

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE PSICOLOGÍA

DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
PSICÓLOGO CLÍNICO

“LA TELEVISIÓN Y LA DISFUNCIÓN PATERNA: ANÁLISIS DE LA SERIE DE
DIBUJOS ANIMADOS “BOB ESPONJA PANTALONES CUADRADOS” Y SU
INFLUENCIA EN LOS NIÑOS”

AUTOR: JOSÉ ANDRÉS MIÑO

DIRECTORA: DRA. MARIE-ASTRID DUPRET

QUITO DM, 2009

A MI FAMILIA

*“La esencial medida de un hombre
no es donde se para en momentos
de comodidad y conveniencia,
sino donde se para en tiempos
de desafío y controversia.”*

*“Nuestra vida comienza a terminar
el día que nos quedamos callados
de las cosas que importan.”*

Martin Luther King Jr.

1929-1968

TABLA DE CONTENIDOS

	Pág.
INTRODUCCIÓN	1
1. COMUNICACIÓN Y PSICOLOGÍA DE LA TELEVISIÓN CON RELACIÓN A LOS NIÑOS	3
1.1 LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y LOS NIÑOS	4
1.2 LA TELEVISIÓN, LA PUBLICIDAD Y LOS NIÑOS	5
1.3 PSICOLOGÍA DE LA TELEVISIÓN EN RELACIÓN CON LA FAMILIA Y LOS NIÑOS	8
1.4 EFECTO DE ALIENACIÓN DE LA TELEVISIÓN SOBRE EL SUJETO EN GENERAL Y EN ESPECIAL EN LOS NIÑOS Y ADOLESCENTES	10
2. LA FUNCIÓN PATERNA	13
2.1 LA METÁFORA PATERNA, SEGÚN LACAN	14
2.1.1 EL PADRE REAL, EL PADRE SIMBÓLICO Y EL PADRE IMAGINARIO	15
2.1.2 EL DRAMA ÍNTIMO DE LA VINCULACIÓN EDÍPICA	15
2.1.3 EL IDEAL DEL YO Y EL YO IDEAL	16
2.2 LA DESAGREGACIÓN FAMILIAR Y LA DISFUNCIÓN PATERNA EN RELACIÓN CON LA TELEVISIÓN	18
2.2.1 LA TELEVISIÓN Y SU RELACIÓN CON LA DESAGREGACIÓN FAMILIAR ACTUAL	20
2.2.2 LA TELEVISIÓN, EL TIEMPO Y LA REALIDAD	25
2.2.3 LA DIMISIÓN PATERNA EN LA ACTUALIDAD	27
3. UNA MIRADA A LA SERIE DE DIBUJOS ANIMADOS “BOBESPONJA PANTALONES CUADRADOS”	29
3.1 ORIGEN, CREADORES Y OBJETIVOS DE LA SERIE	34
3.1.1 PERSONAJES PRINCIPALES	37
a) BobEsponja PantalonesCuadrados	37
b) Patricio Estrella	40
c) Calamardo Tentáculos	41
d) Arenita Mejillas	42
e) Don Cangrejo	42

f) Plancton	43
g) Señora Puff	44
h) Señor PantalonesCuadrados	45
i) Señora PantalonesCuadrados	45
j) Abuela PantalonesCuadrados	45
3.1.2 PERSONAJES ITINERANTES	46
a) Karen	46
b) Perlita	46
c) Gary, el caracol	47
d) Sirenoman o Tritónman y el Chico Percebe	47
e) Larry Langosta	48
f) Parche el Pirata	48
g) El holandés Volador o el Holandés Errante	49
h) El rey Neptuno	50
3.2 OBSERVACIÓN DE TRES SECUENCIAS DE LA SERIE "BOB ESPONJA PANTALONES CUADRADOS"	51
3.2.1 "LA ESCUELA DE NAVEGACIÓN"	51
3.2.2 "NADA DE VIAJES GRATIS"	59
3.2.3 "AMOR KASCARUDO"	66
3.3 DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES QUE SE ASIMILAN COMO FIGURAS PATERNAS EN LOS TRES EPISODIOS DESCRITOS	73
4. CONCLUSIONES	76
BIBLIOGRAFÍA	79

INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo proponemos un análisis de la *teleserie BobEsponja Pantalones Cuadrados*¹, programa que se difunde desde hace varios años en el Ecuador a través del canal Teleamazonas en horarios vespertinos con una gran audiencia infantil.

El fenómeno de la televisión es desde mediados del siglo XX un factor de culturización masiva, llegando a tener una mayor demanda que otros medios de comunicación, menos estereotipados, como la radio y la prensa escrita. Paralelamente a la creciente presencia de la televisión en el medio social, científicos y padres de familia, nos advierten sobre una enorme aceptación, carente de una suficiente evaluación o crítica de la programación televisiva.

Existen hoy en día abundantes trabajos de investigación que introducen a la Televisión como factor de ciertas patologías individuales y sociales como, el suicidio, la anorexia, la obesidad, el auto desprecio, la hiperactividad infantil, los problemas de la atención y autonomía personal, el fracaso escolar, la anomia social, el aislamiento, el sobre consumo, la indefensión, la adicción a sustancias, al juego y a la televisión, el mantenimiento de la depresión, las perturbaciones en las habilidades sociales y otros problemas que se siguen investigando en este momento.

Un gran problema que se plantea constantemente la sociedad y la ciencia es que no se promueve un debate abierto ni existe una preocupación manifiesta que se impulse por parte del Gobierno ni de los televidentes como individuos u organizaciones sobre el impacto de la televisión en la salud, la educación y el bienestar social (entendido como convivencia en condiciones adecuadas de desarrollo: que implican seguridad en libertad). En el campo de la Psicología, la investigación sobre la afectación que tiene el ambiente en el desarrollo psíquico de las personas está dirigiendo su mirada, desde hace ya cuatro décadas, hacia la influencia que tiene la televisión sobre la etapa inicial de la vida de los sujetos.

¹ Traducción del nombre dado a la serie del inglés original: "SpongeBob SquarePants". Se supone que la intención de presentar las palabras *Sponge* y *Bob*, y *Square* y *Pants* juntas está indicando que al personaje le dan un nombre más elaborado que otros personajes de series de TV, proponiendo un nombre de pila y un apellido. Por lo tanto usaremos una traducción al castellano acorde.

Tal como ocurre con la función que desempeñan los padres en la relación con sus hijos, la televisión ocupa un lugar extremadamente privilegiado en el hogar, incidiendo en la estructuración del sujeto, los placeres, la interacción con el otro, las interacciones con el medio ambiente y el territorio, podemos decir que en resumen, trastoca los órdenes Imaginario, Simbólico y Real.

Nos interesa aportar con este estudio una significativa aproximación académica en torno al fenómeno masivo de la televisión en pos de la utilidad que puede tener en la práctica clínica.

Después de una presentación de la temática relativa a la televisión, los medios de comunicación y de los fundamentos de teóricos psicoanalíticos, ofrecemos una descripción acompañada de tres capítulos: Comunicación y Psicología de la Televisión en relación con los Niños, La Función Paterna, y Una mirada a la serie de dibujos animados "BobEsponja Pantalones Cuadrados y Conclusiones del estudio. abordamos el tema bajo un contexto crítico, estructural y social, una descripción de los contenidos y secuencias de tres episodios emitidos en la programación nacional, los fundamentos teóricos psicoanalíticos motivo de esta disertación, y las conclusiones con sus implicaciones que aportan a la teoría analítica y advierten sobre las posibles alcances de este tipo de programas en el desarrollo de los niños y las familias ecuatorianas.

1. COMUNICACIÓN Y PSICOLOGÍA DE LA TELEVISIÓN CON RELACIÓN A LOS NIÑOS

En su libro «El Malestar en la Cultura (1930)» Sigmund Freud escribe sobre el hombre común y su religión en función de lo siguiente:

Tal como nos ha sido impuesta, la vida nos resulta demasiado pesada, nos depara excesivos sufrimientos, decepciones, empresas imposibles. Para soportarla, no podemos pasarnos sin lenitivos. Los hay quizá de tres especies: distracciones poderosas que nos hacen parecer pequeña nuestra miseria; satisfacciones sustitutivas que la reducen; narcóticos que nos tornan insensibles a ella. Alguno cualquiera de estos remedios nos es indispensable.” (FREUD, 1997: p. 41)

A partir de este planteamiento podríamos considerar una cuarta vía, la televisión, como un lenitivo más de la sociedad humana actual.

Eric Berne escribe en su libro «Juegos que Participamos» que una de las *hambres* (BERNE, 1964: p. 6) de las personas tiene que ver con la *estructuración del tiempo* para mantener relaciones interpersonales que van desde la intimidad como signo de autenticidad y bienestar psicológico, hasta conductas con diversos caracteres neuróticos tales como el aislamiento, la realización de rituales, pasatiempos y juegos psicológicos. Sobre la base de esta consideración, el uso de la televisión correspondería a los juegos de *pasatiempo y/o aislamiento*. El primero en la medida de emplear un *intervalo de tiempo* en una actividad con la cual la identificación con los procedimientos y *rituales* produce ganancias o ventajas y el segundo en función de la introversión que provoca observar a otras personas en la pantalla, dejando de lado su propia participación en juegos y pasatiempos.

Las historias y secuencias que se muestran en el programa de BobEsponja son escenificaciones de *la vida* de dibujos que, además de serles impostadas personalidades, comparten actividades, juegos y pasatiempos, que atrapan la atención de niños, jóvenes y adultos, por su carácter cómico, muchas veces rayando con lo absurdo. Por supuesto, es más gracioso ver la estupidez en otros antes que en uno mismo.

José Ignacio Aguaded subraya que “*el consumo televisivo se produce básicamente en el hogar; son, por ello, los padres y la mediación familiar uno de los escenarios básicos para entender los contextos de recepción de los mensajes televisivos en sus diferentes*

mediaciones" (Aguaded 1999: 15). Sin embargo, distando de lo que opina dicho investigador, no es común que los padres puedan participar de la visión de muchos de los programas de televisión que ven los niños, y mucho menos de las ideas que de su observación devienen. La mayoría de familias en la actualidad incorpora al aparato de televisión como un miembro más del hogar, a veces, sin cuestionar sus contenidos y sin profundizar la comprensión de los mensajes, sus alcances y objetivos originales.

La serie de BobEsponja se *oferta* y se *vende* dentro de la categoría de Programa de Entretenimiento Infantil, lo que sugeriría que intenta retratar su argumento como recreativo, inclusive como inofensivo. Pero, dista mucho de tal propuesta si prestamos atención a los valores que propugna: individualismo y consumismo.

A continuación aportamos un análisis crítico sobre la situación en la que se inscribe la televisión como instrumento de información masiva por un lado y, por otro, cual es la realidad general que viven las familias y los niños en la sociedad contemporánea, y cómo, los más jóvenes en especial están expuestos a la estimulación descontrolada de la misma.

1.1 LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y LOS NIÑOS

Los medios de información tales como: radio, televisión, Internet, equipos de sonido y revistas, están cada vez más al alcance de los niños porque son incorporados a la vida cotidiana en distintos ambientes y también en los hogares. Son medios técnicos que ofrecen información y entretenimiento además de brindar oportunidades de relacionarse con el mundo en instantes y a larga distancia, incluso con accesibilidad a todo el planeta.

Las condiciones de su uso dentro del hogar están determinadas por razones económicas, sociales, urbanísticas y culturales. Las condiciones sociales y económicas por un lado, y el urbanismo en el que se desenvuelven las familias actualmente, por otro, afectan la convivencia familiar e influyen en el modo en que crecen y desarrollan los niños de todas las edades.

En la mayoría de los casos ambos padres trabajan fuera del hogar en lugares distantes permaneciendo fuera por más de diez horas diarias. Mientras tanto los niños no cuentan con su presencia por varias horas. Ellos, en condiciones normales asisten por las mañanas y parte de la tarde a escuelas y centros de atención infantil, y si es posible a

actividades extracurriculares. Pero este último caso no es el común, sobre todo en hogares de clase media y baja, por razones del costo extra que estas actividades representan.

El modo general de convivencia es unifamiliar en viviendas ubicadas en conjuntos multifamiliares de condominio, con áreas reducidas en departamentos pequeños, con poco o ningún acceso a espacios verdes y recreativos en condiciones de suficiente seguridad física y social.

A esto se agrega que, por percepción o realidad, está presente *la amenaza de delincuencia*, lo que hace que a menudo los padres de familia pidan a sus hijos permanecer dentro de las viviendas y no salir sino es con la compañía de ellos mismos o de otros adultos de confianza.

En estas condiciones, los niños permanecen prácticamente encerrados y sin supervisión de adultos que les guíen y controlen, y es más probable que se expongan a la influencia de medios de comunicación como la radio, la televisión y material impreso como revistas, en muchos de los casos todos a la vez, dada la costumbre de ciertos niños de atender a múltiples estímulos al mismo tiempo. Es decir, en tales condiciones, los niños de todas las edades están más expuestos a la estimulación y posiblemente a la influencia de los contenidos y formas de los medios de comunicación, en especial la televisión y carecen de una supervisión e intermediación adulta.

A éstas se deben agregar las condiciones educativas y culturales de los padres, especialmente su nivel de conciencia sobre las implicaciones de la exposición descontrolada a los programas de televisión, en la forma que se desarrollan los niños y sobre su propio papel de mediadores entre la realidad, los medios y los niños, que se manifiesta en su nivel de criticidad acerca de los valores que se perciben, y la apreciación respecto a la compatibilidad con los valores que ellos mismos inculcan en sus hijos.

1.2 LA TELEVISIÓN, LA PUBLICIDAD Y LOS NIÑOS

La televisión en Ecuador es un medio de información audiovisual presente desde mediados de los años sesenta y transmite por frecuencias VHF, UHF y televisión por

cable. Todos pertenecen a empresas privadas, excepto un canal en UHF que tiene el carácter de público y emite desde finales del año 2007.

La naturaleza de empresa privada que tienen las televisoras hace que éstas mantengan la operación en base a la venta de publicidad para promocionar productos y servicios de otras empresas que compran tiempo de propaganda dentro de la emisión de la programación del canal hacia la audiencia.

Las propias televisoras y las agencias de publicidad mantienen un permanente monitoreo de los tiempos que usa cada segmento de la audiencia para mirar sus programas. A esto le llaman con la palabra inglesa *rating*, para designar el porcentaje de audición de cada programa emitido, y si es posible, determinar la aceptación de los mismos. Estos datos permiten prometer a los clientes de los canales, espacios de programación en los cuales mejor pueden ofertar sus productos y servicios con mayor probabilidad de aceptación y decisión de compra.

Alrededor de los programas de entretenimiento infantil, así como en cualquier programa que muestra la televisión está la oferta de productos por parte de las empresas auspiciantes. Estos tienen que ver con elementos materiales de consumo, básicamente golosinas, juguetes, ropa y refrescos, que inculcan en el televidente no solo el conocimiento y reconocimiento de los productos y de las marcas sino hábitos de consumo, además de un fuerte efecto de *sugestión*.

En una reciente publicación de la revista de la Academia Americana de Pediatría, el Dr. Victor Strasburger junto a un grupo de investigadores exponen un compendio de hallazgos sobre la televisión y los avisos publicitarios. Como sumario, alegan que *los niños* (estadounidenses) *–menores a 8 años de edad– son cognitivamente y psicológicamente indefensos frente a la publicidad* (STRASBURGER, Et. Al. 2006: p. 2563)² Para explicar esta tesis la investigación revela que cada año, a través de la televisión estadounidense, los niños ven un promedio de 40 000 avisos publicitarios, monto que queda corto si agregamos la promoción de productos a través de revistas y la Internet, y la colocación de productos en películas y series (la serie de BobEsponja no es la excepción). También denuncian que las estrategias de comercialización de las compañías están dirigidas, mayoritariamente, a los niños y adolescentes, por ser más susceptibles e influenciables.

En lo que concierne a la salud, área de investigación de la revista mencionada, su interés recae en los avisos publicitarios tales como los de las compañías tabacaleras, industrias

² Traducción del inglés realizada por José Andrés Miño.

de bebidas alcohólicas, campañas antidrogas (que han tenido menos éxito del que esperaban) y avisos de compañías farmacéuticas, porque últimamente son producidos para atraer la atención de consumidores más jóvenes.

Otro dato de la revista médica indicada, se refiere a la publicidad de comida. Cada año se gastan más de \$2 500 millones de dólares para promocionar restaurantes y otros \$2 000 millones para productos alimenticios.

En la televisión, de los estimados 40 000 anuncios que los jóvenes ven cada año, la mitad son de comida, especialmente cereales azucarados y bocadillos con altos niveles calóricos. Los alimentos sanos son mencionados en una proporción menor al 3% del total del tiempo publicitario; raramente los niños ven un anuncio para promocionar el brócoli. Cada vez más, el conglomerado de empresas de comida rápida se asocian con las grandes producciones cinematográficas para niños para atraer a la gente joven a través de juguetes. Hoy en día, cerca del 20% de los anuncios de comida rápida mencionan juguetes de regalo en sus comerciales. Varios estudios comprueban que los niños piden más comida rápida (definida como alimentos con alta densidad calórica y muy baja densidad proteínica) luego de ver los comerciales. (STRASBURGER, Et. Al. 2006: p. 2565)³

La serie de BobEsponja tiene concedida una frecuencia televisiva diaria en horario vespertino de *máxima audiencia infantil*; tiene una duración aproximada de 30 minutos (dos episodios) los días lunes, martes y miércoles, y aproximadamente 60 minutos (cuatro episodios) los jueves y viernes. El tiempo para las propagandas comerciales durante las emisiones de los jueves y los viernes es de aproximadamente 11 minutos, es decir, casi un 20% del total del tiempo.

En la serie de BobEsponja se han colocado una serie de productos, que, aunque los podríamos llamar genéricos, por no llevar una insignia o marca registrada, hacen referencia a los que se encuentran en el mercado; las hamburguesas y refrescos que se venden en el *Krustáceo Kascarudo*, donde trabaja BobEsponja, son una clara promoción de las compañías de comida rápida, situación evidente aún más en el hecho de que en esos mismos restaurantes se vende las *figuritas de juguete* de los personajes de la serie.

El *éxito* resultante de este negocio propagandístico entre las corporaciones de medios y las cadenas de comida rápida consiste en lograr un tipo de *participación* en el que los niños, al comprar los juguetes, se sienten protagonistas del juego que muestra la serie de dibujos animados; se conectan con el universo de BobEsponja y dejan de ser meros espectadores del juego que ven en la pantalla, para transportar esa realidad a la suya propia.

