

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**SEMIOLOGÍA DE LA SERIE ANIMADA LAZY TOWN
CON BASE EN LA PROPUESTA DE
PIERRE GUIRAUD**

GESSICA DENISSE ALDANA BETANCOURT

Guatemala, mayo de 2008

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**SEMIOLOGÍA DE LA
SERIE ANIMADA LAZY TOWN
CON BASE EN LA PROPUESTA DE
PIERRE GUIRAUD**

Trabajo de tesis presentado por:

GESSICA DENISSE ALDANA BETANCOURT

Previo a obtener el Título de

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Asesor de Tesis:
M.A. Elpidio Guillén de León

Guatemala, mayo de 2008

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

Director

Lic. Gustavo Bracamonte

**Consejo Directivo
Representantes Docentes**

Lic. Sergio Morataya
Lic. Víctor Carillas

Representantes Estudiantiles

Edgar Hernández Castro
Oscar Estivens Mencos

Representante De Egresados

Lic. Ramiro MacDonald

Secretario

Lic. Axel Santizo

Tribunal Examinador

M.A. Elpidio Guillén de León (Presidente-Asesor)
Lic. Hugo Gálvez (Revisor)
M.A. Amanda Ballina (Revisora)
Lic. Sergio Morataya (Tribunal Examinador)
Lic. Carlos Velásquez (Tribunal Examinador)
Lic. Víctor Carillas (Suplente)

PARA LOS EFECTOS LEGALES, ÚNICAMENTE EL AUTOR ES
RESPONSABLE DEL CONTENIDO DE ESTE TRABAJO.

DEDICADO A:

- DIOS:** Principalmente a Él, que se merece toda honra y gloria, quién es la fuente principal de sabiduría y el conocimiento, luz que guía el camino de mi vida y quién hizo posible este logro con su ayuda infinita.
- MIS PADRES:** José Benedicto Aldana Oliva y Consuelo Betancourt de Aldana. Por su gran amor, esfuerzo, por su guía y sus sabios y valiosos consejos. Este logro se lo dedico especialmente a mi Madre, que se encuentra al lado de Dios, porque siempre fue mi apoyo incondicional y me brindó todo su amor.
- MI ESPOSO:** Marco Antonio Segura Rivera, por su amor, su comprensión, su valioso apoyo, ayuda y por su paciencia.
- MI HIJO:** David Andrés, el regalo más hermoso que Dios me ha podido dar, gracias por comprender y por portarte tan bien, espero que este logro sea un ejemplo para ti, te amo.
- MIS HERMANOS:** Alfredo Benedicto, Luis Edgardo que se encuentran con Dios. Los recuerdo con mucho amor, y a ti Christián, te agradezco tu cariño, tu ayuda, y apoyo para el logro de este triunfo.
- MIS SOBRINAS:** Jazmín, Keving, Joseline y Sharoon, con mucho cariño.
- MIS CUÑADAS:** Johana y Flor, con cariño.
- MIS SUEGROS:** Marco Antonio y Elsita por su ayuda y apoyo, con cariño.
- MI AMIGA:** Mónica Pérez, le agradezco sus consejos y apoyo, para el logro de esta meta.

MI ASESOR: M.A. Elpidio Guillén, por sus valiosos aportes académicos y su ayuda para la realización de mi tesis.

MIS REVISORES: Lic. Hugo Gálvez y M.A. Amanda Ballina, por su valiosa ayuda en la etapa final de mi tesis.

A: M.A. Aracelly Mérida por su Paciencia, valiosa guía y apremio.

USTED ESTIMADO LECTOR: Por dedicar su valioso tiempo a consultar esta tesis.

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

MARCO CONCEPTUAL

	1
1.1 Título del Tema	1
1.2 Justificación	1
1.3 Planteamiento del Problema	2
1.4 Alcances y Límites	2
1.5 Objetivos	3
1.5.1 Objetivo General	3
1.5.2 Objetivos Específicos	3

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes	4
2.2 La Semiótica	5
2.3 Signo Lingüístico	7
2.3.1 Características del Signo Lingüístico	8
2.3.1.1 La Arbitrariedad	8
2.3.1.2 Monosemía	8
2.3.2 Relaciones Sintagmáticas	9
2.3.4 Signo	9
2.3.4.1 Significante	9
2.3.4.2 Significado	10
2.3.4.3 Referente	10
2.3.5 Relaciones Entre el Signo y el Objeto	10
2.3.5.1 Índice	10
2.3.5.2 Ícono	10
2.3.5.3 Símbolo	10
2.3.5.4 Signos Naturales y Signos Artificiales	11
2.3.5.5. Los Signos Comunicativos Y Signos Expresivos	11
2.3.5.6. Signos Motivados y Signos Inmotivados	11
2.3.5.7 Signos Visuales, Fónicos, Olfativos	11
2.4 Elementos de la Comunicación	11
2.4.1 Denotación	11
2.4.2 Connotación	12
2.5 Proceso de la Comunicación	12
2.6 Los Códigos	13
2.7 La Imagen	14
2.7.1 Imágenes Mentales	14
2.7.2 Imágenes Naturales	14
2.7.3 Imágenes Creadas	14

2.7.3 Imágenes Creadas	14
2.7.4 Imágenes Registradas	14
2.8 La Imagen y Estereotipos	15
2.8.1 Los Estereotipos	15
2.9 El Lenguaje Televisivo	16
2.9.1 Principales Características que Produce la Imagen Televisiva en el Proceso de Aprendizaje	17
2.9.2 Predominio de la Emotividad	17
2.9.3 Nivelación de Costumbres	17
2.9.4 Imágenes con Trasfondo Ideológico	17
2.9.5 Efectos Positivos de la Televisión en los Niños	17
2.10 Psicología del Color	18
2.11 Los Signos del Teatro	19
2.11.1 La Palabra	19
2.11.2 El Tono	19
2.11.3 La Mímica del Rostro	20
2.11.4 El Gesto	20
2.11.5 Movimiento Escénico	20
2.11.6 El Maquillaje	20
2.11.7 El Peinado	20
2.11.8 El Traje	20
2.11.9 El Acento	21
2.11.10 El Decorado	21
2.11.11 La Iluminación	21
2.11.12 La Música	22
2.11.13 El Sonido	22
2.12 Estructuralismo	22

CAPÍTULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Método o Tipo de Investigación	24
3.2 Técnicas	24
3.3 Instrumentos	24
3.4 Población	25
3.5 Muestra	25

CAPÍTULO IV

MARCO OPERATIVO

4.1 Estudio Semiológico de la Serie Animada Lazy Town	26
4.1.1 Lazy Town (Argumento)	26
4.1.2 La Producción de la Serie	26
4.1.3 Actantes	27
4.1.3.1 Actantes Principales	30
4.1.3.2 Actantes Secundarios	37
4.1.4 Sujeto de Estudio	46
4.1.4.1 Ficha Técnica	46
4.1.4.2 Argumento del Capítulo Análizado	46
4.1.4.3 Elementos de la Propuesta de Pierre Guiraud	47
4.1.4.3.1 Los Signos	47
4.1.4.3.2 Signos de Identidad	48
4.1.4.3.3 Grupo Social	48
4.1.4.3.4 Los Nombres y los Sobrenombres	49
4.1.4.3.5 Los Gestos	49
4.1.4.3.6 Los Signos de Cortesía	50
4.1.4.3.7 Los Signos Propios para Códigos de la Serie	50
4.1.4.3.8 Los Códigos de la Serie	52
4.1.4.3.9 Código Icónico	52
4.1.4.3.10 Código Gestual	52
4.1.4.3.11 Código de Comunicación Intragrupal	53
4.1.4.3.12 Código de Valores	53
4.1.4.3.13 Funciones de la Comunicación	53
4.1.4.3.14 La Comunicación	56
4.1.4.3.15 La Forma del Signo	57
4.1.4.3.16 Morfología del Relato	57
4.1.4.3.17 Los Códigos Sociales	57
CONCLUSIONES	60
RECOMENDACIONES	63
BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA	64
ANEXOS	68

INTRODUCCIÓN

La imagen ejerce una influencia incalculable sobre el comportamiento humano y ha sido un instrumento de creación de la mente humana. Desde tiempos antiguos, ha proporcionado grandes aportes como por ejemplo la escultura, la pintura. Actualmente nos encontramos en la civilización de la imagen, en la "iconósfera", estamos rodeados de símbolos, de códigos visuales, que sin saberlo conscientemente nos está transmitiendo un mensaje, los gestos, las expresiones corporales, la música, la publicidad, las propagandas, los colores, los vestuarios, todo lo que nos rodea nos está comunicando algo y nos incita hacer cosas.

La televisión es uno de los medios más utilizados como creadores de imágenes. La televisión cultiva la emoción, la fantasía, la afectividad, la curiosidad y es utilizada como una de las estrategias para atrapar la mentalidad de las personas y en especial de los niños. Una de las características que la diferencian de otros medios de comunicación, es su cualidad absorbente que atrae al espectador involuntariamente, es reiterativa porque constantemente repite programas de los mismos temas y estereotipada, porque ya tiene una imagen prevista de todos sus programas y todos son desarrollados alrededor de la misma.

En los programas infantiles específicamente siempre hay dibujos animados llenos de fantasía, color, acción, y los niños disfrutan viendo dichos programas porque alimentan y desarrollan aún más sus fantasías, para ellos es difícil distinguir entre lo ficticio y lo que es real.

Julieta de los Ángeles Niñon en su tesis "Efectos de los Programas Infantiles de Caricaturas en los Niños" expresa como toda causa tiene un efecto, la influencia de la televisión en los niños provoca cambios en su comportamiento; es decir produce efectos, cuyas características estarán establecidas de acuerdo a circunstancias que lo rodean ya sea de una manera negativa o positiva (1997: P:30).

La influencia de los programas infantiles en caricaturas puede provocar en el niño diferentes formas de comportamiento, ya sea en forma pasiva o activa, agresiva o paciente e irritable.

La serie animada Lazy Town es un programa diferente porque su contenido es muy educativo creado para que los niños puedan aprender hábitos buenos, como alimentarse sanamente, ejercitarse, compartir y trabajar en equipo.

Como objetivo está investigación se plantea describir los elementos semiológicos en uno de los capítulos de la serie Lazy Town titulado “El cepillo de Dientes” que es el objeto de estudio.

En el capítulo I, se presentan los elementos básicos dentro del marco conceptual, en el capítulo II, toda la fundamentación teórica en los cuales se describen temas importantes para el desarrollo de está investigación tales como: Conceptos básicos de semiología, el signo y sus características así como también los conceptos básicos acerca del estructuralismo, la comunicación, los elementos de la comunicación, la imagen, estereotipos, el lenguaje televisivo, principales características que produce la imagen televisiva, entre otros.

En el capítulo III, describe todo lo referente a la metodología utilizada, el análisis mismo en base a la propuesta de Pierre Guiraud y en el último capítulo, se presentan los resultados del análisis semiológico, así como las conclusiones, recomendaciones a las cuales se ha llegado en está investigación y se incluyen los anexos respectivos.

La tesis tiene sus fundamentos en la semiología que es una ciencia internacional que puede ser utilizada para analizar y descodificar mensajes ya que se encarga de estudiar todos los procesos de comunicación y significación, es una herramienta científica que apoya a las diferentes ciencias de la comunicación en la interpretación, análisis, codificación y descodificación de sus sistemas sígnicos. Para este caso es necesario la observación y el análisis para poder aplicar, localizar y describir todos aquellos elementos semiológicos encontrados dentro de la serie animada Lazy Town.

Otro de los fundamentos de la tesis es la lingüística que es la que se encarga de estudiar la comunicación humana desde el punto de vista del lenguaje verbal articulado; por ser una serie animada de televisión, donde se aplica mucho el sonido, música y obviamente el lenguaje articulado.

El aporte para la Escuela de Ciencias de la Comunicación es un análisis que puede servir de base o guía para otros estudios donde se aplique la semiología y la lingüística, ya que son dos pilares fundamentales para analizar cualquier tipo de comunicación.

CAPÍTULO I MARCO CONCEPTUAL

1.1 TÍTULO DEL TEMA:

Semiología De La Serie Animada Lazy Town.

1.2 JUSTIFICACIÓN:

En la actualidad existen diversidad de programas infantiles que se transmiten por televisión. La Televisión es un medio de comunicación que posee una gran influencia por ser un medio audio-visual, por su alcance, cobertura y diversidad.

Este medio de comunicación puede afectar ya sea negativa o positivamente en el espectador, es por esa razón la importancia de conocer y analizar el trasfondo de los programas que son transmitidos por este medio, conocer la ideología que se maneja y los elementos semióticos (es decir todos aquellos signos no lingüísticos) utilizados para captar la atención del espectador en este caso los niños.

Muchos de programas infantiles o dibujos animados, incitan a la violencia (el espectador está expuesto a ver actos violentos), a la agresividad, guerras, asesinatos, homicidios, puñetazos, golpizas, quemaduras, robos, accidentes, crueldad con los animales etc. Los niños muchas veces imitan a los modelos que observan y llegan a adoptar lo que ellos hacen como una conducta apropiada.

También existen muchos beneficios potenciales de algunos programas infantiles cuidadosamente diseñados, son educativos, por medio de estos se les puede enseñar a los niños a cooperar, a compartir, a sentir afecto, el valor de la amistad, a controlar la agresión, les enseña a cómo afrontar la frustración, y la importancia de completar sus tareas.

La serie animada "Lazy Town" que en este caso, es el objeto de estudio, es muy creativa, bastante diferente a las demás series animadas, por lo que llama mucho la atención por analizar detalladamente los elementos semiológicos utilizados en ella.

El propósito aparente de esta serie animada es enseñar a los niños cosas positivas; a comer sanamente, a hacer deporte, a compartir y a siempre mantener el entusiasmo; a perdonar y ayudar al necesitado.

En lo que respecta a la semiología es interesante analizar la forma en la que fue creada y diseñada la serie, el ámbito en el que se desarrolla, los personajes (algunos son humanos y otros los presentan como títeres) ¿por qué hacerlo de esta manera? El vestuario, el baile, las canciones que interpretan, el maquillaje, la historia en sí, cómo también la escenografía utilizada entre otros.

1.3 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Lazy Town es una serie de dibujos animados transmitida por el sistema de cable específicamente por el canal Discovery Kids en horario matutino, vespertino y nocturno (algunos capítulos se repiten durante el día).

En la serie los personajes son siempre los mismos y cada uno con muy marcadas y respectivas características.

