Ed. Plon.
- LÉVI-STRAUSS, C.; ERIBON. (1988), *"De près et de loin"*, Paris, Ed. Odile Jacob.

- LIZCANO, E., (1993), "*Imaginario colectivo y creación matemática*", Barcelona, Ed. Gedisa.
- LYOTARD, J. F. (1974), "*Discours, Figure*", Paris, Ed. Klincksieck.
- ___ (1979), Trad. Cast. "*Discurso, Figura*", Barcelona. Ed. Gustavo Gili.
- ___ (1984), "*The postmodern condition: a report on knowledge*", Manchester, Manchester University Press.
- ___ (1994), "*La posmodernidad (explicada a los niños)*", Barcelona, Ediciones Gedisa.
- MAGARIÑOS DE MORENTIN, J. A. (1996), "*Los fundamentos lógicos de la semiótica y su práctica*", Buenos Aires, Ed. Edicial.
- MANDELROT, B. (1975), "*Les objets fractals*", Paris, Ed. Flammarion.
- (1997), "*Fractales, hasard et finance*", Paris, Ed. Flammarion.
- MARCUS, S. (1967), "*Introduction mathématique à la linguistique structurale*", Paris, Ed. Dunod.
- MASOTA, O. (1977), "*Lecciones de Introducción al Psicoanálisis*", Barcelona, Ed. Gedisa.
- MATURANA, H. (1991), "*El sentido de lo humano*", Santiago, Ed. Hachette.
- MEDEL, I. (1999- 2000), Japoanimación: una travesía semiológica de la película "Sailor Moon", en *Revista Chilena de Semiótica No 4-5*, Ed. Internet: <http://rehue.csociales.uchile.cl>, (clic Biblioteca virtual, clic Revista Chilena de semiótica), Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Chile.
- METZ, CH. (1968), "*Essais sur la signification au cinéma*", Paris, Ed. Klincksieck.
- ___ (1973), "*Essais sur la signification au cinéma II*", Paris, Ed. Klincksieck.
- ___ (1977a), "*Essais sémiotiques*", Paris, Ed. Klincksieck.
- ___ (1977b), "*Le signifiant imaginaire*", Paris, Ed. 10/18.
- ___ (1991), "*L'énonciation impersonale ou le site du film*", Paris, Ed. Méridien- Klincksieck.
- MITCHELL, J. (1975), "*Psychanalyse et féminisme*", Tomo I y II, Paris, Ed. Des Femmes.
- MOREIRA, H. (1994), "*Cuerpo de mujer*", Montevideo, Ed. Trilce.
- MORLEY, D. (1996), "*Televisión, audiencias y estudios culturales*", Buenos Aires, Ed. Amorrortu.
- NÖTH, W. (1996), "*A semiótica no século XX*", Sao Paulo, Ed. Annablume.
- OTERO, E. (1998), "*Teoría de la comunicación*", Santiago, Ed. Universitaria.
- PAKMAN, M. (Compilador), (1997), "*Construcciones de la experiencia humana*", Volúmen I y II, Barcelona, Ed. Gedisa.

- PETITOT-COCORDA; (1979), "Sur ce qui revient á la psychose", en "*Folle verité*", edit. por Julia Kristeva, Paris, Ed, du Seuil. — (1985), "*Morphogenèse du Sens*", Paris, Ed. Puf.
- (1996), "Les modèles morphodynamiques en perception visuelle", en "*Revue Visio*" Volume I, numero 1, Québec, Ed. Université Laval.
- PETITOT-COCORDA, LEVI-STRAUSS, y otros. (1986), "*La identidad*", Madrid, Ed. Gedisa.
- PIAGET, J., GARCÍA, R. (1989), "*Hacia una lógica de significaciones*", Barcelona, Ed. Gedisa.
- POSNER, R. (1993), "Believing, causing, intending: the basis for a hierarchy of sign concepts in the reconstruction of communication", en "*Signs, search, and communication: semiotic aspects of artificial intelligence*", Berlin- New York, Ed. Walter de Gruyter.
- PRIGOGINE, I.; NICOLIS, G. (1994), "*La estructura de lo complejo*", Madrid, Editorial Alianza., (1997), "*Las leyes del caos*", Ed. Grijalbo, Barcelona.
- QUÉAU, P. (1995), "*Lo virtual*", Barcelona, Ed. Paidós.
- REICH, W. (1970), "*La fonction de l'orgasme*", Paris, Ed. L'Arche.
- ROMERA, J.; GUTIÉRREZ, Y GARCÍA- PAGE, M.; (1997), Editores "*Literatura y multimedia*", Madrid, Ed. Visor libros.
- ROMO, L. (1999- 2000), Lectura de la Japoanimación a través del dibujo infantil: el caso Pokémon, en *Revista Chilena de Semiótica No 4-5*, Ed. Internet: <http://rehue.csociales.uchile.cl>, (clic Biblioteca virtual, clic Revista Chilena de semiótica), Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Chile.
- SAPOVAL, B., (1997), "*Universalités et fractales*", Paris, Ed. Flammarion.
- SILVERSTONE, R. (1996), "*Television y vida cotidiana*", Buenos Aires, Ed. Amorrortu.
- TAYLOR, S.J.; BOGDAN, R. (1996), "*Introducción a los métodos cualitativos de investigación*", Barcelona, Editorial Paidós.
- THOM, R. (1987), "*Estabilidad estructural y morfogénesis*", Barcelona, Editorial Gedisa.
- (1990), "*Esbozo de una semiofísica*", Barcelona, Editorial Gedisa.
- (1987), "*Prédire n'est pas expliquer*", Paris, Ed. Flammarion.
- (1995), "*Paraboles et catastrophes*", Paris, Ed. Flammarion.
- TURKLE, S. (1997), "*Life on the screen, identity in the age of internet*", New York, Ed. Touchstone.
- VARELA, F. (1989), "*Autonomie et connaissance*", Paris, Ed. du Seuil.

___ (1996), "*Conocer*", Barcelona, Ediciones Gedis

VARELA, F.; THOMPSON, E.; ROSCH, E. (1992), "*De cuerpo presente*", Barcelona, Ed. Gedisa.

VV. AA. (1996), "*Videoculturas de fin de siglo*", Madrid, Ed. Cátedra.

WEYL, H. (1996), "*métrie et mathématique moderne*", Paris, Ed. Flammarion.