³ *Ibíd.*

Es esta realidad comercial la que hace que la programación de las televisoras esté en función de los financistas y sus intereses, antes que en los intereses de la audiencia y de los padres de familia. Los niños y los padres tienen en teoría la potestad de cambiar de canal o apagar el receptor de televisión. ¿Se ejercita este poder? No necesariamente, se sabe que muchos padres no tienen la capacidad crítica para cuestionar los programas, anuncios y propagandas.

Es usual que por la necesidad de recibir algún estímulo que llene o gratifique el tiempo libre, tanto los niños como los padres mantengan prendidos los receptores en cualquier tipo de programa o en programas que aportan escasamente a los propósitos del sano desarrollo de la niñez y a los valores que los padres pretenden inculcar en sus hijos.

1.3 PSICOLOGÍA DE LA TELEVISIÓN EN RELACIÓN CON LA FAMILIA Y LOS NIÑOS

La función guiadora de los padres que naturalmente pretenden preservar el bienestar general de sus niños en un ambiente gratificante que asegure su normal y adecuado desarrollo, se topa con las limitaciones temporales y espaciales ya señaladas para cuidarles y guiarles en el buen uso del tiempo libre y en el tipo de programas que miran en la televisión.

Es así que en la sociedad actual, caracterizada por la alta demanda de esfuerzo de supervivencia por parte de todos los adultos, los niños están expuestos a la estimulación de una “madre sustituta” o “niñera barata” en la que se constituye el aparato de televisión con sus canales y programación, que por otro lado no tienen necesariamente los mismos objetivos que los padres de familia.

Los programas de televisión en horarios en que están más expuestos lo niños a este tipo de estímulos ofrecen contenidos variados entre los cuales se pueden observar básicamente dos tipos: dibujos animados en series pregrabadas y programas en vivo.

Los primeros provienen de los centros mundiales de producción audiovisual con residencia principalmente en Estados Unidos de Norteamérica y Japón, en donde existe toda una industria del entretenimiento, basada en las capacidades tecnológicas y empresariales, con canales de distribución para el consumo de sus productos

audiovisuales por todo el planeta. Estos productos están pensados, diseñados y contruidos desde las perspectivas culturales de dichos países y bajo los mismos principios de rentabilidad de productos en la sociedad *capitalista neoliberal*, por los cuales se produce lo que se vende, sin importar el impacto de sus contenidos y sus formas. La violencia física y verbal es un contenido y empaque común en ellos, seguramente porque contiene mucha acción, capta la atención e impacta en el televidente. Las televisoras locales, sin capacidad de producir programas que satisfagan adecuadamente a la audiencia, generalmente se allanan a la existencia de los programas ofertados por las cadenas mundiales e imponen, sin mayor discrimen, contenidos y modos culturales de otras latitudes e intereses.

Para Giovanni Sartori, politólogo italiano, uno de los problemas centrales de la televisión es el empobrecimiento de la capacidad de entender:

La cuestión es esta: la televisión invierte la evolución de lo sensible en inteligible y lo convierte en el ictu oculi, en un regreso al puro y simple acto de ver. La televisión produce imágenes y anula los conceptos, y de este modo atrofia nuestra capacidad de abstracción y con ella toda nuestra capacidad de entender. (SARTORI, 2006: P. 53)

Como veremos en el capítulo 3 los argumentos del discurso de la serie de BobEsponja es generalmente redundante en lo absurdo; para provocar hilaridad, los personajes retratan a individuos limítrofes, que interactúan haciendo el ridículo. En especial BobEsponja, que se desprecia y agravia frente a los demás, haciendo lo opuesto a lo que una persona mejor integrada haría.

Las preguntas en este punto de la investigación tienen que ver con la intensidad del efecto que la puesta en escena de esta cualidad limítrofe puede tener en los televidentes. A fuerza del hábito que puede tener un niño de ver periódicamente este programa, ¿Puede llegar a aceptar como habitual un tipo de comportamiento similar e imponérsele como procedente en su propia vida?

Con ver el programa repetidamente y seguir el hilo de las historias, el lenguaje utilizado y los desenlaces o sentencias (ideales) que transfiere ¿cederá el niño en su intuición sociocultural a un *ajuste social* equivalente?

Responder a estas preguntas requiere de una investigación más directa y generalizada que se dirija hacia un estudio de grupos sociales representativos y heterogéneos, que arroje datos sobre el grado de efecto que ejerce la dominación ideológica a través de el medio masivo de la televisión . En nuestro país se han desarrollado, aún, escasos estudios formales y normalizados de la influencia de la televisión sobre la población bajo la mirada de las ciencias sociales, no obstante, los datos que aportan estudios realizados

en otros países, pueden aproximarnos, de alguna manera, a la realidad ecuatoriana. Lo deseable sería que, a través de trabajos de investigación locales se pueda generar una mayor *conciencia* sobre este particular, es esencial, en las familias e individuos para ejercer el poder que tienen: aplastar el botón del control remoto para apagar el televisor y dedicar más tiempo y energía a compartir la vida en familia a través de la práctica de otras actividades que sean más provechosas.

1.4 EFECTO DE ALIENACIÓN DE LA TELEVISIÓN SOBRE EL SUJETO EN GENERAL Y EN ESPECIAL EN LOS NIÑOS Y ADOLESCENTES

El modo actual de desarrollo a nivel local y global, se basa en una economía que privilegia la producción y circulación de bienes y servicios dentro de una lógica de demanda y oferta, para obtener rentabilidad del capital invertido por la satisfacción de las necesidades del consumidor, en un entorno de libre competencia entre ofertantes; quienes cada vez más repudian cualquier regulación que limite su desempeño inexorable en busca de más utilidades.

Se han desarrollado carreras profesionales a su servicio y se implementan métodos de administración que aseguren mayor eficiencia de la producción y comercialización. Ponen mucho énfasis en la investigación para el conocimiento de dos actores relacionados a su negocio: la *competencia* y los *consumidores*. Llegan a concebir su desempeño económico como una guerra en donde los espacios geográficos y la conciencia humana son *territorios a copar* para vender más, aniquilar a la competencia o reducirla a una amenaza menor para su supervivencia empresarial, y pretenden convertir a los seres humanos de todas las edades en *consumidores fieles* a sus productos.

Este que es su verdadero objetivo, supervivencia empresarial, transforma al consumidor en objeto de conocimiento por medio de la investigación de mercados hasta el punto que desarrolla toda una especialidad denominada *Psicología del Consumidor*, que reconoce en los consumidores desde sus hábitos hasta sus reacciones emocionales y formas de decisión inconsciente de consumo, haciendo uso de distintos instrumentos, incluso de los tomógrafos de resonancia magnética, determinando con exactitud las áreas cerebrales que reaccionan ante las características de los productos y las preferencias del sujeto

(MCCLURE, et al. 2004: Internet). Además existen técnicas muy elaboradas de condicionamiento Psicológico de los televidentes

A través de esta dinámica de la economía se satisfacen necesidades básicas y secundarias. Los bienes y servicios básicos requeridos son principalmente alimentación, vestido, vivienda, educación y salud que aseguran la supervivencia individual y colectiva. El entretenimiento y esparcimiento son *necesidades secundarias*. También se las cataloga como *necesidades culturales*.

La existencia de *demanda cultural* en una sociedad que basa su desarrollo en la circulación de productos hace que esta demanda también esté expuesta a la misma lógica en la cual se vende lo que se compra, desde la perspectiva del ofertante, y se compra lo que se le ofrece desde la perspectiva del consumidor. En este último caso, el público demandante tiene la potestad de decidir la conveniencia de tal o cual producto o servicio. Pero, como se señaló anteriormente, si la necesidad de ocupar el tiempo libre se topa con una oferta en la cual los canales de televisión local son sólo intermediarios de productos diseñados y distribuidos desde los centros mundiales de producción, las familias están sujetas a la oferta, sufren una imposición sin mayor capacidad de decisión sobre ella, y con poco control más allá de poder prender o apagar sus aparatos de recepción. Es decir, están en una relación desigual que obligaría a mayor criticidad y cuidado sobre la presencia de la oferta televisiva y su conveniencia de consumo en el hogar.

En el libro «Para Leer al Pato Donald», de Dorfman y Mattelart, se describe la relación existente entre las corporaciones y gobiernos para implantar tendencias culturales e ideológicas en países en desarrollo a través de los medios de comunicación masivos. En el prólogo de la quinta edición en español, Hector Schmucler escribe:

...En ese mundo de lo cotidiano [el del deseo, el hambre, la alegría, las pasiones, la tristeza, el amor] se verifica, igualmente, el papel del andamiaje jurídico – institucional reproductor de la ideología dominante, uno de cuyos instrumentos más eficaces lo constituyen los medios de comunicación de masa. En la frecuencia permanente con las ideas de la clase hegemónica de la sociedad –la que posee materialmente los medios e impone el sentido de los mensajes que emite- los hombres elaboran su manera de actuar, de observar la realidad... (DORFMAN, MATTELART, 1973: p. 4)

De esta manera se produce la globalización y, tal y como lo menciona el autor citado, los medios masivos de comunicación son las galerías por las cuales se instituye la vía para el tipo de desarrollo bajo la óptica del mercantilismo.

La televisión en manos de empresas privadas que para sostener emisiones permanentes deben generar recursos y obtener utilidades, están compelidos a ofrecer una programación que sea lo suficientemente atractiva para captar audiencia y vender dicha programación a las compañías que pueden comprar tiempo de emisión para vender sus productos. Es decir, por la forma en que están organizadas las empresas televisivas, se hace uso de las necesidades de estructuración del tiempo libre de la teleaudiencia para obtener ganancias de una manera en la cual, hasta se escamotea, éste que es el verdadero objetivo empresarial de las empresas televisoras.

Los anuncios comerciales que auspician la serie de BobEsponja responden a intereses mercantiles de: una tienda de juguetes, un supermercado, un restaurante de comida rápida, una tienda de venta de electrodomésticos y aparatos electrónicos, una compañía de alimentos azucarados y dulces y una compañía de artículos de higiene y belleza. Con la excepción de un tipo, los de higiene, todos son anuncios de objetos prescindibles.

2. LA FUNCIÓN PATERNA

La función de los padres tiene su punto de partida en la generación de la vida biológica, en el cuidado y preservación de la misma, y en la mediación de las relaciones sociales.

El modelo parental entendido como la díada hombre y mujer, a su vez se desdobra en padre y madre que cumple una función preponderante en la satisfacción de necesidades básicas de supervivencia tales como alimentación, higiene y seguridad física. Además actúan decididamente en el proceso de la construcción de la identidad personal favoreciendo la autoafirmación y preservación del yo a través de los gratificadores. Se constituyen en mediadores entre el ser y la cultura, entendida como el modo de resolver las relaciones con la realidad física, el entorno natural y la inclusión en la sociedad.

Por otra parte, los padres cumplen una función de *mediación* con el mundo de los otros adultos y con los niños, con la sociedad y sus instituciones tales como la guardería y escuela, y con los medios de comunicación como la televisión.

Mirada desde la teoría psicoanalítica, la función paterna se plantea como resolución positiva de la triangulación primaria que se delinea desde el complejo de Edipo planteado por Freud. La característica principal del abordaje de esta relación fundante es que limita el deseo de la madre, escindiendo la relación primaria entre madre e infante, accediendo al orden y la posibilidad del surgimiento de un sujeto adscrito a una cultura.

El fin de la función paterna es la *identificación*. Se puede decir que el fin último es el encauzamiento de la pulsión de vida (Eros) en la emergencia del Yo. La pulsión de vida es inherente al inconsciente, como todas las pulsiones y el principio de realidad le da al sujeto la concepción del mundo que se estructura en la conciencia. La *conservación* del Yo (pulsión del vida) y de la vida individual es lo principal para el sujeto, así se estructura para funcionar de acuerdo a las necesidades de la vida. Luego surgen las pulsiones sexuales, cuya meta es la reproducción de las generaciones. A partir de esto se puede explicar la génesis de los síntomas, como mecanismos de defensa (inaccesibles a la conciencia) formados por el yo.

2.1 LA METÁFORA PATERNA SEGÚN LACAN

La definición del Diccionario del Psicoanálisis, bajo la dirección de Roland Chemama confiere a la función paterna un lugar atribuible “al efecto simbólico de un puro *significante* que...designa aquello que rige toda la dinámica subjetiva inscribiendo el deseo en el registro de la deuda simbólica”, que se formaliza en dos tiempos definidos. El primer tiempo se delinea con la función del padre, en términos de identificación, que da inicio a la resolución edípica. En su segunda etapa, viene a fundar el deseo sexual en el sujeto en cuanto al lugar del significante fálico originariamente reprimido, y la institución de la palabra “bajo los efectos de la represión y de la castración simbólica”. (CHEMAMA, 2002: p. 294)

En pocas palabras la metáfora paterna se entiende como la sustitución del significante original que representa al deseo de la madre por el significante del nombre del padre.

Maleval explica respecto a la metáfora paterna propuesta por Lacan, que “se trata de una formalización del complejo de Edipo basada en el principio de su reducción a un proceso metafórico.” (MALEVAL, 2002: p. 82-83)

Se entiende que la metáfora en esta operación alude a la sustitución de un significante por otro, que da un significado al sujeto, con relación a la proyección hacia un nuevo porvenir como sujeto. Este proceso de sustitución de un significante por otro debe entenderse dentro de una estructura de lenguaje, de modo que da al sujeto un lugar propio (o coordenadas que le permite situarse en la sociedad). De ahí la importancia del padre, o mejor dicho, del Nombre del Padre que determina estas coordenadas.

Maleval continua exponiendo la operación desde la consideración de que “el padre y la madre solo intervienen allí (en el proceso metafórico) en cuanto significantes; el producto de la operación es triple: el Nombre del Padre se inscribe, de forma que la madre queda interdicta, ocupa el lugar del Otro y cae en el olvido, mientras que el falo le es dado como significado al sujeto. En adelante, este último ya no se siente librado a la omnipotencia del capricho materno, ya no se ve sometido a la diversidad de significaciones particulares inducidas por el deseo de la madre, y será capaz de orientarse respecto a la significación fálica, que posee una función de normativización del lenguaje” (CHEMAMA, 2002: p. 83), dentro de una sociocultura determinada.

En el Diccionario del Psicoanálisis la metáfora paterna se define así: “En la relación intersubjetiva entre la madre y el niño, un imaginario se constituye; el niño repara en que la madre desea otra cosa (el falo) más allá del objeto parcial (él) que representa; repara en su ausencia –presencia y repara finalmente en quien constituye la ley; pero es en la palabra de la madre donde se hace la atribución del responsable de la procreación, palabra que solo puede ser el efecto de un puro significante, el nombre –del –padre, de un nombre que está en el lugar del significante fálico”. (CHEMAMA, 2002: p. 272)

2.1.1 EL PADRE REAL, EL PADRE SIMBÓLICO Y EL PADRE IMAGINARIO

Al *padre Real* se lo ubica como el padre como ser vivo y concreto, el de la realidad familiar con sus particularidades y defectos, cuyo lugar varía dependiendo de la cultura. Se espera de él, en un primer momento, que se imponga en la prohibición del incesto y que disponga un acceso atemperado del goce sexual⁴.

“El *padre Simbólico* es aquel al que remite la ley, ya que la prohibición (interdicción), en la estructura, siempre está proferida en el nombre del padre”⁵, y al *padre Imaginario* se le atribuye la castración en la privación de la madre”⁶. Es el que a los ojos del niño, juega el papel de padre, se enoja, da ordenes, juega, etc.

2.1.2 EL DRAMA ÍNTIMO DE LA VINCULACIÓN EDÍPICA

A partir de su experiencia clínica con niños, Freud enfoca una gran porción de su investigación sobre la sexualidad infantil en el análisis de los sueños que traen a su consulta. Llamó su atención la ambivalencia de afectos que se hacían manifiestos en los contenidos oníricos, remitiéndolo a la consideración de la leyenda de Edipo para articular una propuesta de interpretación analítica.

⁴ CHEMAMA. *Op. Cit.* p. 311.

⁵ Loc. Cit.

⁶ Loc. Cit.

En el trabajo titulado «La Interpretación de los Sueños», publicado en 1900, Freud esboza su hipótesis con la siguiente interpretación.

Llegamos a saber que los deseos sexuales del niño –si es que en ese estado germinal merecen tal nombre- despertaron muy temprano, y que la primera inclinación de la niña atendió al padre y los primeros apetitos infantiles del varón apuntaron a la madre. Así, para el varón el padre y para la niña la madre devinieron competidores estorbosos, ya respecto de los hermanos puntualizamos cuan poco se necesita para que éste sentimiento lleve al deseo de muerte. Es regla que la preferencia sexual se imponga ya en los propios padres; un impulso natural vela porque el hombre halague a su pequeña y la madre favorezca al varón, al paso que ambos, donde el ensalmo del sexo no enturbia su juicio, se empeñan con rigor en la educación de sus hijos. El niño advierte muy bien la preferencia y se resuelve contra el miembro de la pareja parental que se le opone. Para él, hallar amor en adulto no es sólo la satisfacción de una necesidad particular; también significa que su voluntad será obedecida en todo lo demás. Así, cuando elige a uno de sus progenitores en el mismo sentido en que ellos lo hacen, cede a su propia pulsión sexual, renovando al mismo tiempo la incitación que partió de ellos. (FREUD, 1930: p. 266)

En las fantasías infantiles los padres se sitúan como objetos de amor primarios. Por eso aparecen en los sueños de los niños. Las imágenes de los padres, sin embargo, no están exentas de motivos de hostilidad y por eso son rechazados por la censura.

El complejo de Edipo inicia con la fase fálica; por eso Freud hace mención a la leyenda por cuanto denota un drama que deberá sucumbir en la superación de la fase fálica para que el ser humano alcance su libertad, sujetándose a las leyes de su sociocultura para elegir un objeto, desprendiéndose de las ataduras incestuosas.

La liquidación de esta postura ambivalente ante sus padres, ligada al complejo de castración, no se da por completo; hay un remanente de este drama primario que se transfiere a dos realidades fundamentales en la vida posterior, por un lado está la evidencia de que los niños asumen una posición relativa a la de la figura paterna, que tendrá incidencia con las relaciones afectivas en el futuro.

2.1.3 EL IDEAL DEL YO Y EL YO IDEAL

Durante las etapas primarias de su estructuración subjetiva durante las cuales, las identificaciones con los progenitores juegan un papel esencial, el niño comparte el psiquismo de éstos, en relación con sus deseos. Las expectativas paternas ocupan un

lugar primordial en el deseo del niño y se expresan en las primeras insignias o los primeros significantes como “ Tú eres mi hijo/a”. Éste significante es fundante por que le inscriben al niño en la cultura. También están las insignias que aluden hasta a las características personales que, atribuidas a la madre o el padre, se encausan en la constitución de su imagen yóica, tales como “esa nariz es como la de tu mamá”, etc. Estos significantes primarios son el comienzo de la cadena significante que luego pasan a dibujarse como el *ideal del yo*.