Esta diseñada principalmente para niños y se podría decir que es una serie de tipo anecdótica, ya que su objetivo principal es dejar un mensaje de tipo moral y educativo para crear en la mente del niño un tipo de sociedad ideal.

En la serie animada Lazy Town, se utiliza mucho colorido, mucho juego, baile, canciones, y nunca incita a la violencia a pesar de que existe un héroe y un antihéroe, otra característica es la utilización de títeres, que forman la mayor parte de los personajes por lo que hace bastante diferente y atractiva para los espectadores, que en este caso son niños.

Por lo que el planteamiento del problema quedó así:

¿ Cuáles son los elementos de la propuesta semiológica de Guiraud que se observan en la Serie Animada Lazy Town y que función cumplen en la misma ?

1.4 ALCANCES Y LÍMITES

En el presente trabajo de estudio se hizo un análisis descriptivo, utilizando como base los conceptos de semiología propuestos por Guiraud, con el objeto de establecer cuáles de estos elementos son utilizados en la serie animada.

Para ello, se hizo un monitoreo durante el mes de agosto del canal Discovery Kids transmitido por el sistema de cable, donde es transmitida la serie animada Lazy Town.

Se tomó como base de estudio un capítulo elegido al azar de los 52 capítulos que existen hasta el año 2004.

1.5 OBJETIVOS

1.5.1 OBJETIVO GENERAL:

Realizar un estudio semiológico de la serie animada Lazy Town con base en la propuesta de Pierre Guiraud.

1.5.2.OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

1. Identificar cuáles son los elementos semióticos de la propuesta de Guiraud utilizados en la serie animada Lazy Town.
2. Determinar cuál es la función que desempeñan los elementos semiológicos de la propuesta en mención en la serie animada Lazy Town.

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO

2.1 ANTECEDENTES:

La semiología es una de las ciencias que en la actualidad es muy utilizada como herramienta de interpretación para mensajes, anuncios publicitarios, series animadas, textos, imágenes es decir: cualquier otro tipo de mensaje, y sin lugar a duda de la vida cotidiana.

El objetivo de este estudio es identificar y determinar cuál es la función que desempeñan los elementos semiológicos en base a la propuesta de Pierre Guiraud dentro de la serie animada Lazy Town. Para lo cuál es necesario referirse a estudios previos relacionados con el tema, entre los cuales se tomó en cuenta para referencia los siguientes:

- Daniel Alejandro Salazar Comas en su Tesis: “Análisis Semiótico Aplicado a Escenografías de Rock en Guatemala” (USAC 2005) Por medio de un análisis semiótico en base a lo propuesto por el Licenciado Carlos Augusto Velásquez, explica los elementos que componen las escenografías de rock en Guatemala y realiza una comparación de dos bandas La Tona y Bohemia Suburbana.
- Claudia Graciela López Cuat en su Tesis: “Análisis Semiótico del Mensaje Estético de la Fotografía Artística del Guatemalteco Alan Benchoam” (USAC 2005) trabaja la semiótica presentando un tes de apercepción temático el cuál consiste una serie de dibujos donde aparecen situaciones y estímulos ambiguos, donde se produce al observarlos una proyección que la define como la atribución de elementos personales a cosas externas. Aplicó el análisis semiótico del mensaje estético a las series fotográficas ya que poseen elementos como: argumento, secuencia, componente descriptivo, propuesta ideológica, manipulación de la expresión, ambigüedad, hipercodificación e idiolecto estético.
- Arnulfo Guzmán Morán en su Tesis: “Clasificación de la Serie Animada para Adultos Los Simpsons Según el Método Semiótico” (USAC 2002) Realiza un estudio semiótico de análisis de la imagen a la serie de dibujos animados Los Simpsons, para lograr extraer una propuesta ideológica y hacer así su clasificación. Cabe mencionar que hace énfasis en que dicha serie no está clasificada para menores de 15 años, ya que su contenido es apto únicamente para la comprensión para público adulto.

2.2 LA SEMIÓTICA

La semiótica también conocida como semiología o ciencia de los signos. Sus principales fundadores fueron el filósofo estadounidense Charles Sanders Peirce y el lingüista suizo Ferdinand de Saussure. Ambos basan sus teorías en la distinción fundamental dentro del signo entre el significante y significado, es decir, entre la forma escrita del signo y lo que representa.

Peirce empleaba los términos signans y signatum, mientras que Saussure prefirió signifiant (significante) y signifié (significado). Peirce consideraba que la semiología era la base de la propia lógica, y describe la lógica como “la ciencia de las leyes necesarias generales de los signos”. Gran parte de su obra supone un intento por clasificar los signos en función de la naturaleza que existe entre significante, significado y objeto.

La obra de Saussure estudia principalmente el signo lingüístico y establece una clasificación que permite distinguir entre diversos aspectos del lenguaje. Saussure está considerado el fundador de la lingüística estructural y del estructuralismo. Sus análisis semióticos tienden a desarrollarse en términos de pares opuestos: en primer lugar, los estudios lingüísticos pueden ser: Diacrónicos (históricos) o sincrónicos (sobre un momento concreto).

En segundo lugar, el lenguaje puede considerarse como lengua o como habla, es decir, como el conjunto global de reglas sintácticas y semánticas de una lengua determinada o atendiendo a sus manifestaciones individuales.

En tercer lugar, el signo consta de un significante y un significado; la relación que existe entre ambos es arbitraria y los dos dependen de una amplia red de diferencias. Estas teorías del significado influyeron no sólo en la lingüística, sino también en la teoría literaria (Roland Barthes), en la antropología (Claude Lévi-Strauss) y en el psicoanálisis (Jacques Lacan). Encarta Microsoft (2003)

Según Pierre Guiraud “La semiología es la ciencia que estudia los sistemas de signos: lenguas, códigos, señalizaciones, etc.

De acuerdo con esta definición, la lengua sería una parte de la semiología. En realidad, se coincide generalmente en reconocer al lenguaje un status privilegiado y autónomo que permite definir a la semiología como “el estudio de los sistemas de signos no lingüísticos”. (1996: p. 7)

La semiología fue concebida por Ferdinand de Saussure como “la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social”. Este es texto, frecuentemente citado: “La lengua es un sistema de signos que expresan ideas, y por eso comparable a la escritura, el alfabeto de los sordomudos, a los ritos simbólicos, a las formas de cortesía, a las señales militares, etc. Sólo que es la más importante de todos esos sistemas.

La semiología (del griego semeíon ‘signo’) ella no enseñará en qué consisten los signos y cuáles son las leyes que los gobierna, puesto que todavía no existe, no se puede decir qué es lo que ella será; pero tiene derecho a la existencia, y su lugar está determinado de antemano. La lingüística no es más que una parte de esta ciencia general. Las leyes que la semiología descubra serán aplicables a la lingüística, y así es cómo la lingüística se encontrará ligada a un dominio bien definido en el conjunto de los hechos humanos.

Según Charles Sanders Peirce citado por Guiraud “Semiótica es una doctrina quasi necesaria o formal de los signos. Al describir a la doctrina como “quasi necesaria” o formal, tengo en cuenta que observamos los caracteres de tales signos como podemos, y a partir de dichas observaciones, por un proceso que no me niego a llamar abstracción, somos inducidos a juicios evidentemente necesarios, relativos a lo que deben ser los caracteres de los signos utilizados por la inteligencia científica”.

(1996: p. 8).

Saussure, destaca la función social del signo, Peirce su función lógica. Pero los dos aspectos están estrechamente vinculados y los términos semiología y semiótica denominan la misma ciencia, utilizando los europeos en primer término y los anglosajones el segundo.

Desde sus comienzos, esta teoría fue objeto de estudio sobre todo por parte de los lógicos, bajo el nombre de semántica general.

Roland Barthes citado en el libro de Guiraud destaca que:

“Como la semiología no ha sido aún edificada, es comprensible que no exista ningún manual acerca de este método de análisis; más aún: en razón de su carácter extensivo (puesto que será la ciencia de todos los sistemas de signos), la semiología no podrá ser tratada didácticamente hasta que esos sistemas hayan sido reconstituidos empíricamente”. (1996: p.9).

Algunos, sólo la consideran como un estudio de los sistemas de comunicaciones por medio de señales no lingüísticas. Otros, con Saussure, extienden la noción de signo y de código a formas de comunicaciones sociales tales como los ritos, ceremonias, fórmulas de cortesía, etc. Finalmente hay quienes consideran que las artes y las literaturas son modos de comunicación basados en el empleo de sistemas de signos, derivados también de una teoría general del signo.

Pero evidentemente es posible argumentar con toda razón, que hay muchos otros tipos de comunicación, y que son parte también de una semiología (o de una semiótica) la comunicación animal (Zoosemiótica), la comunicación de las máquinas (cibernética), la comunicación de las células vivas (biónica).

2.3 SIGNO LINGÜÍSTICO

Signo lingüístico, elemento mínimo constitutivo de la comunicación.

El signo lingüístico es una entidad compuesta de dos caras, formada por la unión de significante (imagen acústica) y significado (concepto).

El significante del signo lingüístico es el conjunto de los elementos fonológicos de la serie de sonidos que lo forman, por ejemplo, el significante de la palabra casa sería c+a+s+a. El significado del signo lingüístico es el concepto o idea que evoca en la mente el significante. El significado de la palabra casa sería el concepto de casa, es decir, el conjunto de características comunes de una casa.

Hay otro elemento, el referente, que es el objeto o entidad real a que el signo remite. La casa real constituiría el referente. No obstante, hay signos que carecen de referente, aquellos que expresan relaciones: y, de, más. En otros signos, el referente es imaginario, al no pertenecer al mundo real, sino a un universo creado por el propio signo.

2.3.1 CARACTERÍSTICAS DEL SIGNO LINGÜÍSTICO

2.3.1.1 LA ARBITRARIEDAD

La relación entre el significante y el significado es inmotivada o arbitraria. El concepto de la palabra perro se expresa en español por medio del significante perro, pero en otras lenguas, para la misma idea se emplean significantes distintos: chien en francés, dog en inglés, hund en alemán y cane en italiano.

Es necesario que los hablantes aprendan los signos que forman el código de la lengua que utilizan como medio de comunicación. Sólo en las onomatopeyas, palabras cuyo sonido recuerda la realidad a la que se refiere (miau-miau, plaf o tictac), existe una motivación entre significante y referente.

Las onomatopeyas son muy escasas en la lengua y no son elementos del sistema lingüístico; en algunos casos varían de una lengua a otra: quiquiriquí, coquericó, cock-a-doodle.do. Encarta Microsoft (2003)

2.3.1.2 MONOSEMÍA

La mayor parte de los signos lingüísticos son monosémicos, para un solo significante hay un solo significado: casa, niño, hombre, aunque también es frecuente encontrar signos en los que a un significante le corresponden varios significados: pluma (de ave, de escribir), hoja (de libro, de planta, de afeitar). O al contrario, a un solo significado le corresponden varios significantes: el significado de la palabra perro puede expresarse con distintos significantes, como can, chucho...

Establece un sistema de relaciones

Los signos de la lengua se encuentran en interrelación o dependencia; sólo adquieren valor en su relación con otros signos de la lengua. Por ejemplo, lunes adquiere valor por oposición a los otros signos representantes de los días de la semana: martes, miércoles, jueves... Las relaciones que establece un signo con los demás signos de la lengua que podrían aparecer en un contexto, y que no aparecen porque se oponen, por ejemplo: En el jardín crecen las flores, el signo 'jardín' se opone a los signos 'parque', 'bosque'... porque tienen valores significativos diferenciados, y de igual manera se opone a jardines por su significado gramatical, singular/plural.

Si las oposiciones son binarias, de dos términos, a uno se le denomina término no marcado y al otro término marcado. El término no marcado es el más amplio, el que comprende al término marcado, que está incluido en el otro: El hombre es bueno por naturaleza, el término no marcado es el singular y el término marcado es el plural, ya que incluye a todos los hombres.

2.3.2 RELACIONES SINTAGMÁTICAS

Son las relaciones que presenta un signo con los otros signos que aparecen en un determinado enunciado: El hombre es bueno por naturaleza. En esta frase hay varias relaciones sintagmáticas, las que se dan entre 'hombre-bueno', masculino singular y entre 'hombre-es', tercera persona y singular. El signo lingüístico es un signo articulado, puede dividirse en unidades más pequeñas, es lo que se conoce como la doble articulación del lenguaje humano, que se dividen, **según Martinet**, en unidades de la primera articulación y unidades de la segunda articulación. Las unidades de la primera articulación son las unidades más pequeñas con significado en que puede dividirse un signo.

Las unidades de la primera articulación son los monemas, que se clasifican en lexemas y morfemas. Los lexemas son los monemas que aportan el significado conceptual: niñ— (o), marc— (a). Los morfemas son los monemas que aportan el significado gramatical (niñ) —o, (marc) —a. Encarta Microsoft (2003)

Las unidades de la segunda articulación, son las unidades más pequeñas sin significación en que puede dividirse un signo n/i/ñ/o, m/a/r/c/a. Estas unidades de segunda articulación son los fonemas, que en el español actual son veinticuatro: diecinueve consonánticos y cinco vocálicos. Esta característica del signo lingüístico, la doble articulación, hace que la comunicación verbal sea la más productiva y fácil de comunicación humana, sólo con un número reducido de unidades combinadas se puede transmitir cualquier tipo de mensaje.

2.3.4 SIGNO

Cynthia Vernon en su Tesis Análisis Semiótico de la Moneda Nacional con la Tricotomía de Peirse, describe al signo como el objeto de estudio de la semiótica, se llamará así a todo aquel objeto que tiene una función fundamental en la comunicación social, recibirá el nombre de signo entonces a toda aquello que evoque o represente una realidad para un grupo determinado de personas. Para la semiología el signo está formado de dos elementos que interactúan y lo complementan los cuales son:

El significante y el significado y para la semiótica se tomará un tercer elemento denominado referente.

Los signos poseen muchos significados, por ejemplo el color blanco para unos individuos representa la pureza, y para otros representa duelo.

Componentes del signo:

2.3.4.1 SIGNIFICANTE:

Se refiere al elemento material de que esta compuesto el signo, o su modo de manifestarse. Es el objeto en sí.

2.3.4.2 SIGNIFICADO:

Es la idea inmediata del significante, o sea lo que de pronto nos viene a la mente, lo que representa por ejemplo un hombre vestido de bata blanca podría ser una imagen mental de un doctor.