El *Ideal del Yo (Ich ideal)* se constituye como una identificación con los padres como modelo y se eleva como la función de *introyección simbólica*.

Por otro lado, en la etapa del narcisismo primario, en la que el niño se siente omnipotente con respecto a la relación con la madre por que le genera un estado de completitud, se distingue el *Yo ideal (Ideal Ich)*, o *proyección imaginaria*, remanente de la estadio del espejo, propuesto por Lacan. Está en el registro imaginario y se traduce en la búsqueda de ese estadio placentero registro que ha quedado de la relación con la madre.

En la serie de BobEsponja los personajes que son considerados “adultos” (atribúyase comúnmente a un adulto como, integrado, educado y prudente); Don Cangrejo, Plancton, La Sra. Puff y Calamardo, se *mueven y/o migran* de posiciones que se atribuyen como maduras, hacia otras, que podríamos considerar pueriles sin el menor equívoco.

En el lapso de un solo episodio, que dura aproximadamente 10 minutos, no es raro observar cambios repentinos de temperamento y falta de control de impulsos; se los puede ver pasar de posiciones de autoridad a retratar sujetos caprichosos, ambiguos, carentes de integración, análoga a la conducta regular de los personajes que se retratan como infantiles (BobEsponja, Patricio, Arenita y Perlita).

En la serie de BobEsponja la distinción entre adultos y niños se reconoce únicamente por la diferencia de roles o posiciones de poder; los protagonistas que se retratan como adultos en la serie se encuentran al mismo nivel de desarrollo que los niños, no han crecido. En este caso opera la identificación pero en sentido contrario al humano, los jóvenes dan las pautas de comportamiento a los viejos.

2.2 LA DESAGREGACIÓN FAMILIAR Y LA DISFUNCIÓN PATERNA EN RELACIÓN CON LA TELEVISIÓN

La familia entendida como unidad social y cultural viene siendo conformada tradicionalmente sobre los valores religiosos. En el Génesis de la Biblia, que responde a la tradición judeo – cristiana, se expone la relación de hombre y mujer, Adán y Eva, que al ser expulsados del paraíso, procrean hijos en una ruptura con el entorno natural y generan la cultura de la familia con su propio objetivo de supervivencia, cuestión que persiste hasta casi los finales del siglo XX. En el último siglo se pasa de la familia ampliada, característica del modo de producción rural-artesanal, a *la familia nuclear urbana* característica de la sociedad industrial, y actualmente a la familia urbana del mundo post-industrial.

En la actualidad, las distintas modalidades de convivencia familiar ya no responden a las tradicionales formas de interrelación y dependencia, y ya no podemos decir que en general se asienten sobre valores religiosos como fue ancestralmente. El cambio de la familia tradicional a la moderna es el resultado de varias transiciones socioculturales importantes, la principal fue *La revolución industrial*, que cambió las tendencias de la sociedad y, por ende también, a los hombres, a las mujeres y las configuraciones familiares.

Algo fundamental a considerarse es el uso del tiempo de ocio por parte de las familias en la actualidad. Las actividades que se planifican en familia dependen de las exigencias laborales, además de, las opciones de entretenimiento disponibles y a las que se puede acceder por costo. La televisión, por supuesto, es la actividad que más se ajusta a un entretenimiento barato y disponible, siempre y cuando, claro, se tenga, por lo menos, una antena que recoja la señal.

La transformación que más ha afectado a la familia, después del auge de la era tecnológica hasta nuestros días, ha sido el surgimiento de una sociedad centrada en el individuo, como ente aislado y autosuficiente, consolidada a partir de la oferta de objetos, aparatos y formas de vida, fabricados para la satisfacción de necesidades particulares por sobre las grupales. La *sociedad de consumo*, producto de la ideología dominante impuesta por las corporaciones en contubernio con gobiernos, reduce a los ciudadanos y a las ciudadanas a un solo conjunto: consumidores.

Los medios de comunicación han ocupado un papel destacado en esta transformación sociocultural, y por sobre todos los medios de comunicación masiva, la televisión ha tenido un efecto mayor en la sociedad.

Las corporaciones que fabrican los televisores han tenido un enorme éxito en comercializar sus aparatos hasta el punto de llegar a instalarse en casi todos los espacios humanos. Para el politólogo italiano Giovanni Sartori la razón para que en muchos hogares la televisión tenga un lugar más aventajado que el de otros medios de comunicación se deba a lo siguiente:

Hasta la llegada de la televisión a mediados de nuestro siglo, la acción de «ver» del hombre se había desarrollado en dos direcciones: sabíamos engrandecer lo más pequeño (con el microscopio), y sabíamos ver a lo lejos (con el binóculo y aún más con el telescopio). Pero la televisión nos permite *verlo todo* sin tener que movernos: lo visible nos llega a casa, prácticamente gratis, desde cualquier lugar. (SARTORI, 2006: p. 38)

Con la televisión en el hogar, la labor de *enseñar* ya no es exclusividad del padre o de la madre; en la comodidad de su vivienda (sentados en un sofá o acostados en la cama) los niños *echan un vistazo* al mundo y sus acontecimientos socioculturales, ven formas de vida de otros países y tradiciones, conocen a personajes extraordinarios *fuera de este mundo* (o debajo del agua como BobEsponja), se ponen al corriente de las mercancías e innovaciones tecnológicas, se entretienen con historietas fantásticas y vibran con “casos de la vida real”.

La atención del padre o la madre sobre las vicisitudes comunes de la familia en el hogar, muchas veces, termina siendo *eclipsada* por las “vidas” de los actores y actrices o personajes que mira a través de la televisión. Y muchas veces la gestión para dar soluciones a los problemas familiares o el tiempo para cualquier actividad grupal se prorroga hasta “después de las noticias” o “después del programa”.

Hay que decir, sin embargo, que si existen programas que se televisan, aunque en una menor proporción, que son para provecho de las personas y de las familias. Pero, la mayoría de estos programas son de acceso limitado, por ser emitidas por medio de la televisión satelital, lo cual significa un costo adicional prescindible, sobre todo para la mayoría de la población.

La serie de dibujos animados “BobEsponja PantalonesCuadrados” se emite en señal abierta nacional y es una de las opciones de entretenimiento para los niños y jóvenes de nuestro país por cuanto se transmite en horario vespertino de máxima audiencia.

La serie capta la atención de los televidentes más jóvenes ya sea porque es uno de los pocos programas de dibujos animados que se transmiten a esa hora, o por el carácter pueril e ingenuo que retrata el personaje principal en las historietas de la serie. Tal vez, sea por las dos razones, pero no deja de sorprender la gran audiencia que lo ha situado en el mismo horario desde el año 2002.

2.2.1 LA TELEVISIÓN Y SU RELACIÓN CON LA DESAGREGACIÓN FAMILIAR ACTUAL

Casi un siglo después del aparecimiento de “El Malestar en la Cultura” (1920), propuesta por Freud la descripción del malestar humano sigue estando vigente como derivación de la dialéctica entre el Eros y el Tánatos. En la búsqueda de la felicidad el hombre se hace de medios e instrumentos, no solo psíquicos sino también tecnológicos y culturales, para aminorar el dolor existencial.

Hoy podemos partir de las consideraciones de Freud e ir más allá en cuanto el texto no refiere los acontecimientos posteriores, como la segunda guerra mundial, los avances científicos técnicos, la masificación de la producción y la globalización. Por un lado, en la época posterior a Freud, el mundo se desarrolla con el progreso de los medios de producción, los bienes y servicios resultantes basados en una ideología que promete la satisfacción de todas las necesidades, lo que para el psicoanálisis freudiano sería la conceptualización del *Eros*. Por otro lado un desarrollo paralelo que se expresa por los mismos medios técnicos, científicos e ideológicos que en un modo de producción económica y la distribución de sus beneficios, amenaza la supervivencia de la naturaleza y a la ilusión de la satisfacción plena de necesidades de los individuos, el Tánatos.

En este entorno contemporáneo los individuos se perpetúan en la búsqueda del placer y encuentran otros sucedáneos específicos que aminoran el dolor existencial. A más de los acertadamente propuestos por Freud, los bienes ofertados por la maquinaria mediática contemporánea, ocupan el lugar de *nuevos lenitivos* a los que Freud alude, en el sentido de ser un *narcótico que calma el vacío existencial*.

El crecimiento exponencial de los medios técnicos y su difusión sitúa al hombre posmoderno en la paradoja: la máquina versus el individuo, donde al individuo se lo pretende transformar en un apéndice de las máquinas, sin acceso al saber. Hay más

soluciones a los problemas y menos conocimiento de cuáles son sus causas, y a saber porqué esas soluciones que dan las máquinas son las más adecuadas. *Se establece una alienación a la ignorancia dentro de una sociedad en crisis de valores.*

A continuación presentamos fragmentos del artículo llamado “Rollback”, *Retirada*, escrito por el académico estadounidense Noam Chomsky⁷ publicado en 1995 en la *Z Magazine*, que nos remite a la situación de los niños y la familia en la sociedad estadounidense, así como de la extensión de sus efectos en nuestra región latinoamericana.

“Los niños están indefensos y vulnerables, por lo tanto es otro de los *blancos* (objeto) fijos para los conservadores-en-marcha. La cuestión ha sido abordada en varios libros importantes, uno de ellos es un estudio de UNICEF en 1993 por la economista estadounidense Sylvia Ann Hewlett que trata sobre la situación del cuidado infantil en las sociedades opulentas, otro por la escritora canadiense Linda McQuaig⁸, el bestseller # 1 por 23 semanas en Canadá. Estudiando los últimos 15 años, Hewlett encuentra una *clara fisura* (clara división) entre la colectividad Anglo-Estadounidense y la sociedad en la Europa continental y Japón; McQuaig encuentra los mismos resultados, y se enfoca en las consecuencias que tendrá para Canadá, al mismo tiempo que el país se vuelca hacia el modelo Reagan-Thatcher. Este modelo, escribe Hewlett, ha sido un “desastre” para los niños y las familias; en contraste, el modelo Europeo-Japonés, ha mejorado su situación (de los niños y las familias) considerablemente. Ambas autoras atribuyen el “desastre” Anglo-Estadounidense a la preferencia ideológica por el *libre mercado*. Esa es solo una verdad a medias: cualquiera sea el nombre que uno escoja para nominar a la ideología imperante, resulta injusto manchar el nombre del “conservadurismo” al aplicarlo como un *estatismo reaccionario* con estas formas violentas y sin ley, que además desprecia los mercados casi tanto como a la democracia y la libertad.

Por otro lado, hay poca duda sobre los efectos que provoca el libre mercado sobre los débiles, lo que Hewlett llama el “espíritu anti-niño [que] anda suelto por estas tierras” sujetado al “modelo Anglo Estadounidense *negacionista*”, que ha privatizado la crianza de los niños, haciendo que esta labor sea prácticamente imposible para la mayoría de la población. El resultado es un predecible desastre para los niños y las familias, mientras que, en el “benéficamente superior modelo ‘Europeo,’ ” la política social ha fortalecido los *programas de asistencia* para las familias y los niños.

No es un gran secreto. Una comisión del más alto nivel entre la Asociación Nacional de las Direcciones Estatales de Educación [CNASBE por sus siglas en inglés] y la Asociación

⁷ Avram Noam Chomsky es un lingüista, filósofo, activista, autor y analista político estadounidense. Es profesor emérito de Lingüística en el MIT y una de las figuras más destacadas de la lingüística del siglo XX, es sumamente reconocido en la comunidad científica y académica por sus importantes trabajos en teoría lingüística y ciencia cognoscitiva (Wikipedia, 2009)

⁸ Hewlett, *Child Neglect in Rich Societies* (UNICEF 1993); McQuaig, *The Wealthy Banker's Wife* (Penguin 1993).

Médica Estadounidense [AMA] concluyó en 1990 que “Nunca antes ha habido una generación de niños menos sana, con menor asistencia o con falta de preparación para la vida que sus padres cuando eran de la misma edad” –a pesar de que solo en las sociedades Anglo-Estadounidenses, donde un espíritu anti-niño y anti-familia ha reinado por 15 años escondido bajo el velo del “conservadurismo” y “los valores familiares.” Este es otro triunfo más del “*sacerdocio comprado*”, así como la opinión de la clase obrera independiente llamaba a los intelectuales al servicio del poder hace aproximadamente un siglo, antes de que la libre expresión fuese dominada por la represión estatal y el poderío del mercantilismo.

Los conservadores no solo tienen en su mira a los niños y a las familias, también a “la clase media”, la que ha caído bajo su dominio hasta niveles por lo demás bajos en comparación con países semejantes (Japón, Alemania, Suecia, Holanda, etcétera) mientras tanto, la sociedad se fractura más sostenidamente entre ricos y pobres. La grieta se ha dilatado tanto que el respetado director de la “Luxemburg Income Study” (Análisis de Rentabilidad de Luxemburgo), el economista Timothy Smeeding, impresionó al Congreso [de Estados Unidos] con informes que dejan ver que los Estados Unidos tolera “un nivel de desfavorecimiento desconocido para cualquier otro país importante en el planeta.”⁹

La ciudad de Nueva York... resulta ser un caso extremo, pero el modelo es de gran alcance, y se ha extendido inclusive hacia a los territorios de dominio estadounidense. América Latina es la región tradicionalmente dominada por los Estados Unidos. También tiene la más extrema desigualdad en el mundo, debido al aumento mayoritario de políticas específicas diseñadas para prevenir una forma de “nacionalismo económico” que, se temía, pueda lograr un desarrollo independiente y más igualitario. Los favoritos vigentes, que van desde México [privatizaciones y corrupción] hasta Argentina [bajo el tutelaje del Banco Mundial] son típicos a este respecto...

...Una expresión simbólica del desastre para las familias es el resultado de la Convención Internacional Sobre los Derechos del Niño, adoptada por la Organización de las Naciones Unidas en noviembre de 1989, que fue ratificada por 162 países, con la excepción de los Estados Unidos –sin embargo, para la imparcialidad debemos agregar que para el conservadurismo contemporáneo el espíritu anti-niño es católico. Hace una década la Organización Mundial de la Salud votó 118 a 1 en la condena a la mercantilización agresiva de su fórmula infantil [sustituto artificial de la leche materna] en el Tercer Mundo. Muy conciente del probable incremento de enfermedad y mortalidad infantiles, el gobierno de Ronald Reagan sufragó el único voto en contra, llevando la delantera en el camino de la noble causa del libre mercado capitalista y los valores familiares.¹⁰

⁹ *Loc. Cit.*

¹⁰ Physicians for Human Rights Medical Action Alert 46, Sept. 26, 1944. Iain Guest, *Behind the Disappearances* (Pennsylvania, 1990), 530, 535.

Otra expresión simbólica es una nueva línea de tarjetas de felicitación de Hallmark. Una de ellas, destinada a colocarse bajo la caja de cereal por la mañana, dice: “Que Tengas un Súper Día en la Escuela”. Otra, se coloca sobre la almohada en la hora de acostarse que dice: “Desearía Estar Ahí para Abrigarte antes de que Duermas.” Los padres no están en casa, resultado del “espíritu anti-niño y anti-familia” engendrado por el “conservadurismo” de doble filo.

En parte, el desastre para las familias y los niños es consecuencia directa de los salarios bajos. Dentro de la mayoría de la población, padre y madre tienen que trabajar entre 50 y 60 horas por semana meramente para abastecer necesidades. Y la eliminación de las “rigideces del mercado” significa que trabajarías horas extra por menos paga – si no, puedes ver a tus hijos morir de hambre: Todo estrictamente voluntario, claro, en nuestra sociedad libre. No se tiene que ser genio para predecir las consecuencias, las estadísticas las muestran. El economista Victor Fuchs de la Universidad de Stanford estima que entre 1960 y 1986 los niños estadounidenses perdieron entre 10 a 12 horas semanales de tiempo parental. El tiempo total de contacto descendió en un 40 por ciento en la generación pasada, produciendo un deterioro en la relación padre-hijo, en la identidad familiar y en los valores; la incrementada cesión al uso de la televisión para supervisar a los niños; niños que sufren el abandono de sus padres [niños que llegan de sus actividades escolares a casa y se descubren solos] con una creciente propensión al alcoholismo, abuso de drogas, y criminalidad; violencia de y contra niños; y otros efectos evidentes sobre la salud, educación y la habilidad para participar en una sociedad democrática – o, por lo menos, sobrevivir.”¹¹ (CHOMSKY, 1995: Internet)

El cambio de actitudes, resultante de *la alienación al consumo*, pone al hombre y a la mujer posmodernos en una fuerte tendencia a la *apatía* y a la *deserción social*. La tendencia a *aislamiento de los otros*, aún incluso estando junto a otros se refleja en la ausencia de planteamientos y objetivos en común, en especial en la familia. La pérdida de los valores éticos, anteriormente representados por las iglesias, las ideologías e instituciones, han provocado el vacío de sentido. Hay cada vez menos lugares de encuentro, salvo los centros de aprovisionamiento y consumo, y más espacios para la soledad y el aislamiento. A pesar de que hay más medios de comunicación, como la Internet y la telefonía móvil, no se satisface la necesidad de encuentro. Se relativizan las relaciones humanas por los instrumentos de comunicación, que paradójicamente adquieren más importancia que el contacto.