2.3.4.3 REFERENTE:

Es el objeto material, real, al que alude el significado. Este mismo ejemplo del doctor, pero dentro de un hospital, y atendiendo pacientes. Vernon (2007: p. 22-23)

2.3.5 RELACIÓN ENTRE EL SIGNO Y EL OBJETO Índice ícono y símbolo.

Según Charles Sanders Peirce citado por Vernon “Los signos pueden ser índices, iconos y símbolos. Según el tipo de vínculo que une al signo con su referente “.

2.3.5.1 ÍNDICE:

Es un signo que tiene conexión física real con el referente, es decir, con el objeto a que remite. El índice está condicionado por su objeto, por su relación real con el mismo por ejemplo: los latidos del corazón es un índice de que hay vida.

2.3.5.2 EL ÍCONO:

Es un signo que tiene rasgo o semejanza con el objeto a que se refiere. Es un signo que hace referencia a las propiedades del objeto en condiciones de reproducirlo semejantemente, ejemplo: una fotografía, un mapa, una imagen, o un diagrama que reproduce la forma de las relaciones reales del objeto al que se refiere.

2.3.5.3 EL SÍMBOLO:

Es un signo arbitrario, cuya relación con el objeto se basa exclusivamente en una convención, ley o contrato entre los usuarios **Según Peirce** y solo tiene relación mental con el objeto al cual se refiere.

Para su interpretación el símbolo debe permitir una asociación de ideas y estar aceptado como tal en una determinada sociedad. Por ejemplo: El alfabeto, las banderas. Etc. Vernon (2007: p. 27-28)

2.3.5.4 SIGNOS NATURALES Y SIGNOS ARTIFICIALES:

Están basados en una clasificación según la índole del emisor. Signos naturales son los que tienen su origen en fenómenos naturales, humanos o no humanos, aunque casi siempre son índices: el humo, la fiebre, los gestos. Signos artificiales son los creados o fijados expresamente como signos: El alfabeto Morse.

2.3.5.5 LOS SIGNOS COMUNICATIVOS Y SIGNOS EXPRESIVOS:

Atienden a una clasificación según la intencionalidad del emisor. Los signos comunicativos son los emitidos intencionadamente y producidos como instrumento artificial. Los signos expresivos son los emitidos de manera espontánea, reveladores de una situación, cualidad, disposición de ánimo...

2.3.5.6 POR LA RELACIÓN QUE HAY ENTRE REFERENTE Y EL SIGNIFICANTE SE CONSIDERAN SIGNOS MOTIVADOS Y SIGNOS INMOTIVADOS:

Los signos motivados son aquellos en los que se da alguna relación entre el significante y el referente, y signos inmotivados son aquellos en los que no existe relación alguna. Los índices y los iconos serán signos motivados, mientras que un símbolo como la cruz verde, que se identifica con una farmacia, será inmotivado.

2.3.5.7 SEGÚN EL MODO OPERATIVO, SEGÚN EL CANAL FÍSICO UTILIZADO Y EL APARATO RECEPTOR HUMANO, SE PUEDEN DISTINGUIR: signos visuales: imágenes, señales de tráfico, la pantomima, símbolos científicos...; **signos fónicos o acústicos:** el lenguaje verbal, pitidos, sirenas, golpes...; **signos táctiles:** caricias, alfabetos táctiles...

Signos olfativos: Los olores, perfumes; **signos gustativos:** sabores... Los visuales y auditivos son signos privilegiados en la comunicación humana. Encarta Microsoft (2003).

2.4 ELEMENTOS DE LA COMUNICACIÓN

2.4.1 DENOTACIÓN.

Para Cynthia Vernon “es la referencia inmediata que un signo provoca en el destinatario del mensaje. Es el mensaje literal, el significado inmediato que el código asigna a un término en una cultura y en un contexto determinado”. Vernon (2007: p.19-20)

Transmite las ideas en la mente de manera inmediata, es clara, objetiva con una sola característica, en la vida cotidiana del ser humano es utilizada con frecuencia por medio de signos relacionados con la misma.

2.4.2 CONNOTACIÓN.

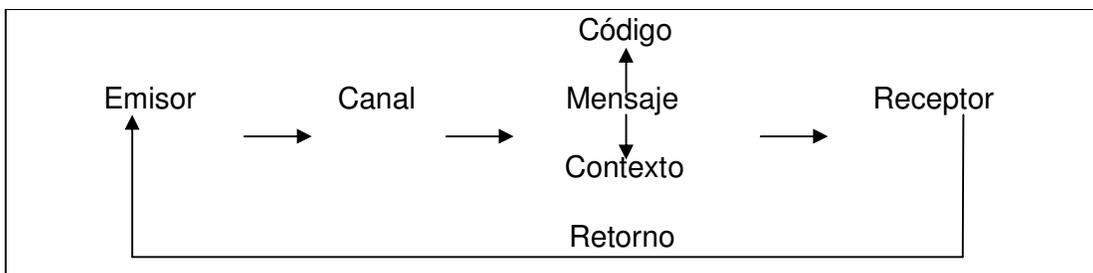
Depende mucho de la anterior y de ella se desprende una cadena de significados, y muchas veces requiere de un esfuerzo grande para descifrar su significado. Estas se aplican más al plano individual en función social.

Vernon (2007: p. 20).

2.5 PROCESO DE LA COMUNICACIÓN

Hemos definido el audiovisual como un elemento fundamentalmente comunicativo.

Siguiendo el modelo tradicional de la teoría de la comunicación que propone **Carlos Interiano en su Texto Semiología y Comunicación** (1995: p.3) vemos:



EMISOR:

También llamado comunicador, es quién envía el mensaje.

CANAL: Es el medio a través del cual se transmiten los mensajes.

MENSAJE: Es la información que deseamos transmitir, conjunto de ideas, pensamientos, sentimientos etc.

RECEPTOR: También llamado perceptor, es quien recibe los mensajes enviados por el emisor.

CÓDIGO: Es un producto de acuerdo social, un sistema bien organizado de signos y señales, que nos permitan transmitir nuestros pensamientos.

CONTEXTO: Un contexto es el marco socioeconómico y cultural donde se difunden los mensajes en un determinado período histórico.

RETORNO: Es el proceso mediante el cual se da a una respuesta a los mensajes recibidos, se llama también retroalimentación.

Ó Según modelo de Jakobsón:

REFERENDO MENSAJE
EMISOR ----- RECEPTOR CÓDIGO
CONTACTO

Fundamentalmente, el mensaje audiovisual vendrá delimitado por:

El canal utilizado: Televisión, cine, cómic,...

El lenguaje empleado: verbal, icónico, musical...

De estos esquemas podemos concluir:

1. Los códigos empleados deben ser conocidos y dominados tanto por el emisor como por el receptor. De aquí la importancia de un estilo semiótico de los componentes del lenguaje verbo icónico.
2. La recepción del mensaje está mediatizada por el marco de recepción e interpretación del mensaje no siempre se realiza de una forma unívoca.

2.6 LOS CÓDIGOS

Para Humberto Eco en el Texto Lógica del lenguaje “El lenguaje audiovisual utiliza una serie de códigos, unos específicos y otros que tienen su propia identidad e independencia.

Estos códigos se complementan de forma y manera que dan forma a un mensaje unívoco, delimitado por todos y cada uno de sus códigos” (2001: P. 70).

No es una amalgama o suma de códigos, sino una intersección de elementos que configuran el mensaje definitivo. Así pues, en el lenguaje audiovisual confluyen varios códigos:

- Verbal
- Icónico
- Cinético
- Música
- Ruidos

Contando cada uno de ellos con sus componentes característicos:

Tipo de letra, color, trucaje, efectos esenciales...

Estos códigos dan forma a diversos tipos de mensaje según el medio empleado:

- Cartel
- Libro de texto
- Cómic
- Guión de diapositivas
- Cine
- Video.

2.7 LA IMAGEN

Judith Escalante en su Tesis: Elementos Gráficos en las Carátulas de los Libros Español y Estudios Sociales para los Básicos Serie Aula Creativa de Editorial Santillana cita al autor Salvat hace referencia acerca de la imagen y expresa lo siguiente: “La palabra imagen se deriva del latín **imago: figura sombra, imitación** indica toda representación figurada y relacionada con el objeto representado por su analogía o su semejanza perceptiva”. Salvat (1975: p. 26)

La definición de imagen será entonces un reflejo de la realidad, la cual tiene como función educar, informar, entretener, pero principalmente su función es la de comunicar algo.

Las imágenes tienen muchos posibles significados y se pueden admitir distintas interpretaciones. A medida que se van analizando cada uno de sus elementos, los significados se multiplican. Para poder darles un sentido concreto hay que fijarse en algunos detalles y excluir otros, pero ¿cómo saber qué es lo importante y qué no lo es?. A veces nada en la propia imagen lo revela. Parece como si las imágenes no fueran capaces por sí solas de imponer el sentido que su realizador quiso darles Linde Navas (1999).

La imagen es un soporte visual, que materializa un fragmento del entorno óptico universo perceptivo, susceptible a subsistir a través de la duración que constituye uno de los componentes principales de los medios de comunicación fotografía, pintura, ilustraciones, esculturas, cine y televisión. Moles (1990).

Una imagen es como cualquier lenguaje, implica un modelo de la realidad, es decir, de un análisis visual de la realidad, el emisor recoge los rasgos estructurales pertinentes del observado.

Con los rasgos elegidos como pertinentes, el emisor selecciona elementos plásticos visuales, a partir de los procesos de abstracción y síntesis, se determinan esos rasgos pertinentes, de acuerdo con la intención comunicativa que se tenga.

Villafañe citado por Judith Escalante apunta de la existencia de cuatro tipos de imágenes visuales:

2.7.1 IMÁGENES MENTALES

Existen en la mente del ser humano, las cuales son creadas a partir de datos aportados por los sentidos.

Su naturaleza psíquica hace que no posean un soporte material.

2.7.2 IMÁGENES NATURALES

Se obtienen de la percepción ordinaria, su soporte está en la retina del ojo, en el reflejo de cualquier objeto guarda una total identidad con el referente y requiere la presencia del referente para existir.

2.7.3 IMÁGENES CREADAS

El humano las elabora con intencionalidad comunicativa determinada, por ejemplo, dibujos, esquemas, caricaturas etc.

2.7.4 IMÁGENES REGISTRADAS

Son aquellas que el ser humano construye a partir de un equipo altamente sofisticado y aparentemente solo registra lo que la realidad demanda.

Escalante (2006: p. 27-28)

Según Roland Barthes, en toda imagen, comúnmente existen dos estructuras que se interrelacionan, a saber: La estructura verbal (o lingüística) y la Estructura Fotográfica (o imagen). Por tanto la totalidad de la información sobre estas dos estructuras concurrentes. La primera –lingüística- está compuesta por palabras (mensaje connotado), mientras que la segunda –fotográfica- está compuesta por líneas, planos y tintes (mensaje denotado).

El mensaje verbal o texto está destinado a “connotar” la imagen, a insuflarle uno o más significados secundarios y al mismo tiempo acotaría a su polisemia.

Cuando la imagen ilustra al texto lo hace más claro, cuando el texto connota la imagen la oscurece (la carga) imponiéndole una cultura, una moral una lógica, etc. (Consulta a páginas de Internet)

2.8 LA IMAGEN Y ESTEREOTIPOS

Gregorio Iriarte Y Marta Orsini en su texto Conciencia Crítica y Medios de Comunicación expresan lo siguiente : “Es increíble la influencia que ejerce la imagen sobre el comportamiento humano. La imagen siempre ha sido un gran instrumento de creación de cultura. Muchas personas conocen más la realidad a través de las imágenes televisivas que por medio de los libros. El ser humano se haya sumergido en el mundo de las imágenes, de los símbolos, de los códigos visuales, del gesto, de la expresión corporal. Es un bombardeo de lo visual, en el cine, la televisión, las publicidad, reportajes, documentales, revistas etc.” Iriarte & Orsini (1995: p: 104)

2.8.1 LOS ESTEREOTIPOS

Son clichés que a fuerza de repetirse son reconocidos y aceptados por un número considerado de personas, sin que respondan necesariamente a una verdad objetiva.

Lo que llega en las películas, telenovelas y otros “enlatados” presentan al protagonista como:

- El seductor, apuesto y seguro de sí mismo. Será un hombre blanco y la magia de la conquista estará relacionada con sus cualidades físicas, con una lujosa mansión, con un carro último modelo y con elegantes trajes.

- La gente pobre la presentan como ignorante, desadaptada social, sospechosa, maleante. En los seriales norteamericanos, los latinos y los negros han de ser, invariablemente, corruptos, pendencieros. El norteamericano será símbolo de justicia, de valentía y honradez.
- Por ejemplo, en las telenovelas las mujeres ocupan papeles principales, son bellas, elegantes, frívola, sumisa, alienada, derrochadora o superficial.

En este conjunto de rasgos y elementos que nos proporcionan las imágenes se pueden percibir los siguientes anti-valores:

Materialismo (culto a los bienes materiales)

Hedonismo (culto al placer)

Adonismo (culto a la belleza)

Consumismo (culto a la adquisición de bienes innecesarios)

Individualismo (culto a los propios intereses)

Machismo (culto a la virilidad).

2.9 EL LENGUAJE TELEVISIVO

La imagen posee un lenguaje y es portadora de rasgos muy significativos para descodificar mensajes:

- Es signo de personas y cosas concretas, algunas bastante fantasiosas y otras bastante realistas.
- Es un signo con una fuerte carga de información. Por ejemplo cuando en la televisión se ve la imagen de una persona, nos viene a la mente un conjunto de atributos acerca de la misma nos proporciona información acerca de su estatura, edad, expresión del rostro, gestos, color de su pelo, de su tez, raza, vestuario, compleción etc.
- Es signo con gran potencial afectivo, es decir la imagen provoca una reacción en el espectador fluyen sus sentimientos, aparecen recuerdos, emociones, ideales etc.
- Es un signo dinámico, no estático y va encajado en una secuencia temporal. Gregorio Iriarte & Marta Orsini (1995)

El lenguaje televisivo cultiva la emoción, la fantasía, el placer visual, estimula el deseo, el consumo, la afectividad, la curiosidad, la sensualidad entre otros.

2.9.1 PRINCIPALES CARACTERÍSTICAS QUE PRODUCE LA IMAGEN TELEVISIVA EN EL PROCESO DE APRENDIZAJE:

2.9.2 PREDOMINIO DE LA EMOTIVIDAD, Muchas veces, el conocimiento es a través de influencias emotivas y por simpatía y no por racionalidad, puede

llegar a ser algo muy positivo como también negativo dependiendo de su contenido.