El debilitamiento de los valores éticos, y a veces, la ausencia de éstos como base para las relaciones humanas se manifiesta también en las instancias de producción y trabajo dentro de la sociedad. En 2003 fue estrenado un documental realizado por investigadores

¹¹ Traducción realizada por José Andrés Miño.

canadienses llamado “La Corporación”. Los tres estudiosos¹² indagan sobre la conducta social, orígenes, evolución, impactos y posibles proyecciones de los negocios corporativos modernos. He aquí una descripción de su investigación publicada en una enciclopedia de la Internet:

La evaluación de la "personalidad" de la "persona" (jurídica) que es la corporación a partir de los criterios del Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM-IV) establece un paralelismo entre la conducta de la corporación moderna con ánimo de lucro y el comportamiento de un psicópata clínicamente diagnosticado. (WIKIPEDIA, La Corporación: 2009)

EL DSM-IV marca los siguientes 7 ítems, parte de los criterios para el diagnóstico de la personalidad antisocial:

1. Fracaso para adaptarse a las normas sociales en lo que respecta al comportamiento legal, como lo indica el perpetrar repetidamente actos que son motivo de detención
2. Deshonestidad, indicada por mentir repetidamente, utilizar un alias, estafar a otros para obtener un beneficio personal o por placer
3. Impulsividad o incapacidad para planificar el futuro
4. Irritabilidad y agresividad, indicados por peleas físicas repetidas o agresiones
5. Despreocupación imprudente por su seguridad o la de los demás
6. Irresponsabilidad persistente, indicada por la incapacidad de mantener un trabajo con constancia o de hacerse cargo de obligaciones económicas
7. Falta de remordimientos, como lo indica la indiferencia o la justificación del haber dañado, maltratado o robado a otros (DSM-IV, Internet: 2009)

Disponiendo de estas consideraciones para entender el funcionamiento de muchas corporaciones, y las televisivas no serán la excepción, pensemos en la misión y la visión de la cadena que produce y distribuye la serie de BobEsponja, Nickelodeon: su interés mayoritario será promocionar su programa, para que tenga gran audiencia y llene las expectativas de su agenda comercial, es decir, obtener ganancias. Para tal beneficio, la entidad mediática constituye convenios con otras compañías que puedan ajustarse a sus requerimientos comerciales para la manufactura y distribución de productos *endosados*; películas, videos de la serie, juguetes y figuritas, revistas, ropa y otros artículos que están disponibles en tiendas reales y virtuales (en la Internet).

Por sobre todos los productos endosados, están los de la comida chatarra. Todos los personajes de la serie gustan de las hamburguesas que “cocina” BobEsponja, él mismo es un *adicto* a las solicitadas *kangreburgers* que se venden en el *Krustáceo Kascarudo*.

¹² Mark Achbar, Jennifer Abbot y Joel Bakan.

La conformidad del ser humano se ha reducido a un estricto narcisismo promovido por las oportunidades de consumo y la publicidad que lo promueve y refuerza. El valor excesivamente exacerbado por una propuesta estética que se reduce al aspecto físico por sobre otras cualidades humanas, disminuye la capacidad de mirar otras maneras de llamar al deseo del otro.

La propuesta de lo inmediato como valor supremo, por la posibilidad del acceso a los productos y bienes que ofrece el sistema, pone al individuo en la posición de validarse en cuanto consume. Lo histórico y la proyección hacia el futuro quedan en segundo plano. Reflejo de esto último es que la tendencia del mercado es ofrecer productos cada vez más descartables o desechables con una fecha de caducidad cada vez más cercana a la fecha de fabricación, lo cual le conviene al sistema y no al individuo. El efecto que tiene esto, a su vez, es que las relaciones humanas y los acontecimientos pierden vigencia en el tiempo con mayor rapidez.

Cada vez más son *las imágenes* y *no las palabras* las que median e importan en la relación interpersonal puesto que el medio preferido para representar la realidad es el *aparato de televisión con su discurso*. Este medio de información, en su discurso generalizado, recoge la realidad psíquica de la búsqueda del placer y el contraste con la pulsión de muerte usando discursos de destrucción, como una morbo; la pulsión de muerte que conlleva inercia y apatía, puede ser para muchos, más atractiva que la pulsión de vida. La familia actual se pasa horas sentada frente a la televisión permitiendo la entrada al hogar de historias reales y ficticias que llenan las necesidades pulsionales a través de imágenes violentas. Este efecto narcótico va suprimiendo la posibilidad de satisfacer la necesidad de sentido a la existencia, en el que se ve en los otros imágenes parciales de la realidad.

2.2.2 LA TELEVISIÓN, EL TIEMPO Y LA REALIDAD

Los niños obtienen de los programas de televisión una posibilidad *de estructurar su tiempo* para satisfacer sus impulsos y obtener nueva información sobre otras maneras de hacerlo. La primera forma de aprender a hacer las cosas es viendo a otros hacerlas. Aquí se asienta una de las primeras funciones paternas, que a través del ejemplo muestran acciones, actitudes y palabras sobre *cómo relacionarse con la vida*. La televisión logra

tener un lugar preferencial en la sociedad actual y en las familias porque sustituye la necesidad de contacto con la presentación de historias, reales y ficticias, que concuerdan con la realidad humana en sus distintas manifestaciones, sobre todo en las extremas.

La televisión muestra *dos formas principales de representación*, una que constituye la *representación de la realidad misma* a través de noticieros y documentales, y otra por los programas con guiones elaborados que remiten a una forma posible de realidad en los que se reflejan el malestar en la cultura. Los temas más usados por los programas como películas, telenovelas y teleseries tienen que ver con los valores religiosos, los modos de interrelación humana, los desarrollos ideológicos y modas, y la oferta de productos y bienes, no sólo por medio de la publicidad sino también por el uso que le dan los personajes de las historias que presentan.

El resultante de estas formas de representar la realidad es *la alienación al consumo*, como *un remedo de pulsión*, de formas de actuación y uso de productos materiales accesorios que llenan los espacios vacíos de una existencia condenada a la no realización plena de su ser, por cuanto el miedo y la angustia que provoca la realidad misma por las guerras, la pobreza, las crisis económicas, el fracaso laboral, y la propia imposibilidad del cumplimiento de los modelos propuestos de seres felices curiosamente provocan un reforzamiento de dicha *compulsión* por comprar.

El problema se agrava por cuanto la educación propone un desarrollo curricular centrado en la adquisición de conocimientos y habilidades básicas que permitan posteriormente sustentar el logro de profesiones funcionales al sistema económico y social vigente. Por lo general el sistema educativo no alcanza a educar a los niños hacia la realización del ser y tampoco proporciona a las personas un distanciamiento suficiente, propio de lo académico, de la realidad consumista para definirla y entenderla, y en consecuencia proponer salidas y soluciones en la búsqueda de sentido a la existencia más plena.

Los medios de comunicación masivos se han convertido en medios de información y conocimiento, tomando el lugar de las instituciones tradicionalmente encargadas para este propósito. A pesar de su gran acogida, por ser de fácil acceso y uso, los medios de comunicación no pueden suplir el *rol educador* adecuadamente, dado que adolecen de la capacidad de transmitir contenidos a través de la experimentación y pueden solo referir la realidad en el marco del sentido audiovisual, expresado en tiempos cada vez más cortos y cada vez más carentes de análisis. Sin embargo su papel es preponderante en tanto que se llega a conjeturar que algo es verdadero porque fue presentado en televisión, aunque no sea así.

El tiempo en televisión está considerado como un elemento principal en relación al beneficio económico para las compañías productoras de programas televisados. Sobre todo en los canales privados y de transmisión masiva, la cantidad de minutos entre programas y publicidad está minuciosamente regulado, para no ir en menoscabo con la cantidad de tiempo dedicado al programa, y durante la emisión de algunos programas, sobre todo los más vistos, la publicidad casi alcanza a tener la misma cantidad de tiempo al aire.

2.2.3 LA DIMISIÓN PATERNA EN LA ACTUALIDAD

Sin pretender ser exhaustivos, mencionaremos a continuación algunos elementos que indican la paulatina exclusión del padre de la familia y por ende su dimisión de las responsabilidades paternas.

Empecemos por mencionar que la configuración familiar clásica constituida por padre y madre, o sus sustitutos, y los hijos que completan la constelación, supone la conformación de un hogar que convive en un espacio físico destinado a la protección y la educación de las nuevas generaciones, se ha visto transformada en las últimas décadas hacia configuraciones distintas.

En primer lugar, vemos como en las sociedades actuales, la emergencia de familias con un solo adulto, la llamada *familia monoparental*, se ha configurado como uno de los modos vigentes de estructura familiar. Este tipo de familia es el producto de varias circunstancias. Como se mencionó antes en este trabajo de investigación, la cantidad excesiva de horas de trabajo que se exige de las personas va minando la dinámica familiar (disfunción), provocando divorcios, migración (en busca de un mejor trabajo y mayor remuneración) o llevando al adulto hacia la *dimisión paterna*. En este último caso, se supone que el padre o madre que dimite lo hace por el intento de conservar su independencia, que responde al individualismo imperante, resultando en la huída de su responsabilidad esperada por la sociedad, mucho más exigida en épocas anteriores a ésta.

En muchos casos, dentro del hogar, el rol de ser padres se pasa a otros adultos tales como los abuelos y las empleadas domésticas, que no suplen de la misma manera los afectos y la identificación parental directa.

En segunda instancia, la posición existencial que se presenta recurrente en la sociedad de hoy responde, a una parecida a la de la fábula de *juventud eterna*, que se expresa mayoritariamente en rehusarse a asumir las responsabilidades de adulto. También en la tendencia narcisista de algunos adultos que se sirve de medios tales como la cirugía estética, cada vez más difundida, y la moda de apariencia juvenil, así como otros modos del lenguaje verbal y corporal para perpetuarse en esa posición juvenil.

Esta dimisión está representada en la vanidad y la renuncia a la madurez de la edad y la ganancia de la experiencia de vivir. Entonces, nos vemos frente a padres que pretenden ser siempre adolescentes. Su comportamiento se refuerza con la no aceptación del papel que además es promovido por la cultura vigente que trata de homogenizar a los consumidores y aislarles de todo vínculo social.

Los niños en este contexto están abandonados a su suerte. Se desenvuelven en un entorno donde las prioridades de los adultos están en torno a ellos mismos y no con relación a los niños.

Una tercera posición que emerge en las sociedades de hoy refiere a que los padres y madres, o sus adultos sustitutos, no siempre consiguen mediar entre la fantasía mostrada en la televisión y la realidad objetiva que viven los niños y las familias, así como tampoco en las posibilidades de satisfacción y autorrealización del ideal del individuo en el contexto familiar.

Talvez por falta de tiempo o por actividades de entretenimiento, como la misma televisión, los padres no dedican suficiente tiempo a esta labor formadora necesaria. Como dice Chomsky, "se trabaja tanto, que no queda tiempo para compartir en familia". El resultante de esto es el *abandono de los niños* a su suerte, frente a la exposición de los contenidos de los programas que ven a través de la televisión y la carencia de referencias adultas que le ayuden a comprender lo que ven y escuchan decir a personajes lejanos, fríos, estereotipados, agresivos y fantásticos y la publicidad dirigida a los niños para promocionar el consumo masivo de productos y servicios, a veces, innecesarios.

3. UNA MIRADA A LA TELESERIE CÓMICA DE DIBUJOS ANIMADOS: “BOBESPONJA PANTALONESCUADRADOS”

Esta serie cómica de dibujos animados nominada a los premios estadounidenses “Emmy” está al aire en EEUU desde mayo de 1999 en la programación de la cadena de producción televisiva Nickelodeon, y se ha convertido en la serie más vista en la historia de dicha productora de televisión estadounidense según sus propias estadísticas. En el año 2007 la revista TIME la nominó como “uno de los 100 mejores espectáculos televisivos de todos los tiempos” (TIME, Internet: 2009). Es emitida en todos los continentes del planeta en episodios dobles que, juntos, duran aproximadamente 22 minutos en total.

En el Ecuador, los derechos de transmisión de la serie ha sido adquirida por la televisora “Teleamazonas” desde 2004 y, ha adquirido una audiencia masiva especialmente en la población infantil por cuanto se transmite en el horario vespertino, cuando los niños y las niñas ven televisión.

El formato de programa televisivo que propone la enciclopedia virtual WIKIPEDIA para denominar a la serie de *BobEsponja PantalonesCuadrados* es el de una comedia animada o “cartoon” que poco después de haber sido estrenada se ha constituido en una franquicia mediática* muy lucrativa para sus creadores y dueños. Una franquicia mediática es una producción creativa de propiedad intelectual, usualmente de ficción, como una película, obra escrita, programa de televisión y juego de video, que tiene un *universo de ficción*† con registros de marca y que permite abrir líneas paralelas de productos o mercancías y auspicios.

El fenómeno comercial que sobreviene de la serie de BobEsponja es realmente impresionante y nunca antes visto. La cantidad de productos con marca registrada de la serie rebasa en su despliegue transnacional a cualquier franquicia similar. Su alcance es tal que llega hasta el punto de ser promocionada en conciertos de rock pesado. Ya sea en tiendas reales o virtuales, se puede comprar equipos de sonido, cajas de cereal,

* De la denominación inglesa: *Media Franchise*.

† Conjunto de conceptos, historias, personajes y poblaciones ficticias que funcionan como un todo homogéneo y cohesionado.

alimentos y bebidas, prendas de vestir (como camisetas, interiores, pijamas y sandalias), juegos de video (14 en total) y más productos, con dibujos de los personajes de la serie. Existen referencias a los personajes de la serie en películas y programas de televisión de distintos formatos, demostrando así, que se ha convertido en un fenómeno masivo y de un alcance comercial extenso.

La serie tiene como escenario un universo que se asimila como el fondo del océano, en la ciudad ficticia de “Fondo de Bikini” organizada como un conjunto de habitáculos, tiendas y oficinas de servicios públicos como, la policía (con una cárcel incluida), el transporte público, una corte y una escuela de conducción (que es el único centro educativo). También hay restaurantes, “playas”, centros de entretenimiento, calles y avenidas transitadas por botes con ruedas que hacen de automóviles, y una especie de submarinos que hacen de buses. El “Fondo de Bikini” es una ciudad habitada por criaturas marinas antropomorfas que se interrelacionan entre sí semejando el devenir de una ciudad humana y cuya trama se centra en el protagonista BobEsponja, las actividades y situaciones en las que se ve envuelto en solitario y en la interacción con otros personajes de la serie.

En general, el programa cómico de BobEsponja se presenta como para interesar al público infantil, sin embargo, no deja de atraer a la tele audiencia adolescente y adulta. Esto último talvez tiene que ver con la manera absurda de presentar la vida marina, situaciones, referencias, palabras y escenarios cómicos que puede no ser comprendida por los espectadores más jóvenes, sin embargo más comprensible para edades más avanzadas, sobre todo, cuando hacen uso de la ironía. Un ejemplo de esto último se encuentra en las alusiones que se hace en la serie sobre la posibilidad de, estando bajo el agua, prender fuego, verter algún líquido como agua o refresco en algún recipiente, y la existencia de playas donde los habitantes del suelo marítimo toman el sol, simulan nadar y hacer *surf*.

A pesar de que la serie se desarrolla en su generalidad bajo el agua, esto se sugiere así por el rastro de burbujas que dejan los protagonistas cuando se mueven, de forma, nuevamente irónica, aplica la gravedad y, los peces y criaturas marinas caminan en lugar de nadar. Según se puede leer en la misma biblioteca virtual mencionada anteriormente:

“la población consiste de varios peces de apariencia antropomorfa, así como [dibujos que se asemejan] a ballenas, cangrejos, calamares, estrellas marinas, anchoas, langostas, esponjas, tiburones y otras formas variadas, incluyendo a monstruos marinos. Otras formas de vida marina

como medusas, caballos de mar, caracoles y gusanos, que no tienen apariencia antropomorfa, son consideradas mascotas o criaturas salvajes”¹³. (WIKIPEDIA. SpongeBob SquarePants: 2009)

La atracción central del show tiene que ver con la naturaleza infantil de la relación entre BobEsponja y su mejor amigo “Patricio Estrella” a pesar de ser adultos los dos. Al parecer, las situaciones dramáticas en las que se ven envueltos, la redundante y absurda forma de resolución en la mayoría de capítulos y los personajes con personalidades excéntricas estimulan en los televidentes a ver el programa.

En el contexto de la dramaturgia, particularmente alrededor del género de la comedia, los espectadores disfrutan del espectáculo observando al protagonista enfrentado a situaciones de la vida cotidiana. Una característica del género de la comedia es que el rol protagónico lo asume un personaje común y corriente que suele representar un arquetipo, como el mentiroso, el pícaro, el charlatán, el enamorado, etcétera, y se enfrenta a partir de sus limitaciones o vicios, consigo mismo y con la sociedad. La segunda particularidad de la comedia es que la trama busca provocar risas en el espectador, produciéndose éstas ya sea por complicidad o por superioridad. Y la tercera mínima es que el desenlace de la comedia sea feliz.

La serie de BobEsponja se inserta en el género de la comedia por cuanto sus protagonistas representan a seres comunes arquetípicos que se desarrolla con la puesta en escena de sus limitaciones y vicios. BobEsponja tiene un vicio particular: perpetuarse en una personalidad infantil siendo un adulto. Arquetipo singular que no es el típico, sin embargo, para el público infantil representa una vía psicológica admisible, por cuanto se pueden identificar con tal.

De entre los tipos distintos de comedia que se puede distinguir, la que más se acerca a las características de la serie es La Bufonada o Comedia Baja, también llamada *Slapstick**, término proveniente del idioma inglés, nos refiere a un tipo de comedia que exagera la violencia física para provocar hilaridad en los espectadores.

El término inglés, a su vez, deviene del *battacchio*, vocablo italiano que da el nombre a un objeto de utilería usado desde la *Commedia dell’Arte*, usualmente por el Arlequín, que está hecho de dos pedazos de madera, que al chocar entre sí aumentan el sonido del golpe que propinan a su actor acompañante. (WIKIPEDIA, *Commedia dell’Arte*: 2008) (ANSWERS, *Commedia dell’Arte*: 2008)

¹³ La traducción es libre y realizada por José Andrés Miño, así como también son los corchetes.

* *Slap*, palmada + *stick*, palo.

El teatro de improvisación creado por la Comedia del Arte italiana desde el siglo XVI hacia el siglo XVIII se extendió por toda Europa por la caracterización de personajes que se ajustaban a casi todas las sociedades de esa latitud. Personajes claramente identificados por su situación económica, los *vecchi* o de clase alta, los *zanni* o los desaventajados y *gli innamorati* o los enamorados.

El género se distanciaba de la Comedia Erudita por el mismo hecho de permitir la improvisación de los personajes, permitiendo la adaptación de los diálogos a las tradiciones locales de los poblados y haciendo uso de la sátira de los hechos locales, la representación de historias populares y el fluir de la parresia en lugar del lenguaje formal.

Los personajes más representativos de la Commedia dell'Arte son:

- *Arlecchino*: o Arlequín, es el payaso, típicamente inquieto, acrobático y travieso. Es generalmente un sirviente (*zanni*) de Il Dottore o de Pantalone. Se lo reconoce por los decorados en forma de diamante que lleva en su vestimenta, por el uso de una máscara distintiva y el acercamiento que tiene con el público, provocando que interactúen con el y la trama dramática.
- *Brighella*: un bribón de poca moral que no es de confiar por su vicio de querer sacar provecho para sí en toda situación. A veces hace de tendero y otras de sirviente. Retratado feroz, agresivo y egoísta.
- *Il Capitano*: vestido usualmente de militar, siempre impecable, es un caballero siempre atento con las damas. No necesariamente heroico y mas bien fanfarrón.
- *Columbina*: aparece como acompañante del Arlequín, una sirvienta (*zanni*) suspicaz, indomada y mañosa que incita a la acción.
- *Dottore*: el doctor, visto como intelectual; sin embargo esa primera impresión resulta ser falsa en el devenir del drama. Es de edad, adinerado y se incluye entre los *vecchi*. Usualmente retratado pedante, mísero y desesperadamente infortunado con las mujeres, parlotea sobre algún tema en particular en el intento de impresionar a sus interlocutores haciéndoles creer algo que no es cierto, agregando confusión a la trama.
- *Gli Innamorati*: el enamorado y la enamorada, jóvenes virtuosos de conducta irreprochable, representan el irremediable amor platónico que no puede consumar la unión. Usualmente se presentan engalanados con los vestidos de moda de la época que representan, pero no usan máscara. Se distinguen por recitar poesía, cantar y bailar.
- *Pantalone*: miembro de los *vecchi*, adinerado y avaro. Es el arquetípico "viejo ruin". Su interés por el dinero sobrepasa a cualquier otra cosa hasta el punto de

hacer lo que sea para obtenerlo. Viste pantalones rojos y usualmente lleva una barba larga.

- *Pedrolino*: también conocido como *Pierrot*, es el sirviente fiel (*zanni*), trabajador tenaz, confiable, honesto y en toda circunstancia fiel a su amo. Retratado encantador y agradable, vestido usualmente con un atuendo blanco y cuello abultado tipo gorguera. También es el depositario de las bromas sobre el físico, cuando está en escena.
- *Pulcinella*: retratado como el espantajo, desfigurado y desamparado que recibe lástima de los demás. Usualmente lleva una joroba u otra evidente deformidad física. En algunas representaciones es mudo y se comunica con chirridos o sonidos extraños. A veces interpreta a un mentecato, y otras veces a un ser astuto y tímido.
- *Scaramuccia*: un personaje derivado del arlequín por su carácter bromista, sin embargo, se diferencia del primero por ser presuntuoso y cobarde, por esto último es que surge la palabra escaramuza, significando una pelea breve y de poca importancia. Posee un carácter más atribuible a *il Capitano* y se caracteriza por parodiar a un caballero noble, evidentemente sin lograrlo. Viste ropa de color negro y lleva una máscara del mismo color.
- *Tartaglia*: uno de los personajes de mayor edad del grupo. Su condición social puede variar, llegando a representar a un capataz, abogado, notario, químico y político. El personaje adolece de corta visión y de un notable tartamudeo y viste un sombrero de fieltro, un largo capote, unas botas exageradamente grandes, una espada, un gran bigote y un antifaz.

Las tramas dramáticas usualmente utilizadas en la comedia italiana fueron, por ejemplo, el adulterio, los celos, la edad madura y, por supuesto, el amor, puestas en escena originales de las comedias romanas y griegas, que fueron adaptadas a la época y países que visitaban los comediantes italianos.

Los arquetipos que representan los comediantes italianos desde el siglo XVI siguen estando vigentes hasta nuestros días en la mayoría de comedias, ya sea en teatros o en televisión y la serie estudiada en este trabajo bibliográfico no es la excepción. Si adaptamos los caracteres de la *Commedia dell'Arte* a los personajes de la serie de *Bob Esponja* ubicaremos claramente una de las razones por la cual es vista y promocionada masivamente. Pero primero conozcamos algo sobre el origen de la serie y para luego pasar a describir a los personajes.

Una organización de padres y observadores civiles de Australia que patrocina la salud de sus niños y niñas, la “Parents Jury” recibe cada año a través de la Internet la opinión pública sobre propaganda beneficiosa, así como también, propaganda engañosa que se transmite por televisión, y en el año 2007 convinieron en dar un correctivo, inverso a un premio o reconocimiento, a la corporación McDonald’s por utilizar la figura de BobEsponja en la publicidad televisada de sus productos alimenticios. El mencionado correctivo se denomina como “Pester Power Award” o “Premio al Fastidioso”. (THE PARENTS JURY: Internet) Alrededor del planeta los establecimientos de comida rápida estadounidenses, además del antes mencionado, la cadena de restaurantes “Burger King”, “KFC”, entre otros, han incluido juguetes de los personajes de la serie junto a las combinaciones de comida dirigidas para niños y niñas.

3.1 ORIGEN, CREADORES Y OBJETIVOS DE LA SERIE

Stephen Hillenburg, creador de la serie nació en Fort Sill, Oklahoma, EEUU en 1961. Su padre era artesano y diseñador para compañías aeroespaciales y su madre enseñaba a estudiantes con discapacidad visual. Hillenburg se remonta a su infancia para explicar su gusto por la vida marina cuando observó varios documentales del famoso oceanógrafo francés Jacques Yves Cousteau, y cuenta que a sus quince años realizó por primera vez su primera buceada, siendo esta experiencia la que lo estimuló a pensar estudiar la vida marina.

Luego de sus estudios de colegio cursó por la Universidad Estatal Humboldt y en 1984 obtuvo el Título Profesional en Planificación e Interpretación de Recursos Naturales con énfasis en Recursos Marinos.

Después de enseñar Biología Marina en el “Instituto Oceánico del Condado de Orange” de California desde 1984 hasta 1987, realizó estudios en el Instituto de Artes de California, obteniendo en 1992 un postgrado en Animación Experimental. Creó varias películas de animación cortas que fueron proyectadas en festivales fílmicos

internacionales, entre las cuales destaca la premiada “Wormholes”[∴] (1992) que fue financiada por la “Princess Grace Foundation”^{*}.

Trabajó como director, escritor y productor de las series de dibujos animados “Mother Goose & Grimm” y de “Rocko’s Modern Life”, ésta última transmitida por Nickelodeon. Allí conoció a Tom Kenny quien se convertiría luego en la voz de BobEsponja, a Doug Lawrence comediante, dibujante y escritor de varias series de televisión, a Paul Tibbit, escritor y productor, y a otros creativos que formaron el equipo de producción de la serie de BobEsponja.

Cuando la serie de “Rocko” llegó a su fin en 1996 Hillenburg volvió a considerar una historieta cómica, que había desarrollado en 1989, “The Intertidal Zone”, que se puede traducir al castellano como *La Zona de Entre Mareas*, para la creación de una nueva serie cómica animada. Con la historieta, Hillenburg pretendió exponer, a través de dibujos y diálogos personificados, la variedad de especies de criaturas marinas que viven en la costa, esponjas, estrellas de mar, pulpos y cangrejos fueron los protagonistas de la publicación con fines ilustrativo educativos. Alentado por Martin Olson, otro productor y comediante de televisión en Hollywood, Hillenburg retomó dicha historieta como base para la creación de su propia serie animada con la intención de introducir un personaje “ingenuo y chistoso” como Jerry Lewis.

El grupo de producción de la nueva serie se encaminó hacia la creación de BobEsponja PantalonesCuadrados, a partir del personaje principal de “The Intertidal Zone” el Niño Esponja, “Sponge Boy” una esponja natural y amorfa, transformándola en una esponja de cocina rectangular y amarilla vestida con una camisa blanca, corbata, pantalones cortos, medias y zapatos de charol.

Hillenburg ha afirmado que optó por la forma rectangular y el color amarillo de las esponjas de cocina para sugerir un personaje más “chistoso” que el de las esponjas marinas, que más bien son “inanimadas y aburridas”.

Cuando tuvo a sus personajes principales listos y Juntó a otros creativos asociados, prepararon un episodio modelo y lo presentaron a los productores de la cadena de producción televisiva Nickelodeon. A éstos les gustó la idea y aceptaron la propuesta.

[∴] *Huecos de Gusano*

^{*} *La Fundación de la Princesa Grace* se dedica a identificar y asistir a los nuevos talentos del teatro, danza y la industria cinematográfica al otorgar financiamiento en la forma de becas.

Nickelodeon es una cadena de televisión perteneciente al conglomerado de producción y distribución de medios "*Viacom inc.*" segundo más grande del mundo. El primer puesto lo comparten los conglomerados de medios *Walt Disney Company* y *News Corp.* (WIKIPEDIA, Nickelodeon: 2009) (WIKIPEDIA, Media Conglomerate: 2009).

A su vez, *Viacom inc.* forma parte de una corporación más grande, *la CBS Corporation*, y ésta, de una aún más poderosa, *la National Amusements, Inc.* Esta inmensa corporación es operada con el voto mayoritario del multimillonario de ascendencia judía Sumner Redstone* que además de las mencionadas, posee una participación mayoritaria en:

- *MTV Networks*, cadena de canales dedicada a la producción musical masiva.
- *BET: "Black Entertainment Television,"* canal dedicado exclusivamente para la población negra estadounidense.
- *Paramount Pictures*, gigante de la producción y distribución cinematográfica mundial.
- *Dream Works*, uno de los más grandes estudios de cine en el mundo. (WIKIPEDIA, Nacional Amusements: 2009)

No se mencionan varios canales y productoras de televisión en asociación con otras corporaciones en los que también tiene participación para no ser exhaustivos. No obstante, completamos de señalar el círculo de control sobre los medios y su distribución al tener una participación compartida de la compañía *MovieTickets.com*, la cual vende, a través de la Internet, las entradas para más de 150 cadenas de teatros de cine en Estados Unidos, Canadá y el Reino Unido. Vale anotar también que hasta el año pasado fue dueño de una de las grandes compañías productoras de juegos de video, *la Midway Games.* (WIKIPEDIA, Sumner Redstone: 2009)

La CBS Corporation posee 16 páginas Web, y 68 canales de televisión en Estados Unidos además de asociaciones con canales a nivel global, por los que se transmite programas de máxima audiencia mundial como, para nombrar algunos, "CSI, investigadores del crimen"; "Hombre de Familia," serie de dibujos animados de contenido decadente (transmitida por "Teleamazonas" en el pasado); "Campeonato de Pelea Suprema" o "Ultimate Fighting", en el que concursan peleadores de distintas disciplinas dentro de un recinto cerrado y se muestra un nivel de violencia enorme, sin par en la historia de la televisión, y entre muchos más, el "Show de Oprah Winfrey," que es uno de los programas más visto en Estados Unidos. (WIKIPEDIA, Spike TV: 2009)

* Según la revista Forbes en su edición del 2007, Sumner Redstone ocupa el lugar 86 de los 100 más ricos del mundo, con un patrimonio total valorado en 9 000 millones de dólares. (WIKIPEDIA, Sumner Redstone, 2009) (FORBES, The World's Billionaires, 2007)

La empresa anexa *Viacom Consumer Products* produce juguetes para niños en asociación con 150 licencias y socios comerciales como Fisher Price, Paramount Home Video, Johnson & Johnson, Simon & Schuster, Kraft (la compañía de alimentos más grande en Estados Unidos y la segunda más grande del mundo detrás de Nestlé SA), y otros más. (NICK, Internet: 2009) (WIKIPEDIA, Kraft Foods: 2009)

Para terminar el recuento de empresas vinculadas con este inmenso emporio mediático queremos referirnos a una en especial: la cadena de restaurantes *Bubba Gump Shrimp Company* con establecimientos en Estados Unidos, México, Japón, Indonesia, Las Filipinas, Hong Kong y Malasia. El menú de platillos que este restaurante prepara se centra en especialidades con camarones y mariscos, sin embargo, no falta dentro de sus opciones la *clásica* hamburguesa a la parrilla. (WIKIPEDIA, Bubba Gump Shrimp Company: 2009) (BUBBAGUMP, Internet: 2009)

3.1.1 PERSONAJES PRINCIPALES

Hay un total de 10 personajes principales que alternan su aparición en cada temporada. Nombres de la versión en castellano:

a) “*BobEsponja PantalonesCuadrados*”

Es una esponja amarilla parecida a una esponja de cocina con apariencia antropomorfa, es decir que, en la estructura rectangular amarilla llena de huecos (algunos más oscuros que otros sugiriendo mayor y menor profundidad), que supone un cuerpo, se delinean un rostro con ojos grandes y saltones (idénticos a los de su madre la *Señora PantalonesCuadrados*), pestañas largas, nariz grande, boca, dos dientes frontales diastemados, lengua, y cuatro extremidades, dos superiores y dos inferiores. La voz que le es impostada es variable, siendo a veces sumisa, en otras ocasiones con voz de trueno, pero en general, se distingue una voz pueril y sollozante. Sus ojos son muy grandes y saltones lo que permite al dibujante consolidar con ellos la expresividad del personaje como ingenuo e inquieto.

La esponja está vestida generalmente con una camisa blanca, corbata roja, pantalones color café cortos, medias deportivas y zapatos de charol. Representa al arquetipo del inocente e inconsciente, típico en la comedia griega y más específicamente como un

adulto con personalidad infantil, tal como lo explica su creador, parecido al comediante y actor Jerry Lewis. La esponja responde a un carácter impredecible, la mayoría del tiempo lábil y no tolerante a la frustración; reacciona exageradamente ante la menor provocación con risa estereotipada o con llanto y sollozos también estereotipados.

BobEsponja es presentado generalmente dentro de un rol masculino, sobre todo por su vestimenta típica de un ejecutivo, sin embargo, hay ocasiones en las que se deja entrever posicionamientos que tradicionalmente son considerados del discurso femenino. Por ejemplo, en un capítulo llamado “Duérmete Mi Molusco”¹⁴ de la tercera temporada, BobEsponja y Patricio encuentran una “almeja bebé” desamparada y deciden adoptarla, asumiendo la esponja el rol de mamá, cuidándola, cambiando sus pañales, cocinando y arreglando la casa, mientras que Patricio asume el rol de papá, saliendo de la casa a “trabajar”.

Por este capítulo y por otras referencias y usos del personaje en videos musicales, su figura ha generado controversia en grupos conservadores y religioso cristianos estadounidenses, por cuanto, interpretan que “es un icono de homosexuales varones en Estados Unidos”. (BBC NEWS, Internet : 2008) (WORLD NET DAYLY. Internet: 2005)

Este episodio es un ejemplo de lo incoherente que es el libreto de la mayoría

La esponja trabaja cocinando en un establecimiento de comida *rápida El Krustáceo Kascarudo**, preparando las *Kangreburguers*[∴], que son una especie de hamburguesas con una receta secreta muy solicitadas en el Fondo de Bikini. BobEsponja es un adicto al trabajo, vive para trabajar y, en su ingenuidad, es tiranizado por el su jefe que es, Eugenio H. Cangrejo, más conocido como “Don Cangrejo”. Varias veces el cangrejo no paga el salario que le corresponde a la esponja y, otras, intercambia algún objeto como un par de botas o una espátula, a cambio de su salario; claro que para lograrlo, engaña a la esponja inventando que las botas son muy especiales o que la espátula es la más sofisticada. Otras veces la esponja simplemente le entrega su sueldo al cangrejo.

BobEsponja se motiva con ser nominado como “el empleado del mes”, todos los meses. Compite contra el otro empleado del restauran, el calamar “Calamardo Tentáculos ”, que se encarga de la caja registradora. Cada fin de mes la esponja se angustia ante el temor de no obtener tal reconocimiento y hace “lo que sea” para obtenerlo.

¹⁴ (WIKIPEDIA, BobEsponja PantalonesCuadrados, Internet. episodio 49: 2008)

* Adaptación del nombre en inglés: *Krusty Krab*.

[∴] En inglés: *Krabby Patties*

Además de trabajar todos los días, a veces hasta los fines de semana y realizar sus labores con mucho entusiasmo, la esponja dedica su tiempo de ocio a jugar, solo o acompañado, a diversos juegos, como, “la caza de medusas” o practicar karate con su amiga, la ardilla “Arenita Mejillas”. Las medusas de la serie recuerdan a los espectadores a las abejas por cuanto zumban y producen una jalea muy apetecida por BobEsponja y Patricio. Atrapan a las medusas con redes y una vez retenidas exprimen sus tentáculos para obtener jalea.

BobEsponja tiene como afanes, el cazar medusas, practicar kárate y ser miembro del club de aficionados al programa televisado de “Sirenoman y el Chico Percebe”. Las tres actividades son puestas en escena, intercaladas de un episodio a otro o juntas, en casi todos los episodios de la serie. La inclusión de “la televisión dentro de la televisión” en la serie se interpreta como la intención de reforzar el personaje de BobEsponja en el lugar de un niño humano que ve televisión y se identifica con un personaje héroe.

Cuando BobEsponja no está trabajando acude a la “Escuela de Navegación de La Señora Puff”. Ha asistido ya desde hace algunos años y a pesar de ser el mejor de la clase y tener las notas más altas de entre todos los demás estudiantes, no ha podido hacerse del permiso para navegar por que no ha sido capaz de completar el examen práctico. Sucede que cuando está sentado frente al volante del bote que no flota, sino que, tiene cuatro ruedas asemejando un automóvil, pierde todo el control del aparato debido al ataque de unos “nervios incontrolables”. Culmina la prueba destrozando el bote y provocando en la instructora un violento y doloroso inflamamiento de su cuerpo por cuanto es una pez globo. Varias veces la instructora ha terminado el día de trabajo en el hospital, una vez terminó en la cárcel haciéndose responsable por los destrozos provocados por la esponja.

Los demás estudiantes de la escuela de navegación no se llevan con la esponja. La razón para tal repliegue del grupo reside en que los demás estudiantes, mayoritariamente peces, le tienen hastío por la actitud halagadora redundante con la profesora. Da la impresión de que no le importa ser aislado por los demás, más bien la impresión que queda es que disfruta diferenciarse de los otros estudiantes hasta tal punto de ser rechazado.

Sucede algo parecido, pero con mayor acritud, en el trato que recibe de su vecino y compañero de trabajo “Calamardo Tentáculos”. La actitud de este último para con la esponja se asienta sobre la base de la disparidad entre los dos personajes. El infantilismo del uno se opone al carácter neurótico del otro y se enlazan en peleas que resultan, casi siempre, en la ofuscación de “Calamardo”.

Llama la atención la condición variable que le asignan los productores y escritores de la serie de BobEsponja al personaje principal de la esponja. Si hacemos un intento de adaptar el dibujo a los personajes clásicos de La Commedia dell'Arte tendremos un espécimen o ente poseedor de una personalidad múltiple. Su espectro dramático más común y sostenido durante la serie se podría definir como una mezcla de Arlecchino con Pedrolino, Pulcinella y Scaramuccia, resultando de esta mezcla una personalidad con el siguiente retrato: un sirviente fiel, a veces mentecato y otras astuto, que se comporta como un payaso presuntuoso y cobarde.