2.9.3 NIVELACIÓN DE COSTUMBRES

Se pueden llegar a perder los valores culturales autóctonos de una sociedad.

2.9.4 SE TRANSMITEN IMÁGENES CON TRASFONDO IDEOLÓGICO

Los que manejan las imágenes sobre las cuales se razona, tienden a vender sus ideas por medio de las imágenes.

Las funciones que debe cumplir la televisión son:

Educar
Informar y
Entretener.

Tanto los niños como los adultos internalizan los rasgos de los personajes que admiran. Este proceso de identificación o de introyección de modelos, es mucho más fuerte en los niños dado su bajo nivel de criticidad. La mayoría de los héroes que presenta la televisión (Spiderman, Superman, Batman etc.) Son modelos de audacia, de fuerza mítica, de superioridad todo ellos puesto al servicio del triunfo personal.

El mensaje televisivo está introyectado en lo más profundo del ser de una persona y se expresa en sus sueños, en sus ideales, en sus fantasías, en su escala de valores.

Las personas tele-adictas desarrollan (sobre todo si son jóvenes o niños) un tipo de inteligencia, es decir que logran percibir la realidad en forma más sintética. Adquiere más rapidez la actividad sensorial, sobre todo la visual y la auditiva. Se enriquece la emotividad.

2.9.5 EFECTOS POSITIVOS DE LA TELEVISIÓN EN LOS NIÑOS

- Ensancha Su horizonte de interés
- Hace al niño más imaginativo
- Le impulsa hacia el compromiso social
- Le da una visión más global del mundo
- Le estimula al diálogo
- Le ayuda a utilizar un lenguaje más apropiado
- Le lleva a desarrollar el gusto estético y la afectividad.

Se debe tomar en cuenta, de una manera especial, que los niños tienden siempre a identificar lo ficticio con lo real. Para un niño de seis u ocho años, Batman o Blanca Nieves; los personajes animados, no son producto de ciencia ficción. Son personajes de carne y hueso, tan reales como su propia mamá o hermanito.

Esta identificación de lo imaginativo con lo real les lleva, no sólo a la admiración, sino también a la imitación, tanto en los gestos, el vestido y el

lenguaje y comportamientos. Estos programas, al sumergirles en un mundo totalmente imaginario, les impulsa muchas veces a evadirse de la realidad, de las responsabilidades, de las tareas, ya sean escolares u hogareñas. Gregorio Iriarte & Marta Orsini (1995)

2.10 PSICOLOGÍA DEL COLOR

Entre algunos estudios realizados en lo que respecta a la psicología se ha encontrado que los colores poseen características que están relacionadas o asociadas con la personalidad del individuo, provoca en el ser humano diferentes emociones, sentimientos que actúan a nivel consciente e inconsciente en el observador, aunque cabe mencionar que no en todas las personas surge el mismo efecto.

Judith Escalante cita en su Tesis: Elementos Gráficos en las Carátulas de los Libros Español y Estudios Sociales para los Básicos Serie Aula Creativa de Editorial Santillana al autor **Ramírez López** y hace la siguientes referencias acerca de la psicología de algunos colores. López (1999)

AZUL. Considerado el color de la naturaleza por el cielo, la atmósfera y el mar; se asocia con personalidades reconcentradas en su vida interior, de emociones profundas; simboliza la inteligencia, el pensamiento y la sabiduría. El azul pálido significa la pureza y lo celestial, pero al obscurecerse se vuelve dramático y tempestuoso.

AMARILLO. Es el color de la luz y del fuego; según Aristóteles es activo, enérgico, dinámico, fuerte arrogante; es un color intelectual, asociado con la inteligencia. Su aspecto negativo significa ira, cobardía y envidia.

ANARANJADO. Este color es más cálido que el amarillo; produce excitación y entusiasmo. Cuando se encuentra en un alto grado de saturación, es un color atrevido y puede cansar si se usa en grandes áreas por su agresividad. Al utilizarlo es pequeños extensiones es muy atractivo.

VERDE. Está estrechamente ligado con la naturaleza, representa la vegetación expresa serenidad, tranquilidad y equilibrio; emocionalmente simboliza la esperanza, la inmortalidad y la amistad, aunque también refleja envidia y desgracia.

VIOLETA. Se asocia con algunas virtudes: humildad, paciencia, espiritualidad, lealtad; con el sentido de poder y con recuerdos. En lo negativo representa martirio, resignación, tristeza y penitencia.

ROJO. Está asociado con el carácter extrovertido, de temperamento dinámico, vivo, ambicioso y material; es cálido y apasionado, pero revolucionario y sangriento; es un color excitante, el más usado para señalamientos de atención y peligro.

CAFÉ. Lo relacionan con la tierra, indica fidelidad y la fuerza de carácter; es acogedor. En su parte negativa significa pobreza.

BLANCO. Simboliza la unidad, la pureza, la perfección y la verdad; denota limpieza y pulcritud, por eso mismo es utilizado por los médicos y enfermeras. En los hospitales, fue desplazado por los azules y verdes, que sugieren limpieza y además son sedantes. En Oriente el blanco representa duelo.

GRIS. Significa madurez, serenidad, renunciación; y es el color de la vejez. En su aspecto negativo, indica apatía, depresión, indiferencia, egoísmo. En relación con la naturaleza, es el color frío (del invierno), del mapa del tiempo.

NEGRO. El color del mal, de la nada, de las noches y la tormenta; de la enfermedad y de la muerte. Positivamente significa, sofisticación, elegancia. En la cultura occidental denota duelo, tristeza y muerte. Escalante (2006: p. 20-22).

2.11 LOS SIGNOS DEL TEATRO

Por ser un análisis semiológico de una serie animada de televisión se pueden aplicar los 13 signos del teatro, que a continuación los describe **Alejandrina Ambrosio en su Tesis Estudio Semiológico de Soluna de Miguel Ángel Asturias con Base en la Propuesta de Wilfred Guerin.**

2.11.1 LA PALABRA

Se trata de palabras pronunciadas en el curso de la representación. Su papel varía según los géneros dramáticos, las modas literarias o teatrales o los estilos de la puesta en escena.

2.11.2 EL TONO

Cuyo instrumento es la voz del actor, comprende elementos tales como: la entonación, el ritmo, la intensidad, la velocidad. Creando así los más variados signos que reflejan en la escena: inflexibilidad, vigor, energía, carácter, arrogancia, insolencia, humildad, ternura etc.

2.11.3 LA MÍMICA DEL ROSTRO

Los signos musculares del rostro tienen un valor expresivo, tan grande que, a veces reemplazan y con éxito, a las palabras. También hay toda clase de signos mímicos ligados a las formas de comunicación lingüística que acompañan a las palabras, convirtiéndolas en más expresivas y significativas.

2.11.4 EL GESTO

Constituye el medio más rico y flexible de expresar los pensamientos, es decir, el sistema de signos más desarrollados. Los gestos son considerados como movimientos o actitudes de las manos, de los brazos, de las piernas, de la cabeza o sea del cuerpo entero, para crear o comunicar signos. Los signos del gesto comprenden varias categorías:

- Están los que acompañan a las palabras o los sustituyen
- Los que reemplazan un elemento del decorador (movimientos del brazo para abrir una puerta imaginaria)
- Un elemento de vestuario (sombrero imaginario)
- Un accesorio o accesorios (Representación del pescador sin caña de pescar, sin lombriz, sin pescado, sin cubo)
- Gestos que significan un sentimiento una emoción etc.

2.11.5 MOVIMIENTO ESCÉNICO

Comprende los desplazamientos del actor y sus posiciones dentro del espacio escénico.

2.11.6 EL MAQUILLAJE

Tiene por objeto hacer resaltar el valor del rostro que aparece en escena, en ciertas condiciones de luz. De igual manera crea signos relativos a la raza, la edad, el estado de salud, el temperamento. Por medio del maquillaje se llega a comprender un conjunto de signos que sustituyen un personaje tipo, como un borracho, una vampiresa, un pordiosero, entre otros. También permite presentar una personalidad histórica o contemporánea.

2.11.7 EL PEINADO

Como producto artesanal, a menudo se clasifica al peinado teatral dentro del cuadro del maquillaje. El peinado puede ser signo de que el personaje pertenece a determinada área geográfica o cultural, a una época, una clase social.

2.11.8 EL TRAJE

Constituye en el teatro, el medio más externo, más convencional de definir al individuo humano. El traje se transforma al actor en un noble, un plebeyo o en cura, entre otros.

Señala el sexo, edad, religión, y determina, a veces la personalidad histórica.

2.11.9 EL ACCESORIO

Puede significar un momento teatral, un signo específico etc.

Los accesorios constituyen, por muchas razones, un sistema autónomo de signos.

Dentro de esta clasificación se sitúa mejor en el traje y el decorado.

Todo elemento del vestuario puede convertirse en accesorio, cuando desempeña un papel articular, independientemente de las funciones semiológicas del vestuario.

Así por ejemplo puede significar el lugar, el momento, las circunstancias cualquiera relacionada con los personajes que sirven de ellas (profesión, gustos, intención), y esa sería su significación. El farol encendido en manos de un criado significa que es de noche, Hay casos que el accesorio puede alcanzar un valor semiológico de más alto grado.

La gaviota embalsamada, accesorio de una obra teatral es signo de primer grado de una gaviota recién muerta; es signo en segundo grado de una idea abstracta (anciana frustrada de libertad) que a su vez es signo de estado de ánimo del héroe de la obra.

2.11.10 EL DECORADO

Su tarea principal consiste en representar el lugar geográfico, social, época, histórica y tiempo,

2.11.11 LA ILUMINACIÓN

En el teatro, la iluminación es un elemento reciente (Francia la introduce en el siglo XVII).

La iluminación teatral puede delimitar el lugar teatral: los focos concentrados sobre parte del escenario, significan el lugar de la acción en ese momento, la

luz del proyector permite también aislar un actor o un accesorio. Lo hace no solamente para delimitar un lugar físico, sino también para poner en relieve a tal actor o a tal objeto con relación a su contorno. Otra función importante sobre la iluminación consiste en la posibilidad de ampliar y modificar el valor del gesto, el decorado y hasta agregar un valor semiológico nuevo; el rostro, el cuerpo del actor o fragmento del decorado a veces son modelados por la luz.

El color también difundido por la iluminación puede desempeñar un papel semiológico por medio de las proyecciones que ocupan un lugar particular. Por su funcionamiento están ligadas al sistema. Se debe distinguir dos clases de proyección: Móvil e inmóvil. La primera agrega efectos dinámicos (movimientos de nubes, olas, imitación de la lluvia o la nieve), la segunda puede completar el decorado (imagen proyectada).

2.11.12 LA MÚSICA

Las asociaciones rítmicas o melódicas ligadas a ciertos tipos de música (minué, marchas militares) pueden servir para evocar la atmósfera, el lugar ó la época de la acción. La elección del instrumento también tiene valor semiológico que puede sugerir, el lugar, el medio social, el ambiente.

Entre las numerosas formas que se emplea la música, recordemos el ejemplo del tema musical que acompaña las entradas de cada personaje y se convierte en signo de segundo grado de cada una de ellas; o e motivo musical que agregado a las escenas retrospectivas, significa el contraste presente-pasado.

2.11.13 EL SONIDO

Llegamos a la categoría de los efectos sonoros del espectáculo que no pertenece ni a las palabras ni a la música: los ruidos. En primer lugar hay todo un terreno de signos naturales (ruidos de pasos, rechinar de puertas roces de accesorios y de trajes) que siguen siendo naturales dentro del espectáculo. Pero los que más nos interesan son los ruidos que en la vida son signos naturales o artificiales y que son reconstituidos artificialmente por fines del espectáculo que constituyen el campo del sonido.

Los ruidos producidos en el teatro pueden significar la hora (toques de reloj), el estado del tiempo (lluvia), el lugar (ruidos de gran ciudad, ruidos de pájaros) voces de animales domésticos, el desplazamiento (ruidos de un auto que se acerca o se aleja), una atmósfera de solemnidad de inquietud (la campana, la sirena), pueden ser signos de los fenómenos y de as circunstancias más diversas. Ambrosio (2007: p.10-13)

2.12 ESTRUCTURALISMO:

Estructuralismo, movimiento europeo que emergió en Francia a mediados de la década de 1950 y en el que el lenguaje desempeña una función clave.

El estructuralismo tiene sus raíces en la lingüística de Ferdinand de Saussure, cuya principal propuesta es que “el lenguaje no es ni una forma ni una sustancia”. Su nacimiento real tuvo lugar en 1955, cuando el filósofo Claude Lévi-Strauss (influido por Saussure pero también por los antropólogos y lingüistas estadounidenses y los formalistas rusos) publicó en el Journal of American Folklore un artículo titulado El estudio estructural del mito: Un mito, donde afirmaba que el mito “como el resto del lenguaje, está formado por unidades constituyentes” que deben ser identificadas, aisladas y relacionadas con una amplia red de significados.

Se puede decir entonces que los fenómenos culturales pueden considerarse como producto de un sistema de significación que se define sólo en relación con otros elementos dentro del sistema, como si fuera el propio sistema quien dictase los significados. Todo código de significación es arbitrario, pero resulta imposible aprehender la realidad sin un código.

Entonces el estructuralismo se propone identificar y definir las reglas y limitaciones en el seno de las cuales, y en virtud de las cuales, el significado es generado y comunicado. Este método, que se define como inmanente porque no mira en el exterior para explicar los fenómenos culturales, elimina la búsqueda de autenticidad allí donde, por ejemplo, se encuentran diferentes versiones de un mito: el análisis estructural toma en consideración todas las variantes halladas en el estudio de un fenómeno determinado. Otra función del método es la de interpretar el funcionamiento de la mente, tanto en las culturas

primitivas como en las culturas científicas, como un todo estructuralmente idéntico.

El estructuralismo se ha aplicado a la sociología, la crítica literaria y la filosofía, revelándose extraordinariamente útil en el estudio de la narrativa.

Se puede hacer mención de algunos de los principales teóricos de este movimiento entre ellos: Roland Barthes, Michel Foucault, Jacques Lacan y, más recientemente, Jacques Derrida. Encarta Microsoft (2003)

CAPÍTULO III MARCO METODOLÓGICO

3.1 MÉTODO O TIPO DE INVESTIGACIÓN

Para el trabajo de tesis se realizó una investigación tipo descriptiva, con base y fundamentos estructuralistas semiológicos de la propuesta de Pierre Guiraud en su libro "Semiótica", a la imagen y texto del capítulo objeto de estudio, donde se extrajo la interpretación de cuales son los elementos semiológicos utilizados en la serie y poder determinar su función dentro de la misma.