Sin que sirva de impedimento para que se ajuste a cualquiera de los demás personajes clásicos de la comedia, la esponja pasa, a veces, con un cambio de escena a otra, de un personaje a otro, sin siquiera en ocasiones, mediar circunstancia o razón aparente alguna. Guardando siempre una candidez que impresiona a quien lo observa, el personaje de la esponja seduce al televidente con las formas burlescas, típicas del *slapstick* estadounidense.

b) “*Patricio Estrella*”

A este personaje se lo asimila como el mejor amigo de BobEsponja e insertado en un rol masculino. La voz impostada al personaje sugiere somnolencia y debilidad mental, tal vez cómo el personaje de la comedia italiana, Pulcinella.

Es una estrella de mar de cinco brazos, de color rosado y un tanto regordeta. Dos de los brazos hacen de piernas, otros dos de brazos y el restante hace de cabeza, donde se dibuja algo semejante a un rostro en el que se pueden distinguir un par de ojos, dos cejas y una boca. La mayor parte del tiempo se muestra a este personaje con los ojos entrecerrados, dando la impresión de que está despistado o que está profundamente lejano del espectador. Viste únicamente pantalones cortos floreados, dejando la porción superior de su cuerpo “al desnudo”

Su habitáculo se encuentra a un costado de la piña de BobEsponja, es una piedra redonda, simple y sin ornamentos, salvo uno, una antena de televisión. Su actividad principal es ver Televisión, por cuanto, no trabaja ni va a la escuela de conducción como la esponja. Lo que impresiona de su comportamiento y actitud es la carencia de lógica e inteligencia, respondiendo la mayoría de las veces con boberías y sandeces. Otra actividad preferida de este personaje, aparte de sentarse a ver televisión, es acudir con prestancia y emoción a acompañar a la esponja para aturdir a “Calamardo” con sus juegos infantiles y gritos estridentes.

c) “*Calamardo Tentáculos*”

Es un personaje que representa un rol masculino, sugerido por el timbre fonético del actor que interpreta la voz del dibujo. Es una voz de adulto, que denota una actitud desganada y aburrida, eso sí, presto para ironizar o ser extremadamente mordaz con lo que le fastidia e interpela.

Similar al caso de la esponja, pero con menor extensión, este personaje “personifica” a una mezcla de Tartaglia con Il Dottore. En otras palabras, generalmente es retratado como un trabajador de edad madura pedante y mísero. Sin embargo, al igual que la esponja puede asumir características de varios otros personajes clásicos, dependiendo de la trama.

Retrata al dibujo de un calamar adulto, solitario y amargado que vive a un costado de la piña de la esponja, en una morada de piedra con forma de cabeza que asemeja a la de un Moái de la Isla de Pascua. Detalle éste, probablemente usado para retratar de alguna manera un rictus de seriedad, que no está ausente en el carácter anímico del personaje.

En el inglés original del programa este personaje se llama *Squidward Tentacles*, siendo *squid*, calamar; y *ward*, con distintos significados como sustantivo, pero siendo el más relevante al personaje, el de guardián. Sin embargo, en el nombre equivalente castellano no tiene la misma connotación, mas bien se pierde la original, quedando ulterior el significado de su nombre para la versión en castellano de la serie.

Calamardo es el primer recipiente de las travesuras y picardías infantiles de BobEsponja y Patricio Estrella, hecho que intensifica su malestar. Cada vez que es burlado por sus vecinos pueriles experimenta una especie de ira que se expande en el deseo de deshacerse de la esponja y la estrella a través de engaños y trucos que, por cierto, siempre terminan en la imposibilidad de lograr librarse de ellos, lo que aumenta aún más su frustración.

El calamar se atarea en la caja registradora del “Krustáceo Kaskarudo” recibiendo los pedidos de los clientes y pasándolos al cocinero, que es la esponja, situación que agrava aún más su antipatía por BobEsponja. Cuando no está trabajando toca desentonadamente un instrumento que asemeja a un clarinete, pinta cuadros y fabrica esculturas que no son apreciados por los demás personajes de la serie. Otra desazón que experimenta este personaje.

Carente de comicidad intrínseca, este personaje es importante porque contrasta con la personalidad que se le concede a la esponja, por esto, es un personaje de importancia para nuestra investigación por cuanto retrata una especie de figura paternal para

BobEsponja. Se reconoce esta relación filial por que la esponja, a través de la travesura y juego infantil, busca la atención del calamar, lo cual figura como la búsqueda de aprobación paterna. Se agrega a esta percepción el hecho de que Calamardo está preocupado por su calvicie, fruto de su edad madura.

d) *“Arenita Mejillas”*

En el contexto irónico de la serie televisada, este personaje retrata el colmo de lo absurdo: figura un ente que sugiere ser una ardilla terrestre viviendo bajo el agua. Soporta el suelo submarino, universo de la serie, usando un traje de aire parecido al de un astronauta, cifrándola como peregrina o exótica en comparación con todas las demás figuras del programa.

Arenita Mejillas es una traducción casi exacta al nombre original en inglés *Sandy Cheeks* y figura como una ardilla que anida en un domo traslúcido en forma de iglú lleno de aire, en el que hay un roble con jardín y seres terrestres, entre ellos, un pájaro. Arenita interpreta claramente un papel femenino, con una voz aguda impostada. La ardilla completa un trío con la esponja y la estrella, sin embargo, pesar de que comparte con ellos actividades y juegos, se distancia de la tendencia infantil de BobEsponja y Patricio por tener intereses distintos que se acercan a la tecnología y a la ciencia. En su domo se la pasa experimentando y creando artefactos diversos como un cohete espacial o como un artefacto para romper la cáscara de las bellotas que crecen en su roble.

e) *“Don Cangrejo”*

Este dibujo retrata al típico “viejo ruin” y avaro de esta comedia animada. Su carácter describe al clásico Pantalone de la Commedia dell’Arte y encaja tanto en el personaje que parece revivirlo, a pesar de ser un dibujo. La figura que se delinea asemeja mucho a un cangrejo real, a excepción de que lo presentan vestido con un pantalón gris, sostenido por una correa gruesa y una camisa de color celeste claro.

La voz que le da el actor tiene un timbre grave y es carrasposa, talvez para reafirmar el carácter mandón, casi despótico que le asigna la trama. Es avaro y no hay ocasión en la que no intente sacar provecho de los demás. Tiene adosada a su cabeza, entre unos ojos alargados muy grandes, un apéndice móvil, que lo asignan como una nariz, se mueve cada vez que hay dinero cerca.

Es dueño del exitoso restaurante de hamburguesas “El Krustáceo Kascarudo” que funciona dentro de un dibujo que asemeja al de un cofre de tesoro abandonado,

confeccionado con mesas y sillas, un mesón para la caja, una cocina, baños y una oficina, donde el cangrejo guarda su tan apreciado dinero. La mayor parte del dinero que se adjudica Don Cangrejo proviene de la venta de las “kangreburguers”, muy solicitadas por los habitantes del “Fondo de Bikini”. Se explica en varios episodios de la serie que el éxito de ventas del restaurante se debe a que el cangrejo posee una “receta secreta”, que le da a los bocadillos, siempre acompañados de “papas fritas” y una “bebida gaseosa”, un sabor sin par alguno en la ciudad.

El personaje del cangrejo tiene relevancia para esta investigación porque, además de ser el jefe de la esponja, se posiciona, a veces, en el lugar del padre, sobre todo en cuanto remitirle sobre “el valor del dinero”, que a su vez, tiene que ver con la función que usualmente asume el padre o la madre con la idea del valor del trabajo.

Relativo al valor del trabajo y al valor del dinero, la idea que trasmite el cangrejo a su pupilo es que el beneficio del segundo está en torno al capital *per se* sin ningún bien resultante adicional, como podría ser una idea de desarrollo, antes, se aprovecha de la candidez de la esponja. En esta relación opresiva que caracterizan los escritores de la serie, con la relación entre el cangrejo y la esponja, recorren muchos de los capítulos de la serie hasta convertirse en uno de los ejes centrales del trama.

El cangrejo es padre soltero de una ballena llamada “Perlita”, un personaje secundario que describiremos más adelante. Retrata una función paterna del todo entregada a los caprichos de esta ballena enorme, que no descansa en exigir de él toda clase de juguetes y artefactos que sirven para nada más que mostrárselos a sus amiguitas. Él, con tal de no defraudar a su hija, se desvive en mitigar la angustia consumista equivalente a su tamaño. Se deja en interrogante el paradero, sino la existencia, de la madre de esta encaprichada cetácea.

f) *“Plancton”*

Por el nombre del personaje ya se puede colegir sobre el tamaño del mismo, el mismo que contrasta con el carácter que este dibujo retrata. A pesar de ser un dibujo muy pequeño, en comparación con todos los demás personajes de la serie, retrata a un personaje masculino de carácter déspota, idea que se refuerza gracias al timbre bajo e imponente de una voz madura que le es impostada. El nombre de este dibujo en inglés es “Sheldon J. Plankton” y caracteriza a un ser de carácter ruin, que, más allá de cualquier coincidencia, es similar al del cangrejo. Otra similitud con el crustáceo es que Plancton es dueño de un restaurante de comida rápida, “El Balde de la Carnada”, que es

dibujado como un cubo de metal sucio que tiene una mano humana seccionada que agarra el asa.

El cangrejo fue amigo de Plancton “cuando fueron jóvenes” pero se distanciaron cuando descubrieron la “receta secreta” de las famosas “Cangreburguers” y el crustáceo salió triunfante de la pelea que se originó por ésta receta. Desde ese momento y en la mayoría de capítulos de la serie, el cangrejo y Plancton retratan los arquetípicos “amigos y rivales”.

Plancton retrata a un protozooario que se desvive tratando de obtener la receta secreta de las “cangreburguers” con la ayuda de una supercomputadora llamada “Karen” que funciona en su restauran – hogar. Esta, fue creada por él para tal propósito, y a pesar de que los planes son “perfectos”, Plancton comete siempre algún error y fracasa en el intento, resultado que es esgrimido por la computadora para recriminar la falla de su creador y llevarle ventaja, en un encadenamiento que asemeja al de una pareja de enamorados o esposos que llevan un tipo de relación dependiente – dominante .

Un dato curioso que últimamente se dio a conocer por el creador de la serie Stephen Hillenburg, ha sido que el nombre de la computadora es el mismo que el de su esposa y que así lo decidió con la intención de eternizar el nombre de su pareja en la obra, hasta ahora, cumbre de su carrera.

g) *“Señora Puff”*

Este dibujo “personifica” a una pez globo que, con una voz maternal, enseña en la escuela de conducción a la que BobEsponja asiste periódicamente. Poseedora de una abnegada actitud educadora, la Sra. Puff recibe a la esponja en su aula de clase, así como a otros seres marinos dibujados, para impartir su “cátedra” sobre las normas de manejo para los botes que recorren el “Fondo de Bikini”.

Un tanto regordeta y con ojos entrecerrados, asimilados como símbolo de virtud fruto de su impasible cariño para con sus estudiantes, menos con la esponja, la Sra. Puff retrata una figura femenina, solitaria, que vive en una casita del pueblo. El fastidio que deja apreciar por la esponja es evidente para todos los demás dibujos que hacen de estudiantes, así como para los televidentes, pero no logra contravenir la “inocencia” que caracteriza a la esponja, teniendo que soportar irremediamente los vicios del estudiante obsesivo que una vez accedió a educar y que ahora no puede graduar.

La Sra. Puff se ha quedado viuda luego de que su marido fue pescado y convertido en adorno para una lámpara. De ahí, y porque no hay indicios de que tenga vástagos, se

puede pensar que trabaja en la escuela de conducción ejerciendo un cierto rol maternal, típicamente a veces asumido por las maestras de escuelas humanas.

De la misma manera con la que la esponja se esmera por ser nominado “el empleado del mes” en su trabajo, en la escuela de conducción extiende su ansiedad por figurar llamando la atención de la Sra. Puff y acudiendo solícito a responder a todas las preguntas y requerimientos que la preceptora haga. Aun más, cuando no resultan sus estratagemas de estudiante adulator, la esponja recurre a alguna de las artimañas manipuladoras más comunes de los infantes como llanto excesivo, gritos desaforados o ruegos degradantes. Triunfante, una vez que la profesora se ha fastidiado hasta la saciedad, la esponja obtiene reconocimiento, más por hastío que por merecimiento.

h) *“Señor PantalonesCuadrados”*

El dibujo que hace de papá de BobEsponja es figurado como una esponja de mar de color marrón y redonda, lo que hace contraste con la forma y color de su vástago. Se dibuja con un sombrero blanco, lentes gruesos, bajo una nariz abultada y bigote grueso. Viste una camisa blanca y pantalones color café hasta el estómago, con una correa negra y gruesa. Retrata a un personaje de pocas palabras y la voz que le es impostada denota un carácter relajado, también contrastando con la de su hijo. A más de que aparece en contadas ocasiones, de dos a tres veces cada temporada, cuando está dibujado en el celuloide no figura ni participa significativamente.

i) *“Señora PantalonesCuadrados”*

Representación de la madre de BobEsponja. Es un dibujo de una esponja redonda con cabello negro corto, ojos grandes idénticos a los de BobEsponja, y adornada con un vestido color púrpura, un collar de perlas y zapatos. Sus intervenciones en la serie tampoco son significativas y tampoco son muchas.

j) *“Abuela PantalonesCuadrados”*

La figura de la abuela de BobEsponja es representada como una esponja circular, parecida en su forma y color al de su hijo, el padre de BobEsponja. Retratada a la manera de una abuela humana tiene como característica principal la tendencia a sobreproteger a su nieto. Con regalos, galletas y leche caliente se gana el cariño de su descendiente sosteniendo la persistencia de querer seguir siendo un niño mimado.

3.1.2 PERSONAJES ITINERANTES

La descripción de los personajes que siguen en este acápite aporta significativamente en la descripción de los que denominamos principales, detallando las relaciones que se establecen entre los mismos.

a) *“Karen”*

La supercomputadora que lleva el nombre de la esposa del creador del programa tal y como se dijo antes, es retratada con una voz metálica de mujer, que se dibuja estampada en el ondulante movimiento de dos trazos sobre una pantalla, dentro del restaurante “El Balde de la Carnada” con su creador y, tal como se sugiere, su esposo Plancton.

La caricatura que se propone con esta “pareja” está sobre la base de la interacción de un protozoo antropomorfo con una computadora otorgada de inteligencia artificial y también antropomorfa, pero sólo por la voz y lenguaje impostados. La pareja se ocupa en complicidad para fraguar el plan perfecto que les permita hacerse de la receta secreta que le da tanto rédito al cangrejo, debido a que su restaurante, “El Balde de la Carnada” carece de clientela.

La supercomputadora fue creada por el personaje de Plancton que curiosamente es retratado como portador de un complejo de perdedor por no tener éxito en su restaurante. Cuestiona al televidente que el dibujo del microorganismo sea dotado de la capacidad de crearse “una esposa” y no encaminar sus esfuerzos en pos de otra vía más que rivalizar con el cangrejo.

Esta controversia por la receta secreta viene inmortalizada desde la versión del mito del “vellocino de oro” como instrumento para extraer oro de los ríos. Podemos colegir que los creadores de la serie recurren a este relato para mistificar el consumo de comida rápida.

b) *“Perlita”*

El dibujo animado de la ballena llamada Perlita hace las de hija de Don Cangrejo, y más allá del evidente absurdo que es pensar en que un cangrejo puede engendrar a una ballena, se la retrata con características típicas de una niña preadolescente llena de caprichos.

El retrato de este personaje señala a una niña lábil que necesita llenar su voraz apetito, esta vez no es de comida aunque por el tamaño se podría suponer que así sería, de llenarse de objetos y juguetes para presumir ante sus pares. Para lograr obtener los premios que recibe manipula al cangrejo con la amenaza de abandonar su hogar.

En una ocasión, el cangrejo obligó a la esponja, bajo la amenaza de despedirlo del trabajo, a que asistiera a una fiesta con la ballena, tomando el lugar del ex novio que la ha plantado. El capítulo está en la primera temporada y se llama "El Chaperón"¹⁵. Perlita se sitúa en una posición de víctima y muestra una baja autoestima durante la primera parte de la fiesta diciendo a BobEsponja que todos los presentes se burlan de ella, lo cual no era cierto, era una suposición. De pronto, la esponja decide animarla siendo él el hazmerreír de la fiesta con bufonadas y caídas estrepitosas, al puro estilo slapstick. El episodio termina cuando BobEsponja deja a Perlita en su casa y ella reconoce la intención de él para hacerla sentir mejor, sin embargo, entra a su casa en son de burla, recordándole el ridículo que hizo frente a todos en la fiesta.

c) *"Gary el caracol"*

La mascota de BobEsponja es un dibujo que representa a un caracol marino. El sonido que emite es un maullido parecido al de un gato, que a pesar de ser estereotipado, logra ser comprendido por su dueño en cualquier caso. Este personaje aparece en la mayoría de episodios pero no figura elemental en la pantalla, si no es, en los momentos en que tiene hambre, o para, con un maullido, responder a alguna frase absurda que su dueño profirió segundos antes.

d) *"Sirenomán" o "Tritónmán" y "El Chico Percebe"*

Este dúo de dibujos retratan a dos superhéroes que aparecen en la teleserie. El primero, Sirenomán que figura como el superhéroe principal, es un dibujo antropomorfo parecido a un hombre de edad madura con cabello blanco, su figura es redondeada y viste un traje que en su parte superior es de color naranja, confeccionado con un ornamento superpuesto al pecho que asemeja a un sujetador de bikini que tiene, a manera de copas, un par de conchas marinas; en la parte inferior lleva puesto un pantalón negro; lleva puestas unas botas y guantes de color verde y un cinturón con una gran "M" como hebilla.

¹⁵WIKIPEDIA. SpongeBob SquarePants: 2008

Algo que sobresale, además del sujetador con conchas en el pecho, es un dibujo de una estrella marina morada incrustada en la mitad de su rostro, justo sobre donde se supone que tiene su nariz.

El rostro de Sirenoman parece estar expresando extravío, con un par de ojos abiertos y con la mirada fija, cejas levantadas y la boca haciendo una mueca que sugiere preocupación y un cuello arrugado que denota su edad avanzada. De hecho, se sugiere que sufre de algún mal nervioso que le provoca algo como amnesia, del tipo senil. Por eso vive en el retiro dentro de un hogar de ancianos y depende de su acompañante para entender o acordarse de hechos y situaciones, tanto pasadas como en el momento en el que figuran en la serie.

“Chico Percebe” figura secundando al personaje de Sirenoman, pero es de contextura delgada y está vestido con camisa roja, pañuelo celeste amarrado al cuello, pantalones cortos color negro y, botas y guantes de color azul marino. Lleva puesto un sombrero de marinero y un antifaz que cubren unos ojos grandes. Destaca en su rostro una nariz grande, de color más oscuro que el resto del cuerpo, que cuelga larga hasta la mitad de un cuello largo y delgado.

Estos dos personajes están ya retirados luego de haber sido los protagonistas de una teleserie que se transmite por la televisión “dentro de la teleserie”. BobEsponja y Patricio son seguidores de estos superhéroes y a menudo juegan a interpretarlos, asumiendo BobEsponja a Sirenoman y Patricio su fiel acompañante.

Los dos, ya viejos actores, pasan sus días de recogimiento en un hogar de ancianos, el cual es visitado por la esponja y la estrella en varios episodios, para pedir ayuda, sin embargo, los ancianos están ya cansados y aburridos y mas bien, les molesta la aparición de estos dos fanáticos impertinentes.

e) *“Larry Langosta”*

Este personaje retrata a un prototipo de Il Capitano, sobretodo por su carácter fanfarrón. Figura como un varón corpulento que se ocupa como salvavidas en las playas cercanas al Fondo de Bikini y el estereotipo que representa ronda su deleite por enseñar su cuerpo definido gracias al ejercicio y el levantamiento de pesas.

f) *“Parche el pirata”*

El personaje del pirata personifica al presentador de la serie. Es un actor, el mismo que hace la voz de BobEsponja y de otros muchos personajes itinerantes. Aparece en el inicio

de todos los episodios retratado en una pintura de un pirata gordo y con pelo y barba canosos, que figura superpuesta y es traslúcida en la parte donde una boca de un actor humano presenta el show con la pregunta: “¿Están listos chicos?”. La respuesta a coro de un grupo de niños que sigue es “Si Capitán, estamos listos”. Continúa enseguida el pirata remachando con un grito de “No los escucho...”, seguido, el coro repite más fuerte “Si Capitán, estamos listos”. Termina la introducción con un grito de “uuu” que asemeja al de una bocina de barco.

Algunas veces aparece, acompañado del loro que se llama “Potty”, una marioneta hecha de madera y pintada de colores vívidos que se mueve por el cuarto colgada desde el techo del escenario que hace de hogar del pirata. Dicho escenario está dispuesto con sillones, repisas y un aparato de televisión, típica mueblería de una sala de clase media estadounidense. El actor está vestido de pirata, con un parche en el ojo, una barba visiblemente falsa, sombrero con una calavera y dos tibias cruzadas, una camisa blanca, una bata morada, garfio y una pata de palo.

g) *“El Holandés Volador” o “El Holandés Errante”*

El nombre de este personaje se remonta a la leyenda medieval del barco pirata que, condenado a vagar eternamente por los mares, atemorizó a los marineros del mar del norte, “The Flying Dutchman” es el nombre del navío en su traducción al inglés, sin embargo en la teleserie de BobEsponja retrata a un pirata fantasma que atemoriza a los habitantes de Fondo de Bikini. Figura a un espectro de color verde que lleva una bolsa de almas en la que guarda las almas de los que se portan mal. Navega bajo el agua en un barco fantasma.

Talvez lo más importante de este personaje es que tiene habilidades mágicas que le permiten transportar a los personajes a lugares extraños y oscuros donde los asusta y atormenta.

El personaje del pirata fantasma se apropia de un carácter paterno por cuanto, con sus castigos, va normando el comportamiento de los personajes de la serie que cometen algún error, o que hacen el mal a otros. Sin embargo, sus castigos no son ejemplares, por cuanto no está presente todo el tiempo, por ejemplo, la vez que castigó al cangrejo por ser ruin y avaro con BobEsponja, una vez acabado el episodio, el crustáceo siguió atropellando a la esponja.

h) *“El Rey Neptuno”*

Considerado un dios, a pesar de que no se ha visto veneración alguna por parte de ningún personaje de la teleserie, el personaje de Neptuno figura como un retrato antropomórfico verde de un hombre adulto. Con cabello largo, cejas, bigote y barba abultadas de color rojo y con un cuerpo musculoso que termina con cola de pez, se impone a la vista como un gigante entre los habitantes de Fondo de Bikini. Lleva un tridente, un cinturón y dos muñequeras doradas y una corona del mismo color con una concha en la mitad.

El personaje del Rey Neptuno también figura como un personaje con poderes mágicos y siempre se hace presente luego de que una nube oscura que se mueve en espiral se abre con una ráfaga de rayos y truenos, provocando temor en los demás que figuran en la escena dónde aparece.

3.2 OBSERVACIÓN DE TRES SECUENCIAS DE LA SERIE “BOB ESPONJA PANTALONES CUADRADOS

Las descripciones que siguen en este acápite han sido escogidas por ser representativas en cuanto constituyen una puesta escena de situaciones y personajes relevantes para la investigación sobre los contenidos y valores que se asimilan como referentes a arquetipos paternos, en tanto, escenifican la relación de BobEsponja con la figuras paternas más frecuentes en las dos primeras temporadas de la serie.

3.2.1 “ESCUELA DE NAVEGACIÓN”

El primer episodio a describir es el segundo del capítulo número cuatro de la primera temporada cuya duración total es de 11 minutos.

BobEsponja trata de completar su examen práctico de navegación (analogía de conducción) con la Señora Puff, pero las cosas no salen bien y termina sin obtener su licencia para navegar.

Ficha técnica:

Escritores	Ennio Torresan Jr., Eric Weise, Doug Lawrence
Creativo del storyboard	Eric Weise
Storyboard	Ennio Torresan Jr.
Director de animación	Tom Yasumi
Director creativo	Derek Drymon
Personajes	<ul style="list-style-type: none">BobEsponja Pantalones Cuadrados

	<ul style="list-style-type: none"> • La Señora Puff • Patricio Estrella • Gary • Calamardo Tentáculos • Conductores de ambulancia • Fred (un pez estudiante de la Escuela de Conducción de la Señora Puff)
--	--

A continuación haremos una descripción del episodio que contiene los personajes, diálogos y ambientes visuales y planos cinematográficos utilizados, la delineación se hará escena por escena y al final de ésta repasaremos una mirada psicológica de las situaciones descritas.

La primera escena del episodio retrata en plano general a BobEsponja durmiendo en su dormitorio con un ronquido similar al sonido de un maullido. Poco antes de las 8h00, tiempo marcado por un reloj despertador que tiene a un costado de su cama, suena una fuerte alarma que emite el sonido de un claxon hidráulico típico de las embarcaciones grandes; la esponja despierta con una sonrisa y le dice a su caracol: “Es la hora Gary”. Acto seguido la cama lo lanza contra la pared para chocar violentamente contra un calendario donde está marcada una fecha. En el suelo, señala al calendario y grita emocionado: “hoy es la gran prueba de navegación, nunca me sentí tan capaaaaz”, al instante de decir esta última palabra, se abre una compuerta en el suelo, cayendo sin tocar fin.

En la siguiente escena de plano panorámico, sale BobEsponja de por detrás de su piña, montado en un aparato que hace de bicicleta, repitiendo, cómo hablándose a sí mismo, la frase “estoy listo”, hasta que cruza el portal de su vecino y se produce el primer diálogo:

- Bob Esponja: ¡Calamardo, Calamardo!
- Calamardo; ¿Qué? (asomándose por la ventana, con un habitual rostro malgeniado y voz desganada)
- BobEsponja: ¡Estoy listo Calamardo!
- Calamardo: ¿Listo para mudarte?
- BobEsponja: ¡No, estoy listo para mi prueba de navegación! (dando una vuelta a la casa de su vecino haciendo piruetas y luego tomando la calle en dirección a la escuela repitiendo “Estoy listo” nuevamente para sí mismo.

La tercera escena empieza con un plano panorámico de la escuela de navegación. Ya en la escuela de navegación de la Señora Puff, BobEsponja llega a la puerta de ingreso (plano general) y desciende de su bicicleta al lado de un botadero de basura repitiendo aún más frenéticamente la misma frase anterior. Le habla a su bicicleta:

- BobEsponja: Bueno socia, no te necesitaré más (lanza la bicicleta dentro del basurero y levantando la mano a manera de saludo militar y trotando en el mismo terreno), “Estoy listo, estoy listo.....¡OH sí!” (y entra trotando hacia la escuela).

Dentro de la escuela, en plano conjunto, hay un aparcamiento para botes y un tablado de madera por el cual camina BobEsponja y se encuentra con Fred:

- Fred: ¡yujú! (exclamando alegría) ¡sí! ¡Hey, acabo de obtener mi licencia!
- BobEsponja: ¡Hey, obtendré la mía ahora!
- Fred: (chasqueando los dedos) ¡Hey, lo dudo! (y sigue su camino alejándose de la esponja)
- BobEsponja: (volviéndose y despidiéndolo, mostrando necesidad) ¡Bien, te veo en el camino!, ¡Estoy listo, ahí voy Señora Puff!

La escena se entrelaza con un plano “Two Shot” en el que La Señora Puff se halla viendo desde la ventana de su clase a BobEsponja saltando desafortadamente de un lado a otro, y dándose la vuelta para un primer plano, dice acongojada: “OH, pero yo no estoy lista”. Sigue un plano general en el que se ve a La Señora Puff abriendo la puerta de su clase y con cara doliente, recibe a BobEsponja:

- BobEsponja: ¡Hola Señora Puff, hoy voy a pasar el examen de navegación!
- Sra. Puff: Ya veremos Bob (sosteniendo un tablero con hojas y lápiz). Primero debes.....
- BobEsponja: Primero debo pasar el examen oral, confío en mi habilidad para tener éxito.
- Sra. Puff: Lo sé (mirando hacia arriba, en son de incredulidad). Bien, número uno, ¿Cuál es el frente del bote?
- BobEsponja: La proa. (la Señora Puff anota las respuestas)
- Sra. Puff: ¿Y atrás?
- BobEsponja: La Popa.
- Sra. Puff: Número tres, la derecha.....
- BobEsponja: Estribor, babor, piloto, cubierta, cabina, galera, quilla, mil novecientos veinte y cuatro.

- Sra. Puff: Pasaste el examen oral (nuevamente mirando hacia arriba denotando resignación), ¡Qué sorpresa! (alejándose de BobEsponja). Ahora llegó el momento (se sube al bote y se pone dos cinturones de seguridad cruzados y se coloca un casco) de hacer otra vez la prueba de conducir. Muy bien Bob.... (Suspira y se ve a BobEsponja parado junto al bote con cara inocente y temerosa), ¡Entra el bote!
- BobEsponja: OH, ¿en este bote? (señalando al bote) ¿aquí mismo? ¿ya es la hora? (revisando la hora en su reloj).
- Sra. Puff: ¡Entra al bote YA Bob! (le grita y le sonrío)
- BobEsponja: Si, por supuesto.
- Sra. Puff: Sólo debes mantener la ruta.
- BobEsponja: ¡Eh! (se dibuja una angulación del plano en el que el camino se alarga, induciendo la noción de hacerse infinito).
- Sra. Puff: Ahora bien Bob, ¿qué es lo primero que debes hacer?
- BobEsponja: ¿mil novecientos veinte y cuatro?
- Sra. Puff: No, no. Lo primero es encender el bote (acciona el encendido del bote y BobEsponja empieza a temblar descontroladamente agarrado al volante y emitiendo un sonido onomatopéyico de temblor). ¡Bob, Bob! ¡Cálmate, es solo el bote! (BobEsponja detiene el temblor)
- BobEsponja: ¿El bote?
- Sra. Puff: Ahora, ¿qué debes hacer?
- BobEsponja: ¿Pisar a fondo?
- Sra. Puff: ¡Sí!, ¡No, no, no lo hagas!
- BobEsponja: ¿Lo piso?
- Sra. Puff: ¡No, no lo pises no!
- BobEsponja: ¡Bien, lo piso! (y levantando la pierna sobre su cabeza pisa el acelerador)

El bote arranca en reversa y sale disparado mientras la Sra. Puff sostiene un “No”, al mismo tiempo que BobEsponja repite estereotipado convulsivamente “lo piso, lo piso, lo piso....” Entretanto, se encuadra a un grupo de peces verdes sentados en una tarima, contemplando el suceso con estupefacción. Seguido, se escucha un fuerte ¡Páf! Y en un primer plano se ve al bote estrellado contra una torre alta que se desploma enseguida. La Sra. Puff se infla violentamente y exclama con una voz abultada, “OH, BobEsponja ¿Por qué? Mientras tanto se escucha un parloteo denotando hastío en los espectadores que se vio en el plano intermedio. Se va oscureciendo el plano para dar inicio a otra escena.

En la siguiente escena con un plano general retratando a BobEsponja recostado en su cama, se escucha a BobEsponja hablando con su mascota:

BobEsponja: No se porqué Gary, no lo sé, (la cámara cambia a un primerísimo plano en el que se lo ve recostado en la cama y con ceño fruncido) estoy cansando de fracasar en esa prueba, la he tomado treinta y siete veces...

- Gary: Miau (a un costado de la cama de BobEsponja sobre unas hojas de periódico arrugadas)
- BobEsponja: Está bien, treinta y ocho (ahora se coloca una almohada sobre su cabeza)
- Gary: Miau (con un par de botas bajo el pie del caracol)
- BobEsponja: No, Gary, no caminaré.

De pronto se escucha la voz de Patricio Estrella.

- Patricio Estrella: (se lo escucha a través de un transmisor – receptor portátil o “Walkie Talkie” que Bob tiene debajo de sus sábanas) Bob, te habla el guardián estrella cambio.
- BobEsponja: ¿Qué quieres Patricio?

Patricio está escondido en el armario de BobEsponja y guía a través del transmisor a que lo encuentre con la siguiente adivinanza ¿Que es rosado y cuadrado a la vez? Respuesta: ¡Patricio cuadrado! Cuando BobEsponja abre el armario, encuentra a su amigo puesto uno de los pantalones cuadrados de BobEsponja.

Patricio le propone ser de ayuda para el examen practico colocándole el transmisor dentro de su cabeza y escondiendo la antena que sobresale de ella con un sombrero de vaquero.

En la siguiente escena se ve a la esponja sentada en el bote con su sombrero de vaquero escondiendo la antena. El diálogo lo inicia Patricio que está escondido en la piña de su amigo y observándolo todo a través de un telescopio enorme.

- Patricio: Pat a Bob, Pat a Bob, probando, probando, probando, probando, probando (primer plano de BobEsponja escuchando a Patricio sin responder) ¡PROBANDO, PROBANDO, ME COPIAS, ME COPIAS! (gritando impaciente).
- BobEsponja: Bob a Pat, te copio fuerte y claro, fuera.
- Patricio: (en primer plano observando a través del telescopio)¿Tienes lista tu manzana? (cambia a un primer plano de BobEsponja que saca una manzana enorme para enseñársela a Patricio y vuelve a primer plano de éste)¿ropa interior de la suerte? (cambia a primer plano de BobEsponja que se levanta, sin pantalones para mostrar en primerísimo plano un interior de varón con una

inscripción en ingles: LUCKY) ¡Bingo! Ropa interior, manzana y yo, listo para tu licencia!

Llega la Sra. Puff traída por una ambulancia y se sube al bote en el que la espera BobEsponja. BobEsponja le entrega la manzana después de que Patricio lo sugiere por el transmisor y la Sra. Puff se la engulle de un solo golpe.

- Sra. Puff: Terminemos con esto ya (con expresión sombría) ¡OH! ¿Qué es lo primero que harás? (tomándose la cabeza y mordiéndose los labios como para protegerse de un golpe).
- Patricio: (con el primer plano de BobEsponja temblando y sudando ansiosamente) Encender el bote.
- BobEsponja: ¡EH! (enciende el bote y ahora la Sra. Puff empieza a temblar y gritar desesperadamente) ¡Sra. Puff, Sra. Puff! Está bien, solo es el bote.
- Sra. Puff: ¿El bote? ¿Tú? ¿Encendiste el bote?
- BobEsponja: Yo creo (bajando los ojos denotando complicidad)
- Sra. Puff: (Con voz temblorosa) ¿Cuál es la segunda cosa que debes hacer?
- BobEsponja: ¿1924?
- Patricio: ¡No, no, no, ponerlo en marcha!
- BobEsponja: ¿Ponerlo en marcha? (con voz solicitante).
- Sra. Puff: ¡Si, si, si (aplaudiendo emocionada) ponerlo en marcha...
- BobEsponja: ¿Pisarlo a fondo?...
- Sra. Puff: ¡No, no!
- Patricio: ¡Detente! Dedo gordo (se muestra en primer plano el zapato de BobEsponja, del cual sale rompiendo su dedo gordo para aplastar el acelerador y arranca el bote suavemente).
- Sra. Puff: ¡OH Por Dios! ¡Cielos! ¡OH! ¿Aún no nos hemos estrellado?

Patricio continua guiando a BobEsponja por absurdos obstáculos del trayecto del examen (un aro de fuego o desplazándose por el borde del cuadro de la toma) con esmerado éxito y con un fondo musical rítmico en el que se escucha un banjo. Pero cuando llega a punto de finalizar el recorrido se produce el último diálogo:

Sra. Puff: ¡Espléndido, Maravilloso! ¡OH, allí está la meta! ¡Es increíble, has demostrado una mejoría superior a cualquier otro estudiante! ¿Cuál es tu secreto? ¿Un radio en tu cabeza (con una mirada querellante pero al mismo tiempo desentendida) (Rompen a reír los dos y Patricio en casa viendo todo a través del telescopio también ríe) ¡OH! ¿y bajo ese sombrero hay una especie de antena? (ríen con mayor violencia), ¿y algún sujeto a

kilómetros de aquí te está dando todas las respuestas? (ríen dándose golpes y Patricio boca abajo dando golpes al piso) ¡OH si! Pero eso sería hacer trampa.

- BobEsponja: (Primer plano de su rostro abriendo los ojos estupefacto como haciendo conciencia) ¡Hago trampas! ¿Señora Puff?
- Sra. Puff: ¿Si, mi estudiante estrella?
- BobEsponja: Creo que las estoy haciendo.
- Sra. Puff: ¿Cómo dices? (con los ojos cerrados, desentendida)
- BobEsponja: ¡Creo que estoy haciendo trampa! (suelta el volante)
- Sra. Puff: ¡Haz soltado el volante!
- BobEsponja: ¡Tengo una antena bajo el sombrero! ¡Hay un sujeto que me da las respuestas! (con los ojos llenos de lágrimas y cubriéndose el rostro) ¡Es cierto! ¡Hago trampas, hago trampas, hago trampas!
- Patricio: ¿Qué? (llorando sale de la casa de BobEsponja y se mete debajo de su roca)
- BobEsponja: ¡Lo siento señora Puff, lo siento! (llorando).
- Sra. Puff: ¡El volante Bob, el volante!
- BobEsponja: (Sin escuchar a la profesora) ¡Soy tramposo, soy tramposo! (El bote recorre descontrolado justo antes de la línea de llegada)
- Sra. Puff: ¡No, no! ¡Está bien! Puedes serlo solamente hoy. ¡Por ahí Bob (señalando la línea de meta y con voz maternal) haz trampas por ahora, por ahí querido, que no es ser tramposo, por ahí!.