Cabe mencionar que Guiraud es de la Escuela Europea por lo mismo su propuesta es de base lingüística.

3.2 TÉCNICAS:

La técnica de investigación que se utilizó fue la documental, donde se recopiló la información coherente en el tema y el problema de la investigación y la videográfica, se monitoreó la serie, 1 vez a la semana (específicamente los días viernes) en horario de 10:00 AM en el canal Discovery Kids, durante el mes de Agosto del año 2007 y se eligió al azar un capítulo titulado "El Cepillo de Dientes".

3.3 INSTRUMENTOS:

- Referencias Bibliográficas de distintos autores
- Fichas videográficas para programas de televisión
- Cuadros de Cotejo
- Análisis de contenido
- Elementos de la propuesta de Guiraud, de los cuales se han seleccionados solamente los siguientes que son aplicables a la investigación:

1. Funciones de la Comunicación

- La Función Referencial
- La Función Emotiva
- La Función Connotativa o conminativa
- La Función Fática
- La Función Poética
- Función Educativa

2. La Comunicación
3. La Forma del Signo
4. Articulación
5. Morfología del Relato
6. Los Códigos Sociales
7. Los Signos Sociales
8. Los Protocolos
9. Los Juegos
10. Los personajes.

3.4 POBLACIÓN O UNIVERSO:

El universo de la investigación está constituido por el total de las series que son un total de 52 capítulos hasta el año 2004.

3.5 MUESTRA:

Se tomó como muestra de la investigación el capítulo titulado “ El Cepillo de Dientes”, el cuál es el objeto de la muestra para el estudio semiológico; al que se aplicó los elementos del método de análisis propuesto por Guiraud que se enunciaron con anterioridad.

CAPÍTULO IV MARCO OPERATIVO

4.1 Estudio Semiológico de la Serie Animada Lazy Town con base en la propuesta de Pierre Guiraud.

4.1.1 LAZY TOWN (ARGUMENTO)

Lazy Town es un programa infantil que combina marionetas y personajes reales. Si bien su nombre significa “Pueblo perezoso” es un programa lleno de energía, acción y frescura que mezcla el movimiento, la música y la comedia dentro de historias que se desarrollan en un mundo colorido.

Lazy Town está diseñado para motivar a adquirir y practicar buenos hábitos alimenticios; asimismo inculca valores sólidos y enseña a los pequeños a tener voluntad para conseguir el éxito. Y como dice su refrán “Lazy Town te hace sentir bien”.

Todo comienza cuando Stephanie se muda a vivir con su tío, el Alcalde de Lazy Town , allí conoce a un grupo de amigos cada uno con su personalidad característica, en el pueblo vive un villano perezoso llamado Robbie Rotten cuyo único objetivo es arruinar la diversión de los niños y hacer que Sportacus se vaya del pueblo, Sportacus siempre está muy saludable y en forma para ayudar a los habitantes del pueblo, además incentiva a los niños a hacer deportes, comer frutas y vegetales y resuelve los problemas que ocasiona Robbie Rotten.

4.1.2 LA PRODUCCIÓN DE LA SERIE ANIMADA LAZY TOWN

El productor, y director de la serie animada Lazy Town es Magnus Scheving quien además interpreta el papel del superhéroe Sportacus; junto con Stephanie y Robbie Rotten quiénes son los personajes principales en la serie.

La serie animada es transmitida por los canales de cable Nick Junior en los Estados Unidos de Norteamérica y por el canal Discovery Kids en Latinoamérica. La serie es de origen islandés por lo que la producción de la misma se realizó en el país antes mencionado; el reparto de los personajes comprende los países de Islandia y los Estados Unidos.

La fecha de emisión de la serie fue el 16 de agosto del 2004, y actualmente cuenta con 52 capítulos con una duración de 52 minutos aproximadamente. Cabe mencionar que el canal Discovery Kids repite con mucha frecuencia los capítulos de la serie animada Lazy Town, en diferentes horarios durante todo el día. (Consulta a Página de Internet www.tudiscoverykids.com)

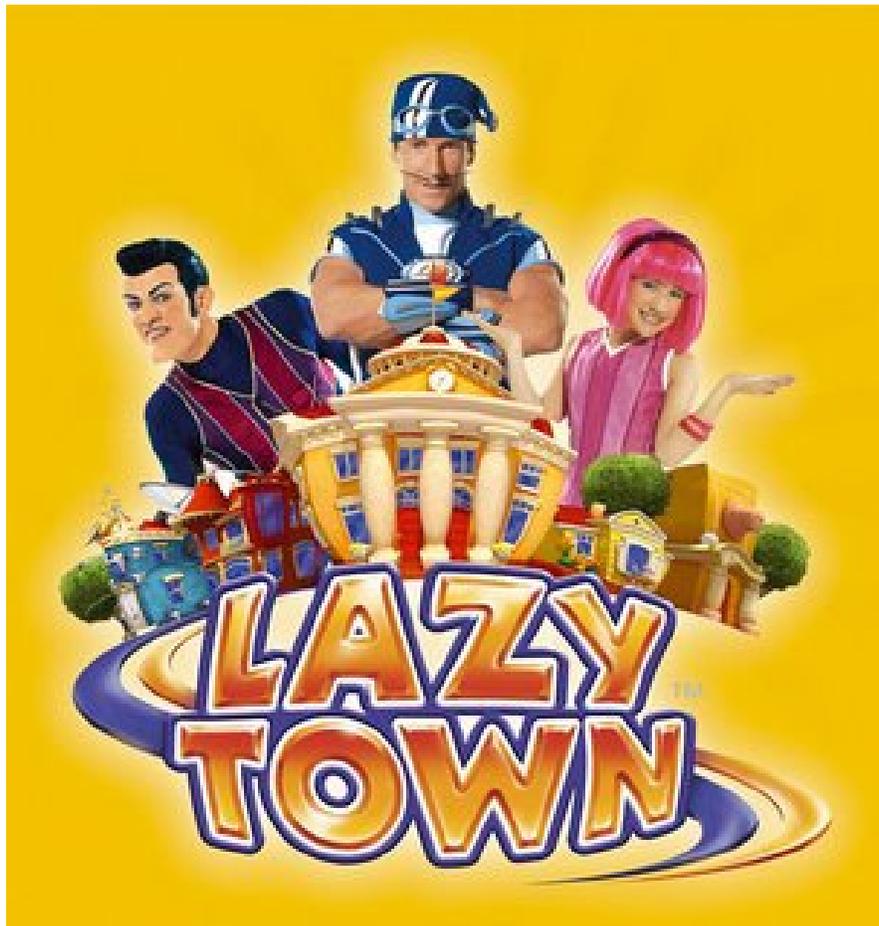
4.1.3 ACTANTES:

Arnulfo Guzmán en su Tesis titulada Clasificación de la Serie Animada para Adultos los Simpsons Según el Método Semiótico dice: “ Los actores son todos aquellos que dan vida a cualquier discurso y son los que ejecutan las acciones. Por lo regular en los dibujos animados hay dos tipos de actores: Los humanos y los no humanos. Guzmán (2002: p. 27).

En el caso de Lazy Town los actantes principales son: Sportacus, Stephanie y Robbie Rotten quienes son reales es decir de carne y hueso y los que le dan vida a las historias de la serie.

Por otro lado están también el resto de los personajes todos ellos son marionetas y su actuación es muy importantes dentro de la serie, ya que forman parte del pueblo del Lazy Town, que juntos forman un equipo. En todos los capítulos siempre actúan todos los personajes en cada una de las diferentes historias.

ACTANTES PRINCIPALES



SPORTACUS



4.1.3.1 ACTANTES PRINCIPALES

ACTANTES PRINCIPALES:	CARACTERÍSTICAS
SPORTACUS (MAGNUS SCHEVING)	<ul style="list-style-type: none"><Superhéroe de Lazy Town<Porte Atlético<Vive en el cielo en un dirigible<Corre, salta y hace movimientos espectaculares.<Es amigo de Stephanie<Come sano (frutas y verduras)<Se ejercita todo el tiempo<Tiene un cristal que le avisa cuando alguien está en problemas.<Enseña valores y buenas costumbres<Siempre esta dispuesto a ayudar<Usa un traje de color azul con un número 10 en el pecho.<Tiene un telescopio donde observa al pueblo de Lazy Town.<Siempre es optimista<El azúcar lo debilita.

Fuente: Elaboración propia.

STEPHANIE



ACTANTES PRINCIPALES:	CARACTERÍSTICAS
STEPHANIE (JULIANNA ROSE MAURIELLO)	<ul style="list-style-type: none"><Es una Niña<Tiene 8 años de edad<Vive con su tío el Alcalde de Lazy Town<Su vestuario todo es de color rosa<Su cabello es rosa<Es una excelente amiga<Canta, baila<Quiere ser bailarina<Se sorprende con los movimientos que hace Sportacus<Es tierna, curiosa, optimista y Comprensiva<Aprende de sus errores<Para ella no hay problema sin solución<Con la ayuda de Sportacus siempre solucionan los problemas juntos<Siempre anima a los niños a jugar y a ejercitarse<Sportacus la admira por su calidad humana y por que lo ayuda a fomentar buenos comportamientos.

Fuente: Elaboración Propia.

ROBBIE ROTTEN



ACTANTES PRINCIPALES:	CARACTERÍSTICAS
ROBBIE ROTTEN (STEFÁN KART STEFÁNSSON)	<ul style="list-style-type: none"><Es el Villano del pueblo<Tiene un look estilo Elvis Presley<Vive en una guarida subterránea<El es maestro del disfraz<Se la pasa viendo televisión, durmiendo, y comiendo comida chatarra<Es un perezoso<Inventa planes para engañar a los niños<Su mayor anhelo es sacar a Sportacus del pueblo<Considera a Sportacus un mal ejemplo<Todos sus planes fracasan y Sportacus siempre termina arreglando los problemas que ocasiona<Es un malhumorado<Siempre esta espiando al pueblo con su periscopio<En su guarida tiene máquinas raras y muchos disfraces.

Fuente: Elaboración Propia.

ACTANTES SECUNDARIOS



TRIXIE



4.1.3.2 ACTANTES SECUNDARIOS

ACTANTES SECUNDARIOS:

**TRIXIE
(MARIONETA)**

CARACTERÍSTICAS

- <Es una niña de 8 años de edad
- <Es muy simpática
- <Su peinado con tres coletas
- <Tiene carácter alborotado
- <Es traviesa, y es un poco obstinada
- <Posee poca paciencia
- <Siempre anda en monopatín
- <Es muy curiosa
- <Le gusta leer libros y por esa razón sabe muchas cosas
- <Sus amigos logran calmarla cuando se pone un poco agresiva
- <No le gusta que sus amigos la vean como un bicho raro.

Fuente: Elaboración propia.

PÍXEL



ACTANTES SECUNDARIOS:

CARACTERÍSTICAS

**PÍXEL
(MARIONETA)**

- <Es un niño de 9 años de edad
- <Es un genio en computadoras
- <Siempre está ocupado y concentrado en las computadoras con una habilidad magistral
- <Inventa muchas cosas por medio de las computadoras
- <Navega por los videojuegos y la tecnología electrónica
- <Muchas veces se olvida de los juegos de la vida real y a veces siente que no encaja con sus amigos
- <Ayuda a sus amigos muchas veces por medio de la tecnología
- <Su vestuario y su casa son muy cibernéticos
- <Consulta todo antes en la computadora.

Fuente: Elaboración propia.

STINGY



ACTANTES SECUNDARIOS:

CARACTERÍSTICAS

**STINGY
(MARIONETA)**

- <Es un niño de 7 años
- <Sueña con ser el rey
- <Es muy celoso, egoísta e impaciente
- <Siempre quiere todo para él
- <Siempre admira la personalidad de sus amigos
- <Le desconcierta la generosidad de Ziggy
- <Le gusta Stephanie aunque no comprende porque a ella no le interesan las cosas materiales
- <Se viste muy elegante con corbata y bien peinado
- <Tiene un automóvil amarillo
- <Su mascota es un cerdito de alcancilla
- <Siempre dice que todo es de él, es sumamente posesivo.

Fuente: Elaboración propia.

ZIGGY



ACTANTES SECUNDARIOS:

CARACTERÍSTICAS

**ZIGGY
(MARIONETA)**

- <Es un niño de 6 años de edad
- <Sueña con caramelos
- <Es el mejor amigo de Stephanie
- <Posee un gran corazón
- <Se distrae fácilmente más aún cuando hay caramelos de por medio.
- <Es muy entusiasta
- <Quiere ser como Sportacus un superhéroe
- <El caramelo que más le gusta es el tofee
- <Se viste de superhéroe y usa capa una paleta enorme y unas donas en forma de lentes para su cabeza.

Fuente: Elaboración propia.

MILFORD MEANSWELL Y LA SEÑORITA BESSIE



ACTANTES SECUNDARIOS:	CARACTERÍSTICAS
SEÑORITA BESSIE: (MARIONETA)	<ul style="list-style-type: none"> <Es una mujer adulta <Es tierna <Es Bondadosa <Es sumamente coqueta <Es superficial, pretenciosa y chismosa <Manipula al Alcalde para que haga todo lo <Respeto mucho al Alcalde también Crea confusiones debido a su falta de habilidades <Solo sabe atender el teléfono <Le encanta hablar y dar discursos <Se viste muy coqueta <Quiere convertirse en madre de los niños <Siempre busca que todos sean felices aunque muchas veces no lo logre.
ACTANTES SECUNDARIOS	CARACTERÍSTICAS
MILFORD MEANSWELL: EL ALCALDE (MARIONETA)	<ul style="list-style-type: none"> <Es un Hombre adulto <Es el Alcalde de Lazy Town <Es el tío de Stephanie <Suele equivocarse y armar desastres debido a su torpeza <Está enamorado de la señorita Bessie hace todo lo que ella le pide <Trabaja además como bibliotecario, banquero, cartero, comerciante y todo lo que necesite la señorita Bessie. <Se viste de manera convencional <Se preocupa mucho por el bienestar de todos en el pueblo de Lazy Town

Fuente: Elaboración propia.

4.1.4 SUJETO DE ESTUDIO:

Se tomó un capítulo de la serie de televisión animada “Lazy Town” como sujeto de estudio al cuál se aplicará el método semiótico basado en la propuesta de Pierre Guiraud. El capítulo se eligió al azar entre los 52 capítulos que existen en la actualidad, el cuál se describe a continuación:

4.1.4.1 FICHA TÉCNICA

<p>Serie de Televisión Animada Analizada: Lazy Town Capítulo Analizado: “El Cepillo de Dientes” Fecha de Transmisión por Cable: Agosto 2007 País de Origen: Islandia Creador: Magnus Scheving Canal de Transmisión: Discovery Kids</p>
--

4.1.4.2 ARGUMENTO DEL CAPÍTULO ANALIZADO

TÍTULO: “EL CEPILLO DE DIENTES”

El capítulo da inicio con Sportacus haciendo acrobacias en su nave, y se encuentra cepillándose los dientes, luego empieza con la canción ven ven a Lazy Town y sale una toma aérea del pueblo de Lazy Town, sale el logotipo de las letras de Lazy Town, y dice creado por Magnus Scheving; luego la voz de Stephanie dice el título del capítulo y al mismo tiempo sale escrito el título.

Continúa el capítulo donde todos en el pueblo están durmiendo, y amanece con el canto de un gallo, Stingy aparece en su baño muy animado y con varios cepillos de dientes guardados en cajas fuertes y con combinación, Stingy como siempre dice que todos son de Él y toma uno diciendo la clave para abrir la caja fuerte y se cepilla los dientes, Stephanie también se levanta, hace un estiramiento y se sienta en su marquesa a cepillarse sus dientes muy contenta, luego Píxel está acostado aún en su cama, cuando de repente suena su reloj de alarma se despierta, se lava sus dientes haciendo uso de la cibernética y una máquina creada por el mismo, le lava los dientes, después va a casa de Ziggy quién aún duerme muy placidamente junto a una enorme paleta y Píxel le dice a Ziggy que es hora de despertar ya que hoy es su cumpleaños.

Luego en la guarida de Robbie, suena un reloj despertador que marca las 11:00 AM y despierta a Robbie de un salto, Por supuesto se exalta y se despierta muy molesto y tira por el susto muchas palomitas de maíz que estaba comiendo y se había quedado dormido con ellas.

Robbie escucha por el altavoz que los niños van a celebrar el cumpleaños de Ziggy y se enoja grandemente y dice que porque no lo invitaron. Él y enseguida empieza a idear un plan malévolo para arruinar la diversión sana del pueblo de Lazy Town.

Ziggy inmediatamente invita a Sportacus por el correo mandándole una invitación. Todos en el pueblo empiezan a idear que regalos le darán a Ziggy y casi todos coinciden en darle algo relacionado con toffee su dulce favorito, (porras, caramelos, páginas Web de toffes, discursos, Sportacus piensa en regalarle un cepillo de dientes ya que le servirá para siempre).

Comienza la celebración y todos le dan sus obsequios a Ziggy, llega también Sportacus y le da su cepillo dental a Ziggy le parece algo desconocido y nunca a usado uno, pero le agradece; de repente llega Robbie disfrazado de hada del cumpleaños con una máquina muy grande y extraña y le dice a Ziggy que por ser su cumpleaños el puede pedir todo lo que desee y el se lo concederá por medio de la máquina y que sólo se activa con la voz de Ziggy.

Ziggy inmediatamente la pone a prueba y lo que más desea es toffee y la máquina le envía trozos de toffee, emocionado sigue pidiendo toffee y toda Lazy Town se llena de dulce, Ziggy no puede hablar porque tiene el dulce pegado en la boca, Robbie se ríe del desastre que provocó pero luego se asusta al ver que todo se sale de control, Sportacus hace lo que puede para detener a la máquina; y salva a Robbie también, pero de pronto la máquina va a explotar y Sportacus busca el cepillo dental entre todo el toffee y se lo lanza a Ziggy para que se cepille para que pueda quitarse el dulce y desactivar a la máquina con su voz.

Ziggy lo hace y logra detener a la máquina, y expresa que el cepillo dental fue el mejor regalo que recibió.

Después todos bailan y cantan bing bang que es la canción que siempre cantan al final de cada capítulo porque todo sale bien al final de todo y siempre descubren que es Robbie el que los engaña.

4.1.4.3 LOS ELEMENTOS DE LA PROPUESTA DE GUIRAUD APLICABLES A LA INVESTIGACIÓN.

4.1.4.3.1 LOS SIGNOS

Para Guiraud “Un signo es un estímulo, es decir una sustancia sensible cuya imagen mental está asociada en nuestro espíritu a la imagen de otro estímulo que ese signo tiene por función evocar con el objeto de establecer una comunicación” Semiótica (1972: p.33).

En la vida social se debe aprender a reconocer la identidad de los individuos o grupos para conocer el significado de cada cosa que nos rodea.

4.1.4.3.2 SIGNOS DE IDENTIDAD

Insignias y carteles, uniformes.

4.1.4.3.3 GRUPO SOCIAL

En el capítulo de la serie se identifica al pueblo de Lazy Town conformado por los niños, con sus características propias connotadas en sus vestuarios; también está el Alcalde Menswell y la señorita Bessie que es como la secretaria y el Villano Robbie Rotten; así como también el héroe de la serie animada Sportacus.

- **STEPHANIE:** Es una niña muy femenina vestida toda de color rosa, su cabellera es rosa incluyendo sus accesorios.
- **STINGY:** Es un niño con estilo burgués se cree de la realeza, es un niño con poder y riqueza que todo lo desea poseer, en su vestuario siempre lleva consigo un puerquito como alcancía que representa su ambición, aunque también vive en el pueblo con los demás y hace todo lo que los demás hacen. Es muy egoísta y siempre dice que todo es de Él.
- **ZIGGY:** Viste como un superhéroe, siempre anda con su traje y su capa de superhéroe; sus lentes que lleva en la cabeza como Sportacus son dos donas y casi siempre lleva una paleta en su mano. Siempre está dispuesto a ayudar a los demás y es muy fácil de manipular y convencer.
- **PÍXEL:** El niño cibernético, siempre anda con aparatos que el mismo inventa y su vestuario posee accesorios que connotan tecnología por ejemplo: una antena y unos audífonos y aparatos que siempre lleva consigo.
- **TRIXIE:** se viste de una manera cómica y connota una imagen traviesa con sus tres coletas y siempre anda en su monopatín, siempre habla con un poco de sarcasmo.
- **LA SEÑORITA BESSIE:** Su vestuario es sumamente femenino y muy coqueto, usa tacones, su cabello siempre está bien peinado de forma elegante, usa joyas, bolso y se preocupa mucho por su aspecto físico.

- **ROBBIE ROTTEN:** Sus rasgos y características son algo exagerados con su cabello bien peinado parece de plástico y al estilo de Elvis Presley. Su traje formal muy ajustado al cuerpo, tiene un tipo como gangster y a pesar que come solo comida chatarra, le encantan los pasteles, y no se ejercita tiene un cuerpo bastante atlético aunque no puede levantar nada pesado, ni mucho menos correr porque se sofoca y le da mucha pereza.
- **EL ALCALDE:** Este personaje lo podemos ubicar en el grupo de signos institucional; ya que es el Alcalde del pueblo y es quién toma las decisiones aunque muchas veces no son las correctas y se deja manipular por las circunstancias. Él viste muy formal con un traje de color amarillo usa corbata y es muy convencional y se deja manipular muy fácilmente.
- **SPORTACUS:** Este personaje también lo podemos ubicar en el grupo de signos institucionales ya que funge como un protector para el pueblo de Lazy Town, viste de una forma muy atlética y deportiva, como su mismo nombre lo connota; el color que lo distingue es el azul claro que significa el color de la naturaleza por el cielo, la atmósfera y el mar, se asocia con personalidades reconcentradas en su vida interior, de emociones profundas, simboliza la inteligencia, el pensamiento y la sabiduría. El azul pálido significa la pureza y lo celestial.

4.1.4.3.4 LOS NOMBRES Y LOS SOBRENOMBRES: Son las marcas más simples y universales de la identidad designando al individuo por ejemplo: Trixie llama a Stephanie **Pinky** por su llamativo color rosa (tiene una estrecha relación el sobrenombre con Stephanie).

Robbie siempre se disfraza para engañar a los niños y siempre utiliza nombres relacionados con su persona.

Además el mismo se hace llamar “**El maestro del disfraz**”, a Sportacus le dice “**El cabecita de músculo**” ó **Sportabobo**.

4.1.4.3.5. LOS CARTELES: Designan objetos por lo que son muy hablantes ó icónicos por ejemplo: La casa de Píxel posee una fachada totalmente cibernética, con una antena. Stephanie todo su dormitorio y sus cosas son de color rosa. Stingy la fachada de su casa parece una alcancilla enorme con una cara de cochinito.

Sportacus posee un dirigible en el cielo como casa y todos los pueden ver y buscar cuando lo necesiten.

Con respecto a las Insignias Sportacus porta una en forma de cristal con un número 10 que brilla o se activa cuando alguien está en problemas y su función es para identificar y distinguirlo como el superhéroe de Lazy Town.

4.1.4.3.6. LOS SIGNOS DE CORTESÍA

A. EL TONO DE VOZ

Forma más universal de significar la relación entre emisor y receptor.

Sportacus, siempre utiliza un tono de voz amigable, que demuestra positivismo, alegría y respeto.

Los habitantes de Lazy Town utilizan un tono de voz muy familiar, de confianza.

Robbie Rotten por el contrario su tono de voz es bastante irónico y poco amigable, es injurioso por lo que representa un signo de hostilidad.

B. LA KINÉSICA

En sentido estricto estudio de los movimientos, es un análisis de las mímicas, de los gestos y de las danzas, así como las entonaciones y variaciones de la voz son auxiliares del lenguaje.

- **SPORTACUS.** Los movimientos de Sportacus son específicamente atléticos, siempre está realizando algún deporte o acrobacia, es muy dinámico, muy fuerte y nunca utiliza la violencia, nunca muestra rencor por Robbie, solamente hace gestos de no compartir las ideas tan locas y malas que ha Robbie se le ocurren siempre.
- **STEPHANIE.** A ella le gusta imitar los movimientos tan atléticos de Sportacus, es muy activa, sus gestos siempre son de alegría, entusiasmo, trata de hacer las cosas en equipo, es muy lista, y hace muchos gestos de sospecha cuando Robbie se disfraza y los quiere engañar o persuadir.
- **ROBBIE.** Se vale mucho de los gestos para comunicarse y demostrar sus enojos o movimientos malévolos cuando está tramando algún plan para que los niños sean perezosos y desterrar a Sportacus de Lazy Town “Para Siempre”, es su frase más común.
- Es muy emotivo, más sin embargo nunca está feliz, se ríe irónicamente de sus fechorías. Siempre se disfraza se aut nombra “el maestro del disfraz” y nada le sale bien.

4.1.4.3.7. LOS SIGNOS PROPIOS PARA CÓDIGOS DE LA SERIE:

- **El dirigible de Sportacus** (Nos connota que es superior, casi celestial porque vive en el cielo, por fuera es de color azul que simboliza el pensamiento, la sabiduría, inteligencia. Y por dentro del dirigible todo esta impecable, todo es un color blanco que simboliza la unidad, la pureza, la perfección, limpieza y pulcritud).

- **El buzón** (Forma de comunicarse con Sportacus)
- **El número 10 que lleva en su pecho Sportacus**
- (Lo que connota que no ha sido el primer superhéroe de la serie y que no es un ser inmortal)
- **El traje de Sportacus** (Es totalmente deportivo y denota su figura atlética, el color es azul claro lo que nos connota también algo celestial)
- **El cristal** (Es un signo premonitorio se anticipa a dar un aviso de que alguien está en problemas)
- **El periscopio de Robbie** (Es la manera en que Robbie espía a todo el pueblo y por medio de él se entera de todo lo que pasa arriba en el pueblo de Lazy Town).
- **Las manzanas** (Connota una fuente de energía, salud, Sportacus las llama “dulces sanos”).
- **El traje color rosa de Stephanie** (Connota feminidad)
- **La comida chatarra** (Connota algo totalmente contrario a sano, enfermedad, los hace ser perezosos y cansados)
- **El cepillo de dientes** (Connota limpieza, en el caso del capítulo es el utensilio que sirvió para salvar al pueblo de Lazy Town)
- **El toffee** (Caramelo, pegajoso y dañino si se come en exceso)
- **Los gorritos de fiesta y los globos** (Connotan celebración, cumpleaños)
- **Los regalos** (Aprecio, festejos, reconocimiento, gustos especiales)
- **El discurso de la Señorita Bessie** (En el capítulo connota aburrimiento, exageración, pero también reconocimiento, y como un protocolo, una tradición).
- **El traje de hada del cumpleaños** (Parece extraño, ya que es un traje femenino y Robbie lo utiliza aunque es hombre y engaña a todos, tiene un significado mágico porque concede deseos).

- **La cueva subterránea donde vive Robbie:** (Connota algo tenebroso y triste por los colores grisáceos que son colores que en su aspecto negativo simbolizan, apatía, depresión, indiferencia, egoísmo. Lo único colorido es su sillón donde duerme y holgazanea; aunque agota sus pocas energías en hacer fechorías e inventarse engaños con sus disfraces, para arruinarles el día a todos los habitantes de Lazy Town. Vive fuera del pueblo y como es subterráneo da la sensación de que es maléfico, Sportacus vive en el cielo y Robbie pareciera que en el infierno).
- **Disfraz** (Connota engaño, cambios de personalidades).
- **El azúcar:** (Para Sportacus representa pérdida de su energía y desvanecimiento).
- **Los vegetales:** (Es la fuente de energía y rendimiento para mantenerse saludables).

4.1.4.3.8. LOS CÓDIGOS PROPIOS DE LA SERIE

- Deporte
- Alimentación Sana
- Limpieza
- Comunicación Interpersonal
- Trabajo en equipo
- Mantenerse saludable y con energía
- Valores (Hacer el bien)
- Anti-valores (Hacer el mal)
- Engaño

4.1.4.3.9 CÓDIGO ICÓNICO:

Por medio de dibujos o imágenes, la música, las señales, los ruidos etc.

En la serie Lazy Town utiliza mucho la música y el baile, casi siempre cantan una canción refiriéndose al tema del capítulo en este caso es el “cepillo de dientes” donde cantan la canción de las 20 veces que enseña como cepillarse los dientes.

4.1.4.3.10. CÓDIGOS GESTUAL:

Por medio de los gestos: Es decir todas aquellas expresiones del rostro o de las manos con que se expresan los diversos estados de ánimo, o aquellos movimientos exagerados del rostro por hábito; muecas que muestra un rasgo notable de carácter o de conducta. Y que por ende desencadenan una cadena de significados.

Robbie es el más expresivo y el que más hace uso de este tipo de comunicación ya que siempre muestra su enojo, tristeza, decepción, desanimo o cuando esta tramando algo y todo por medio de sus gestos corporales. Robbie, utiliza mucho este recurso (los gestos) para comunicarse con los demás, incluso con el mismo.

4.1.4.3.11. CÓDIGOS DE COMUNICACIÓN INTRAGRUPAL:

Es aquella comunicación que se desarrolla entre los miembros de un grupo. Cada uno participa activamente al enviar y recibir mensajes de los otros. Velásquez (2006: p. 70).

En la serie animada se comunican y se relacionan entre ellos por medio de actividades como juegos, deporte, ideas, practica etc.

4.1.4.3.12. CÓDIGOS DE VALORES

En este código se debe hacer mención de lo bueno y lo malo, Sportacus es el superhéroe de la serie, es caritativo y bondadoso, encargado de hacer y enseñar el bien. Por el contrario se encuentra también al anti-héroe que es Robbie un villano, ocioso y malhumorado que siempre se le ocurren tretas para evitar que los niños vivan felices, coman sano y hagan deporte; y lucha para que Sportacus abandone Lazy Town por siempre.

Todo acto comunicativo cumple con determinadas funciones existentes, según el elemento de la comunicación que prevalezca.

La comunicación es un elemento principal que surgió ante la necesidad humana de dar a conocer al mundo pensamientos e ideas para obtener una respuesta por parte de los receptores del mensaje y crear entonces la comunicación.

4.1.4.3.13. FUNCIONES DE LA COMUNICACIÓN

1. FUNCIÓN REFERENCIAL:

Función que nos sirve para dar información o dar cuenta de algo al mundo exterior y es la base de toda comunicación. Según Guiraud: “está es la base de toda la comunicación, define las relaciones entre el mensaje y el objeto a que se hace referencia. Guiraud (1988: p: 12).

En el capítulo de la serie animada Lazy Town hace referencia al “cepillo de dientes” el cual es un utensilio de limpieza personal que debe ser utilizada por toda persona por lo menos 3 veces al día, (al levantarse, después de las comidas y antes de acostarse) para mantener los dientes sanos y saludables.

En el capítulo Sportacus ve el cepillo dental como el regalo perfecto para Ziggy ya que es el niño a quién más le encantan los caramelos especialmente el toffee. Para Ziggy el cepillo es algo totalmente nuevo y desconocido. Sportacus le enseña a usarlo cantando todos juntos la canción de las 20 veces que hacer referencia al uso del cepillo de dientes.

Al final del capítulo Ziggy, salva la ciudad de Lazy Town del descontrol de la máquina de hacer toffee que inventa Robbie -que con engaños mete a todos en problemas- lavándose los dientes con el cepillo nuevo que le obsequia Sportacus.

2. FUNCIÓN EMOTIVA:

Guiraud dice que: Esta función define las relaciones entre el mensaje y el emisor, la atención está centrada en el emisor, más que en el objeto que se refiere. Guiraud (1988: P. 12).

El mensaje es utilizado como medio para dar cuenta de sí mismo, llamar la atención, compartir sus puntos de vista, opinar etc.

En la serie los sentimientos del receptor como en el baile, el colorido y por medio de los gestos.

3. FUNCIÓN APELATIVA:

Según Guiraud “define las relaciones entre el mensaje y el receptor, pues la comunicación tiene por objeto obtener una reacción en este último”. Semiótica (1988: p. 13)

La función apelativa se enfoca en lograr que el receptor actúe de determinadas maneras.

Existen muchos mecanismos para lograr una reacción en el receptor, entre ellas:

Uno de los mecanismos utilizados en la serie es la *manipulación*, que utiliza Robbie para engañar a todo el pueblo de Lazy Town y en especial a Ziggy cuando lo induce a utilizar la máquina que concede deseos y específicamente la máquina hace toffee (caramelos). Robbie logra que todos comiencen a comer caramelos hasta la bastedad lo cual es malo para la salud dice Sportacus.

Se hace uso de la *súplica* cuando todo el pueblo de Lazy Town le suplica a Ziggy que con su voz apague la máquina, todo está cubierto de toffee; Ziggy no puede hablar porque tiene pegado todo el toffee en la boca y por lo tanto la máquina no se puede detener.

Todos entonces le suplican a Ziggy que se cepille los dientes y así podrá detener la máquina. Con la ayuda de Sportacus logra cepillarse y detiene la máquina con su voz.

Se manejan también los mensajes subliminales el superhéroe de Lazy Town Sportacus posee rasgos europeos (rubio, ojos azules, tez blanca, alto, porte atlético), Sportacus siempre resuelve los problemas que a cada instante afectan a todo el pueblo, gracias a sus excelentes aptitudes físicas, movimientos, destrezas y energía logra triunfar contra el mal y así todo vuelve a la normalidad.

4. FUNCIÓN FÁTICA:

Para Guiraud “Se cumple con la función fática cuando el lenguaje se emplea para abrir, mantener y cerrar la comunicación”. Semiótica (1988: p.14)

En el capítulo de la serie Lazy Town al principio para abrir el programa Sportacus aparece ejercitándose y comiendo frutas sanas dentro de su nave, luego se lava los dientes y recibe una invitación de cumpleaños de Ziggy. Luego comienza la canción de bienvenida “Ven ven a Lazy Town”, y en las imágenes aparece el dirigible de Sportacus dirigiéndose a Lazy Town donde aparecen imágenes relacionadas con el tema musical y en pantalla aparece en título del capítulo “El cepillo de Dientes” con una toma área del pueblo de Lazy Town y un banderín que dice GO!!

En el desarrollo del capítulo cantan la canción de las 20 veces que hace referencia al cepillo de dientes. Stephanie la canta junto a Sportacus.

Al final de la serie siempre termina con la interpretación de la canción “Bing Bang” se queda como en suspenso y luego aparece Robbie como un Sketch - (historia, escena o pieza breve independiente, por lo común de carácter humorístico o sarcástico, que forma parte del espectáculo o de una obra de teatro, cine o televisión) Consulta a página de Internet Google.- con el que mantiene la atención e interés del receptor.

Robbie siempre dice la misma frase por ejemplo: “Es hora de disfrazarse”, “Sportacus debe abandonar Lazy Town para siempre”.

Siempre realiza planes malévolos para hacer que los niños se vuelvan perezosos y coman comida chatarra y para ello se disfraza de cualquier cosa que se le ocurra por medio de una máquina de hacer disfraces.

5. FUNCIÓN POÉTICA O LÚDICA:

Para Velásquez “Con la poética, el mensaje deja de ser un medio para buscar algo, y se convierte en un fin. Es decir lo que interesa es la forma en que se estructura un mensaje. Algunos teóricos la llaman también función lúdica. Comunicación Semiología del Mensaje Oculto (2006: p. 49).

La intención evidente de la serie de televisión es entretener e interesar por sí misma, ya que es muy colorida fuera de lo común combina personajes de carne y hueso (los principales) y marionetas; aunque la serie lo que aparentemente pretende es influir ideológicamente en el televidente (como comer sano, hacer ejercicio, trabajar en equipo, no ser perezosos etc.) En este caso bajo la fachada de la función poética o lúdica, se esconde subliminalmente la función apelativa.

6. FUNCIÓN EDUCATIVA:

Velásquez dice: “Esta función se cumple cuando el propósito del mensaje es ofrecer contenidos culturales o informativos al espectador. El emisor debe codificar el mensaje para que el receptor o espectador pueda comprenderlo” Comunicación Semiología del Mensaje Oculto (2006: p. 51).

En este caso la serie animada es muy entretenida, colorida y sobre todo educativa; les enseña a los niños cosas buenas, sanas, a comer sanamente, hacer deporte, dormirse temprano, a trabajar en equipo, y en el caso del capítulo analizado acerca del cepillo de dientes, les enseña a los niños a cepillarse de una manera divertida cantando la canción de las 20 veces que a los niños les gusta mucho. Y en este último entra lo que es la *función animadora* porque invita a participar con la canción y los niños se aprenden las letras de las canciones y las cantan, también entran en juego la función apelativa porque en ambas funciones se provoca una acción en el receptor.

7. FUNCIÓN CONNOTATIVA O CONMINATIVA:

Según Guiraud “define las relaciones entre el mensaje y el receptor, pues todo comunicado tiene por objeto obtener una reacción en este último” Semiótica (1988: p. 13)

Esta función se define en el capítulo del cepillo de dientes de la serie animada Lazy Town en el nivel connotativo-afectivo ya que moviliza la participación del receptor que en este caso son los niños, ellos aprenden cosas buenas de una manera muy original, creativa, llamativa porque atrae su atención y las practican porque participan cantando las canciones y practicando lo que dicen ellas.

4.1.4.3.14 LA COMUNICACIÓN:

En este caso el proceso de comunicación está definido de la siguiente forma:

Emisor: Todo el equipo de la serie animada Lazy Town.

Receptor: Los niños comprendidos más o menos entre las edades de 02 a 06 años de edad.

Mensaje: Es el contenido de la serie.

4.1.4.3.15. LA FORMA DEL SIGNO:

En la serie animada Lazy Town existe una combinación perfecta de colores, sonidos, movimientos, utiliza muchos colores llamativos, el rojo, azul, naranja, amarillo que a los niños les encanta y les atrae, siempre hay baile muchos movimientos y acrobacias espectaculares, combinando canciones movidas y muy alegres, casi siempre utilizan una canción para cada tema del capítulo y siempre la serie comienza con una misma canción y finaliza con otra que es como el lema de Lazy Town.

4.1.4.3.16. MORFOLOGÍA DEL RELATO

Brémond (en comunicaciones/semiología pp. 8 y 9) descrito en el libro de Guiraud Semiótica describe las siguientes funciones:

1. PRÓLOGO:

El capítulo del cepillo de dientes, trata de hacer conciencia a los niños de la importancia del cuidado dental de una manera divertida, un poco fantasiosa por la manera en que se desarrolla el capítulo. Comienza cuando todos los pobladores de Lazy Town inician su día cepillándose los dientes con mucho entusiasmo y alegría; además celebrarán el cumpleaños de Ziggy.

Ha Sportacus le parece genial regalarle un cepillo dental. Robbie crea un plan para hacer que los niños coman demasiados dulces y se enfermen y así arruinar el día y lograr que Sportacus se vaya de Lazy Town.

Al final nada le sale bien a Robbie. Ziggy usando su cepillo dental salva a todos con la ayuda de Sportacus y de todos los demás.

2. AUSENCIA (UNO DE LOS MIEMBROS ESTÁ AUSENTE EN EL HOGAR):

En este caso Sportacus está fuera del hogar ya que se encuentra arriba en su dirigible antes de que surja el problema con la máquina de dulces de toffee.

3. INTERDICCIÓN (DIRIGIDA AL HÉROE):

Este paso de la morfología es aplicable en el capítulo cuando Ziggy le envía por correo a Sportacus una invitación musical, donde le pide que venga a Lazy Town a su fiesta y le traiga un obsequio. Al estar Sportacus en la fiesta de Ziggy surge el problema de la máquina de hacer toffee y todo el pueblo le pide ayuda a Sportacus.

4. TRASGRESIÓN (LA INTERDICCIÓN ES VIOLADA):

En este caso la interdicción no es que sea violada sino que Sportacus para salvar al pueblo de Lazy Town y al propio Robbie (que por último siempre resulta en problemas que el mismo provoca con sus planes malévolos) necesita del trabajo en equipo de todos los habitantes de Lazy Town.

5. PEDIDO Y OBTENCIÓN DE INFORMACIÓN: (EL MALVADO TRATA DE INFORMARSE)

Robbie siempre se mantiene al tanto de todo lo sucedido en Lazy Town usando su periscopio donde Él puede ver y oír lo que está sucediendo en el pueblo. Comienza a idear sus planes malévolos, casi siempre utilizando un disfraz.

En este capítulo Robbie se da cuenta que es el cumpleaños de Ziggy y que enviará una tarjeta de invitación por correo a Sportacus; entonces Robbie se molesta mucho porque no fue invitado y comienza a pensar en su plan malévolo de disfrazarse de hada del cumpleaños y le dará un regalo aparentemente “bueno” a Ziggy, pero en realidad es muy malo.

6. ENGAÑO: (EL MALVADO TRATA DE ENGAÑAR A LA VÍCTIMA)

Robbie para engañar a Ziggy y a todo el pueblo, utiliza un disfraz de hada del cumpleaños y crea una máquina de hacer caramelos que es lo que le encanta a Ziggy el toffee pero realmente lo que Robbie desea es que Ziggy consuma muchos caramelos y se enferme e inundar todo Lazy Town de toffee y arruinar la fiesta de cumpleaños.

7. COMPLICIDAD INVOLUNTARIA: (LA VÍCTIMA CAE EN LA TRAMPA Y DE ESE MODO AYUDA AL ENEMIGO)

Ziggy al ver semejante obsequio esta totalmente impresionado e impaciente por probarlo sin darse cuenta que es Robbie el que esta engañándolo y que tiene un plan malévolo.

Ziggy cae en la tentación y con su voz activa la máquina que empieza a hacer caramelos, se llena la boca de caramelos pegajosos, ya no puede hablar y todo Lazy Town se empieza a inundar de toffee, poco a poco Ziggy cae en el plan de Robbie sin darse cuenta.

4.1.4.3.17. LOS CÓDIGOS SOCIALES

LOS SIGNOS DE CORTESÍA:

En este punto se puede agregar los saludos, las injurias, el alimento etc.

A: EL TONO DE VOZ: Es una de las formas más universales de significar las relaciones entre el emisor y receptor, puede ser: familiar, respetuoso, irónico, hiperactivo etc.

B. LOS SALUDOS Y LAS FORMAS DE CORTESÍA:

Poseen un carácter prácticamente convencional y variado de una cultura a otra.

C. LAS INJURIAS:

Son las formas negativas del saludo, constituyen signos de hostilidad, en el caso del capítulo y la serie en sí misma Robbie es el único personaje que actúa de manera injuriosa y hostil.

D. LA KINÉSICA:

Es un análisis de las mímicas, de los gestos y las danzas. Así como las entonaciones y variaciones de la voz son auxiliares del lenguaje. En la serie animada hacen mucho baile, entonan canciones e interpretan sus estados de ánimo por medio de gestos muy bien definidas.

E. EL ALIMENTO:

Es también uno de los modos importantes de la identificación del grupo y la cortesía.

En la serie, en el capítulo del cepillo de dientes Ziggy es un niño aficionado al toffee, es muy goloso le encanta comer golosinas, paletas etc. Es tanto su amor por el dulce que hasta duerme con ellas, Robbie se aprovecha de la debilidad de Ziggy por el dulce y la manipula para que consuma muchos dulces y todo Lazy Town se llena de toffee por todos lados.

En este aspecto también se puede connotar el tipo de cultura que poseen los europeos, la comida que consume Robbie son hamburguesas, papas fritas gaseosas, poporopos y mucho pastel.

F. LOS PROTOCOLOS:

Son todos aquellos que se da orden en el manejo de ciertas situaciones.

En el capítulo del Cepillo de Dientes al comienzo, Píxel le da una orden a Ziggy le dice que se levante porque es su cumpleaños.

El Alcalde Milford convoca a todos al patio para celebrar el cumpleaños de Ziggy, la Señorita Bessie todos los cumpleaños siempre da un “pequeño discurso” que a nadie le gusta (es demasiado extenso y aburrido) pero ha ella le encanta y es su manera de felicitar al agasajado.

Sportacus también ordena que ayuden a Ziggy cuando surge el problema del toffe y le dice a Ziggy que se cepille los dientes, para lograr detener la máquina.

G. LOS JUEGOS:

En la serie animada los juegos que más utilizan son deportes como basketball, football, baseball, carreras en equipo, concursos de bailes o acrobacias, o simplemente ejercitarse pero todo lo hacen en equipo. Aunque Píxel gusta de videojuegos y todo lo que es cibernético.

CONCLUSIONES

En la serie animada Lazy Town, se puede identificar elementos de la propuesta semiológica de Pierre Guiraud, como se establecieron en los objetivos, de los cuales podemos mencionar algunos como signos de identidad, que cumplen su función de identificar las características elementales de cada uno de los personajes, su personalidad, el tono de voz utilizado, su vestuario, el cual conlleva una fuerte carga connotativa y que además representan al grupo social al que pertenecen.

Para comunicarse entre sí, los personajes se apoyan de los gestos, danzas, y movimientos. La kinésica tiene una participación importante, como un elemento de la serie. Lo anterior es un complemento esencial para que los personajes de la serie puedan transmitir sus mensajes. Como por ejemplo, se puede mencionar a Robbie Rotten, el villano de la serie, quien utiliza este recurso, de una manera muy expresiva en sus movimientos corporales, faciales, en el tono y acento de su voz. En contraste, el caso del Superhéroe de la serie, Sportacus, hace uso de los movimientos corporales ejercitándose, haciendo acrobacias y bailando casi en todo el transcurso del programa, logrando así transmitir la mayor carga de mensaje positivo del programa, con un gran ejemplo y motivación.

De la propuesta de Guiraud, se aplicaron también las funciones de la comunicación, cuyo estudio involucra los signos, por lo que se logró codificar y descodificar los signos propios de la serie, los cuales cumplen una función estética y ayudan a la comprensión del fondo ideológico que subyace en toda la serie.

Entre los signos propios más importantes de la serie, se puede descodificar los siguientes:

- El dirigible de Sportacus, connota que es alguien superior, casi celestial porque vive en el cielo, el color de su dirigible y su vestuario es de color azul claro, que simboliza el pensamiento, la sabiduría, la inteligencia.
- El telescopio por medio del cual Sportacus, puede vigilar y saber todo lo que ocurre abajo en el pueblo de Lazy Town, lo que connota que posee cierto control sobre los demás personajes, desde arriba.
- El número 10 que tiene en su pecho, connota que no ha sido el primero ni el último superhéroe, y que por lo tanto, no es un ser inmortal.
- El cristal que lleva Sportacus en el pecho, es un signo premonitorio que es utilizado varias veces, ya que anticipa un aviso, que en el caso de la serie, avisa en relación a un problema.

- El traje de color rosa de Stephanie y su cabellera, connota feminidad.
- Las manzanas y los vegetales, que en la serie es la fuente de energía y salud, Sportacus los llama “dulces sanos”.
- La comida chatarra, connota lo contrario a salud y energía, significa enfermedad, pereza y cansancio.
- El azúcar, para Sportacus representa pérdida de su energía y desvanecimiento.
- La cueva subterránea de Robbie, connota algo tenebroso y triste por los colores grisáceos que en su aspecto negativo simboliza apatía, depresión, indiferencia, egoísmo.
- El disfraz, que es la herramienta de engaño de Robbie, connota cambio de personalidades y por supuesto engaño.
- El cepillo de dientes, connota limpieza. En el caso del capítulo analizado es el utensilio que sirvió para salvar al pueblo de Lazy Town.

Es importante subrayar la diversidad de ideas, hábitos, sentimientos y la fantasía que maneja la serie, de una manera muy creativa, dinámica colorida y musical.

La serie en su mensaje central, trata de exhortar al receptor de una manera divertida, a que lleve una vida saludable, consumiendo frutas y verduras, además de crear el hábito de hacer ejercicio físico, para lograr alcanzar y mantener una buena figura acompañada de mucha energía y salud. Creando así, una conexión –que en este caso, son los niños- y la serie, fomentando así costumbres sanas entre ellos.

Sportacus, quién es el héroe y personaje principal, posee rasgos físicos propios de la cultura europea, sin embargo, el programa se basa en dificultades similares que enfrentan los padres, en cualquier parte del mundo. Por eso mismo, Magnus Scheving, creador y actor del personaje principal de Lazy Town, eligió como medio la televisión, para llegar a más personas alrededor del mundo, iniciando en Islandia, su País de origen, basando su programa en siete puntos importantes con lo que los Padres luchan día a día, en la enseñanza con sus hijos:

1. Tener educación
2. Aprender a compartir
3. Acostarse temprano

4. Comer sanamente
5. Lavarse los dientes
6. Hacer ejercicio
7. No lastimar a nadie

Por lo anterior, el personaje Sportacus, representa el ejemplo de los puntos anteriores, ante los demás personajes del programa, y así, lograr enseñar y transmitir a los niños televidentes que de una forma divertida se pueden aprender buenos hábitos sin tener que parecer una orden, ya que ellos prefieren aprender jugando.

La serie crea estereotipos, por lo que es posible que muchos niños que la vean, pretendan imitar al héroe de la serie, que es Sportacus. Por otro lado, las niñas, muy posiblemente lo hagan con Stephanie, siendo atraídas por su vestuario y cabellera rosa, así como también de sus bailes y acrobacias.

El contenido de la serie, tiene implícito una serie de valores y anti-valores que son elementos estructurales que permiten descodificar y codificar la intención del creador de la serie y de mostrar todos los elementos necesarios para ejemplificar y enseñar a los receptores (niños) a que vivan una vida sana, mediante el humor, la música y la animación aportando opciones positivas para el bienestar físico y social.

De los elementos de Guiraud, los más importantes que sirvieron de base para este estudio y le dieron sentido y significación al análisis, destacaron las funciones de los mas media, códigos lógicos y los códigos estéticos. Todos estos elementos se agruparon primero en subcategorías, seguidamente en categorías, proposiciones y finalmente sirvieron de base para la redacción del informe semiológico.

RECOMENDACIONES

A: Profesores, Instituciones, alumnos y padres de familia.

- A) Promover los análisis críticos basados en la semiología para programas infantiles y lograr identificar cuales son los mensajes que actualmente se le transmiten a la niñez.

- B) Incentivar a los estudiantes de comunicación a reforzar y a incrementar sus estudios en cuanto a aspectos semiológicos los cuales son de mucha utilidad para poder analizar mensajes de cualquier índole.

- C) Que los padres de familia puedan llevar un control de los programas de televisión que ven sus hijos y del tiempo invertido en ellos, ya que la televisión es una fuerte influencia y puede causar efectos negativos o positivos según sean el caso de los programas elegidos.

BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- Aldana Salguero, Rosa Idalia. Comportamiento y Percepción del Adolescente Respecto a la Televisión. USAC. 2001.
- Ambrosio de Bernardino Alejandrina. Estudio Semiológico de Solana de Miguel Ángel Asturias con Base en la Propuesta de Wilfred Guerin. Comunicación. USAC. 2007.
- Baena Guillermina. Instrumentos de Investigación editorial Editores Mexicanos Unidos. México. 1994.
- Chávez Zepeda, Juan José. Como Elaborar Proyectos de Tesis. XL Publicaciones. Guatemala. 1998.
- Consultas Electrónicas: Páginas de Internet y Biblioteca Encarta Microsoft. 2004.
- De la Rosa Aldana Ángel Waldemar. Estudio Semiológico de la Iglesia San Francisco el Grande, Antigua Guatemala. Comunicación USAC. 2007.
- Díaz Wagner. Extracto Esquema de Proyecto de Investigación de Juan José Chávez. Folleto. Comunicación. 2000.
- Diccionario Ilustrado Océano de la Lengua Española. España 1994.
- Eco, Humberto. Tratado de Semiótica General Editorial Lumers España. 2000.
- Eco, Humberto. Lógica del Lenguaje. Editorial Cátedra. Madrid 2001.
- Escalante Judith Amanda. Elementos Gráficos en las carátulas de los libros español y estudios sociales para básicos serie Aula Creativa de Editorial Santillana. Tesis. Usac. 2006.
- Guiraud, Pierre La Semiología. Editores Siglo XXI 15ª. Edición. México. 1988.
- Guzmán Morán, Arnulfo. Clasificación de la Serie Animada Para Adultos Los Simpsons Según el Método Semiótico. USAC 2002.
- Interiano, Carlos. Semiología y Comunicación. Edición Litfredo García, 4ta. Edición. 1995.

- Iriarte Gregorio O.M.L. Marta Orsini Puente. Conciencia Crítica y Medios de Comunicación Técnicas de Análisis. Ediciones Dabar México. D.F. 1995.
- López Forero Luis. Introducción a los Medios de Comunicación. Ediciones USTA Universidad Santo Tomás 5ta. Edición.
- López Cuat, Claudia Graciela 2005. USAC. Análisis Semiótico del Mensaje Estético de la Fotografía Artística del Guatemalteco Alan Benchoam. Tesis USAC .2005.
- Melgar, Luis Alexander. Etapas a Seguir en el Desarrollo del Proyecto de Investigación Científica y Guía para la Presentación del Informe del Proyecto. USAC. Material Didáctico. 1990.
- Mérida González, Aracelly Krisanda Guía para Elaborar y Presentar el Proyecto de Tesis. Guatemala. 1998.
- Mercudes Ezquerro, La Imagen y la Literatura. Editorial Losada Argentina. 2000.
- Morales Santos Carlos La Imagen y el Universo. Editorial Trías México 2001.
- Niñon Julieta de los Ángeles Soto. Efectos de los Programas Infantiles de Caricaturas en los Niños. USAC . 1997.
- Prop, Vladimir. Morfología del Cuento Maravilloso. 3era. Edición Traducción de Lourdes Ortiz. Fundamentos México. 1977.
- Rodríguez, José Luis. Las Funciones de la Imagen en la Enseñanza. Editorial Gustavo Gili, Barcelona. 1977.
- Salazar Comas, Daniel Alejandro Análisis Semiótico Aplicado a Escenografías de Rock en Guatemala. Tesis USAC. 2005.
- Samayoa Soria Ingrid Siomara. Comunicación Interpersonal por el Correo Electrónico. Comunicación. USAC. 2006.
- Teos Castillo, Mirna Karina. Análisis de Contenidos de los Programas Hablados (Talk Shows) con Base a la Propuesta de Comunicación de Ignacio Mota. USAC. 2005.
- Velásquez Carlos Augusto. Semiología del Mensaje Estético. Ediciones ECO. Primera Edición 2006.

- Velásquez Carlos Augusto. Comunicación, Semiología del Mensaje Oculto. Ediciones ECO. Sexta Edición 2006.
- Vernón Fausto, Cynthia Lissette. Tesis. USAC. Análisis Semiótico de la Moneda Nacional (Con la tricotomía de Peirse). 2007.
- Zúñiga Dieguéz, Guillermo. Técnicas de Estudio e Investigación. Oscar de León Palacios. Guatemala. 1991.

ANEXOS

BIOGRAFÍA DE MAGNUS SCHEVING

Lazy Town fue ideada por el atleta islandés Magnus Scheving, dos veces campeón europeo de aeróbicos –entre muchos otros premios que ha recibido como atleta-, escritor y una reconocida figura en su país además de ser un gran empresario.

Hace 10 años fundó Lazy Town, una compañía de entretenimiento dedicada a crear productos infantiles que estimulen una vida sana.

De ahí nacieron obras de teatro, cartillas, libros y diversas actividades que se realizaron en su país. Al volverse tan popular, Scheving comenzó a ser consultado por padres de familia que le exponían sus dificultades para inculcar buenos hábitos en sus pequeños. Así que en Islandia, una isla situada en el Atlántico norte, entre Noruega y Groenlandia, los papás también tienen que corretear a sus hijos para que se vayan a dormir o amenazarlos para que coman verduras.

Las dificultades que enfrentan los papás son iguales en cualquier parte del mundo, dijo un hombre de 40 años y padre de tres hijos. Por eso quería que su mensaje llegara a más personas y qué mejor medio que la televisión por eso creó este programa basado en siete puntos comunes con lo que los papás lidian todos los días:

1. Que sus hijos sean educados
2. Que sepan compartir
3. Que se acuesten temprano
4. Que coman sanamente
5. Que se laven los dientes
6. Que hagan ejercicio y
7. Que no lastimen a nadie.

Magnus, expresa que se está haciendo un seguimiento de la repercusión del programa en las costumbres de los niños de su país.

Hace diez años, uno de los mayores problemas de la población era la obesidad, y la tasa ha bajado. Hace poco preguntaron al ministro de salud de Islandia por lo que se ha reducido y Él apenas dijo: “Gracias a Lazy Town, que cambió la dieta de una generación entera” cuenta.

Para este deportista, la mejor manera de cambiar hábitos en los niños es el ejemplo. Por eso les recomienda a los papás convertir en acciones divertidas los que a los pequeños ven como una orden.

Magnus pretende concienciar a los niños de los beneficios de la actividad física y la buena alimentación.

La filosofía de la serie según el creador, “es motivar a los niños e inspirarles que vivan una vida sana, mediante el humor, la música, y la animación aportando opciones positivas para el bienestar físico y social”.

Lazy Town cuenta con personajes reales y marionetas. Para su rodaje a utilizado las novedades de cinematografía virtual de alta definición. (Consulta a Página de Internet www.tudiscoverykids.com)