Se escucha un fuerte golpe y la Sra. Puff se infla violentamente y otra torre se desploma cayendo y escuchando gritos de dolor “en off” de personajes que no se muestran en la escena.

- Sra. Puff: (Con voz abultada) ¡OH BobEsponja ¿Porqué? (se escucha la sirena de la ambulancia a la distancia)
- BobEsponja: Señora Puff, creo que hice trampas.
- Sra. Puff: ¡OH! (mientras es subida a la ambulancia)
- BobEsponja: Siento haberla decepcionado.
- Sra. Puff: Está bien Bob, no quisiste hacerlo. Bien muchachos (hacia los enfermeros) llévenme ya.
- BobEsponja: (Mientras se va la ambulancia) ¡No se preocupe señora Puff, trataré el próximo semestre (con el brazo levantado en son de determinación)
- Sra. Puff: (Con un grito sostenido desde dentro de la ambulancia) ¡Noooo!

- BobEsponja: (Sonriendo y despidiéndose) ¡Será genial! (de pronto, cambia repentinamente de expresión a una acongojada) Bien. Ahora no tengo bicicleta (a un costado, se escucha un “miau” del caracol trepado en la bicicleta) ¡Gary! ¡Mi bicicleta! ¡La hallaste! ¡Esta esponja aún se mueve! (levantando los brazos triunfalmente).
- BobEsponja: (Pedaleando alejándose de la escena y con Gary sobre su cabeza) ¡Muy bien! ¡Vamos a sorprender a alguien en el hospital!

Fin

COMENTARIO

El episodio muestra una historia de fracaso. La señora Puff, como figura maternal y de autoridad exhibe conductas restrictivas y a la vez condescendientes hacia los comportamientos de invalidez y trampa de BobEsponja, niño que vive en un ambiente sin padres acompañado de otros animales marinos que representan también a niños en comportamientos de complicidad con la situación y empeño de BobEsponja.

La prueba de navegación del bote simboliza un ritual de iniciación hacia la vida adulta en el que BobEsponja falla repetidamente por no controlar sus impulsos. La risa nerviosa que exhibe, la repetición de frases pretendiendo autoafirmarse y los movimientos estereotipados retratan a un niño ansioso sin protección frente a esta ansiedad.

Ante la incapacidad mostrada, su amigo Patricio urde una estrategia de ayuda por medio de la trampa al procedimiento de examinación, cuestión que es aceptada por BobEsponja. En la ejecución de la trampa vence la ansiedad provocada por la situación de prueba y la presencia de la figura paterna. BobEsponja en un alarde de autenticidad se autodenuncia, a pesar de, que la autoridad, la señora Puff, muestra predisposición a aceptar el uso del método tramposo, talvez solo para, deshacerse del perdedor compulsivo en que se ha convertido BobEsponja.

El episodio muestra que las consecuencias del fracaso afectan a la figura de autoridad hasta el punto de lesionarle físicamente y tener que recurrir a una ayuda médica, cuestión ante la cual BobEsponja muestra insensibilidad y falta de consecuencia. Es decir, BobEsponja no asimila la figura de autoridad, por tanto volverá a mostrar conductas de compulsión ante el fracaso y fracasará nuevamente.

Corolario: Si se muestra ansiedad, falta de control de impulsos y compulsión al fracaso, otros ayudarán a mantener este tipo de conductas y la figura de autoridad no podrá hacer nada por ellas, mas que, sufrir las consecuencias.

3.2.2 “NADA DE VIAJES GRATIS”

Este episodio corresponde al primer episodio del capítulo número treinta de la segunda temporada de la teleserie y tiene una duración total de 11 minutos.

Cansada de que BobEsponja fracase en la prueba de navegación, la Sra. Puff le otorga la licencia para no tener que verlo nuevamente asistir a su escuela. Cuando los padres de BobEsponja le compran un bote nuevo, la Sra. Puff trata de robárselo, por cuanto él aún no sabe navegar.

Ficha técnica:

Escritores	Aaron Springer C.H. Greenblatt Doug Lawrence
Creativo del storyboard	C.H. Greenblatt
Storyboard	Ninguno
Director de animación	Tom Yasumi
Director creativo	Derek Drymon
Personajes	<ul style="list-style-type: none"> • BobEsponja Pantalones Cuadrados • La Señora Puff • Sr. PantalonesCuadrados • Sra. PantalonesCuadrados • Policía • Prisioneros • Televisión • Reportero de televisión

Inicia el episodio con un plano panorámico de la escuela de botes de la Sra. Puff. Un narrador “en off” introduce con un acento francés: “Aquí estamos una vez más en la escuela de botes del Fondo de Bikini”.

El cuadro cambia a un plano medio en el que figuran BobEsponja conduciendo un bote, y la Sra. Puff acompañándolo con la tablero de anotaciones y con una cara de espanto porque el bote se mueve de un lado a otro sin control. Y el narrador continúa: “Hoy de nuevo, es el día del examen de conducción de BobEsponja, pero, más importante es, que éste es el último examen del año, y si BobEsponja no lo pasa, significa otro año completo en la escuela de Bob..... ¡Páf! Termina la escena estrellándose el bote conducido por BobEsponja en contra de la pantalla, haciéndose ésta trizas y quedando en negro el cuadro. Al volver, el plano es general, el bote está detenido con la instructora y su pupilo dentro y en el borde de la pantalla sobresalen unas piernas con aletas típicas de un buzo submarino, y una cámara destrozada en el suelo. BobEsponja ha atropellado al narrador y se da el primer diálogo:

- BobEsponja: (Con tono displicente se voltea hacia la Sra. Puff) ¿Qué pasa?
- Sra. Puff: (Sonriente y desentendida) ¡OH! Nada BobEsponja, acabas de golpear a otro peatón. (Escribe sobre su tablero) ¡Menos veinte puntos!
- BobEsponja: ¿Con cuantos me deja eso?
- Sra. Puff: Doscientos veinte y cuatro puntos negativos.
- BobEsponja: (Con tono ansioso) ¿Cuántos minutos quedan del examen?
- Sra. Puff: Ninguno. Ya terminó.
- BobEsponja: (Entusiasmado) ¡Es suficiente, puedo lograr esos puntos! (cambia la marcha y arranca violentamente).
- Sra. Puff: ¡Espera BobEsponja! ¡No! ¡No! (va arrollando con unos conos dispuestos en la pista de entrenamiento) ¡Es muy tarde BobEsponja! ¡No!

Luego de chocar y atravesar un muro, y con los gritos desesperados ignorados de la instructora el bote se detiene dando un fuerte golpe al suelo y levantando gran polvareda.

En la siguiente escena se retrata un plano medio en el que está la instructora tosiendo, cuándo acude presuroso BobEsponja y con los dos brazos la interpela:

- BobEsponja: Bien señora Puff, ¿Cuál es mi resultado? (emocionado completamente desentendido de la mala maniobra)
- Sra. Puff: Seis (extiende el tablero para mostrárselo a la esponja con una mirada resignada).

- BobEsponja: ¡Uaooo! (lanza un grito de triunfo levantando los brazos) (clava el codo en el cuerpo de la Sra. Puff y amenazante increpa) ¿y cuántos necesito para pasar? (con voz adulatora)
- Sra. Puff: Seis..... (ahora con mirada furibunda) (él hace una venia invertida con un ¡uuuuu! Y la señora Puff termina) cientos.
- BobEsponja: ¿Qué? (con rostro interrogado)
- Sra. Puff: ¡Seiscientos! Necesitas seiscientos puntos para pasar. Sacaste seis.
- BobEsponja: (empieza a sollozar diciendo) No se preocupe, estaré bien señora Puff (cambia completamente su talante a uno alegre) Además, ¡eso significa que estaré en su clase durante otro año completo! (golpea los restos del bote destrozado y salta un pedazo al aire) ¡La veré el próximo martes! (se va BobEsponja y cae el pedazo golpeando la cabeza de la instructora, haciéndola inflar violentamente. Sale de la escuela BobEsponja para recoger su bicicleta) ¡Si! ¡Obtendré mi licencia de conducir y solo me tomará un año maas! Se pone a celebrar estridentemente que va a continuar en la escuela. Cambia la escena a un plano medio, el mismo en el que quedó la instructora inflada y con la mirada fija denotando sobresalto.
- La señora Puff cavila: ¡OH Neptuno! (cambia el plano al de retrato y la instructora suda profusamente) ¡Otro año con él! (se escucha en segundo plano la continuación del festejo de BobEsponja, cantando más alto aún, como si supiera lo que la señora Puff está cavilando) ¡OH tentáculos! ¡OH santos percebes! Tengo que hacer algo para salvarme (se acerca aún más a un plano en el que se dibuja el ojo y el párpado tembloroso) ¡Sólo hay una salida! ¡El as bajo la manga de una maestra! ¡Los créditos extra! (cambia el disgusto por una euforia desinflando su cuerpo y levantando los brazos.

Corre perturbada al encuentro de BobEsponja y lo toma entre sus brazos para batirlo de arriba a abajo provocando que los ojos de la esponja se entrecrucen) ¡Créditos extra! ¡Ja Ja!, ¡aún tengo una oportunidad! Digo, aún tienes una oportunidad (lo abraza contra su cuerpo firmemente y se escucha un sonido que sugiere estrujamiento).

- BobEsponja: ¿Qué son créditos extra?
- Sra. Puff: Es cuando consigues créditos por las cosas que antes no fuiste capaz de hacer. (BobEsponja celebra con un grito agudo)

Lo lleva al aula de clases y le pide que escriba “una oración de diez palabras sobre lo que aprendió en la escuela de botes. Ante la inocencia de BobEsponja la instructora le ayuda con las primeras nueve, “lo que aprendí en la escuela de botes es...” BobEsponja

empieza a copiarlas, cuando se rompe la punta del lápiz. Él se levanta de su puesto y se dirige donde está el sacapuntas y empieza a sacarle punta una y otra vez (con un fondo musical) impacientando aún más a la profesora. Termina de sacarle punta al lápiz y regresa a su puesto, pero la rompe una vez más y camino de regreso al sacapuntas, la instructora arrebató violentamente el lápiz de sus manos y le entrega una pluma. BobEsponja termina su ensayo y cuando la profesora lo solicita, él lo empieza a rayar, poniéndose nervioso al sugerir que no está listo. La instructora visiblemente perturbada grita a la esponja “Es muy simple, solo diez palabras, lo que aprendí en la escuela de botes es.....tal....y tal....y tal (mientras sus ojos empiezan a enrojecerse de iras). BobEsponja también sucumbe a la presión y empieza a sudar, gritar y a simular un dolor en la mano con la que escribe. La señora Puff, desafortunada, se arroja hacia la esponja y se coloca encima de ella forzándola a escribir. La silla donde estaban cede y los dos caen al piso con un ruido estrepitoso. Por un momento, calmada la señora Puff, pide a BobEsponja que le entregue la hoja para leer lo que había escrito, pero la esponja se niega aduciendo que aún no está listo. Inicia un forcejeo violento por la hoja en el que la instructora repite iracunda “déjame verlo”, mientras BobEsponja grita “No” desde el piso. Termina el forcejeo con la rasgadura de la hoja, quedando una parte con la instructora y la otra con la esponja. La señora Puff arrebató agresivamente la otra parte de las manos de BobEsponja y lee la nota, dándose cuenta de que no había más que la frase dictada y varios garabatos tachados.

- Sra. Puff: (haciendo omisión de los garabatos) ¡No importa!, ¡Pasaste! ¡Pasaste! ¡Ja Ja! ¡Pasaste!
- BobEsponja: Señora Puff, no siento que haya hecho nada (sentado en el piso).
- Sra. Puff: ¡Así se supone que se deben sentir los créditos extra!
- BobEsponja: ¿!En Serio!?
- Sra. Puff: Además, aquí está la licencia.

Entrega la licencia a BobEsponja con sus datos, foto y firma. Con un fondo musical melancólico él recibe la licencia emocionado y lo primero que hace es sacar su lengua larga y lamer la licencia dejando un rastro de saliva alrededor de la misma. Inmediatamente la señora Puff despide a BobEsponja con la frase “ten una buena vida”.

Fuera de la clase BobEsponja anuncia a viva voz “Cuidado Fondo de Bikini, hay un nuevo conductor en camino y su nombre es, BobEsponja PantalonesCuadrados”. En ese mismo instante se retrata a la instructora con un primerísimo plano gesticulando estupor por la decisión tomada. Empieza a sudar profusamente pensando en el error cometido y se interpone una escena ensoñada por la instructora, en la que se ve a BobEsponja

conduciendo un bote despreocupadamente a toda velocidad por una calle, atropellando a gente, chocando un bus y chocando contra una familia comiendo a la intemperie. Siguiendo con la misma ensoñación, aparece un cuadro, asimilado como uno de televisión en la que se ve a un pez, vestido con terno y con un tupé de cabellos negros reportando la siguiente noticia sobre las tomas de Fondo de Bikini en llamas: “!Cuánta destrucción! Este reportero pregunta ¿Por qué? Se le culpa a esta egoísta y negligente instructora quien...” !Paf! el reportero también es arrollado por BobEsponja.

Termina la escena con un plano medio de La señora Puff despertando de su ensoñación y consolándose con la siguiente frase: ¡Eso es ridículo, él obtuvo sus créditos extra. No hay que preocuparse, él ni siquiera tiene un bote qué conducir. Y termina la escena.

La siguiente escena tiene lugar en casa de la señora Puff, cuando ella regresa por la noche. Abre la puerta y al grito de ¡sorpresa! encuentra a BobEsponja, el señor PantalonesCuadrados y su esposa detrás de un gran pastel de agradecimiento.

- Sr. PantalonesCuadrados: (Acercándose a la instructora) Gracias señora Puff, sé que hablo por todos cuando digo que la consideramos como un miembro de la familia PantalonesCuadrados (besa la aleta de la profesora con un chirrido estridente y se queda besándola por largo tiempo, hasta que interviene su esposa)
- Sra. PantalonesCuadrados: ¡Creo que lo expresaste muy bien cariño! (él se detiene y se voltea hacia la cámara ruborizado)
- Sr. PantalonesCuadrados: (regresando hacia donde está su familia) Señora Puff, estábamos comenzando a pensar que BobEsponja nunca iba a obtener su licencia, pero usted nunca se rindió, ¡Nunca se rindió! ¡Nunca eligió la salida fácil!
- Sra. Puff: Bueno yo....(mostrando su complicidad mirando hacia el piso) Está bien.
- Sra. PantalonesCuadrados: Queríamos asegurarnos que la señora Puff, la más grande maestra de manejo del mundo estuviera aquí para ver esto....

El señor PantalonesCuadrados devela un bote nuevo con una inscripción en la placa de la frase favorita de BobEsponja, “Estoy listo”. Seguido se muestra en un plano conjunto de BobEsponja y la señora Puff exaltados diciendo “!Un botemóvil nuevo!”, él emocionado de felicidad y ella de preocupación, sin embargo los dos con la misma postura corporal de las manos en la cabeza. BobEsponja se desmaya y es llevado por sus padres en el nuevo “Botemóvil” hacia su casa, dejando a la señora Puff alterada y planificando el arreglo para tal lío provocado.

En casa, el padre y la madre de BobEsponja lo acuestan en su cama y le aconsejan que no se acerque al bote por un rato. Él desobedece las órdenes de sus padres y va hacia dónde está su nuevo móvil y se embeleza con él.

La siguiente escena comienza con la señora Puff surgiendo de la espesura de la noche, con una media negra puesta en su cabeza para burlar su identidad, y se sube al auto nuevo de BobEsponja a hurtadillas. Enciende el motor, arranca y conduce el auto por la carretera. Sin embargo, no se había dado cuenta de que estaba sentada sobre BobEsponja, que se había quedado dormido en su nuevo regalo. Cuando despierta la esponja se da cuenta de que el auto está en movimiento y, respondiendo a su candidez, cree estar conduciendo. Pero se da cuenta de que hay alguien más ahí y tratando de ahuyentarla saca un gas de pimienta, pero de nuevo, haciendo gala de su pueril vida, equivoca el lado del chisguete y se echa a sí mismo el gas. Pide ayuda y la señora Puff lo patea fuera del bote diciendo: "Lo siento BobEsponja, pero fue por tu propio bien".

BobEsponja la alcanza pedaleando en su bicicleta y se agarra del bote con ambas manos y con sus brazos estirados, va arrastrándose por detrás del bote. Se produce el siguiente diálogo:

- BobEsponja: ¡Mas vale que detenga este bote! (mientras es arrastrado a gran velocidad) ¡No lo soltaré! ¡Nada me detendrá! Ni siquiera.....(en un signo de tránsito se anuncian "Almejas Gigantes") ¿Almejas Gigantes?

Pasa por el medio de un grupo de almejas que le muerden y despedazan el cuerpo, pero sigue agarrado al auto.

- BobEsponja: ¡No lo soltaré, nada me detendrá! Ni siquiera.....(se ve en otro signo de tránsito que se acercan a un grupo de "Rayadores de queso") ¿Rayadores de queso? (Pasa por el medio de los rayadores, resultando su cuerpo rayado hasta quedar tres líneas amarillas sostenidas a dos brazos que siguen aferrados al vehículo) ¡Si cree que la soltaré por un pequeño.....!No! (se anuncia en otro signo "Televisión Educativa") ¿Televisión educativa? ¡No! (por último se suelta del vehículo).

De inmediato, se retrata a la señora Puff en el bote, convencida de que por fin se deshizo de él, pero no se dio cuenta que BobEsponja se ha mimetizado como la radio del auto. De pronto la señora Puff enciende la radio y se escucha la voz de BobEsponja transmitiendo un programa de radio, pero sorpresivamente salta de ahí y se abalanza hacia la señora Puff, haciéndola perder el control del volante.

Cerca de ahí un par de peces policías en un patrullero observan las piruetas que hace el bote y deciden ir a su encuentro, pero en ese instante, les cae encima el bote de BobEsponja, al momento en que BobEsponja se queda sorprendido al descubrir el rostro del ladrón y enterarse de quien se trataba.

La siguiente escena empieza con un plano figura en el que está BobEsponja sosteniendo el auricular de un teléfono dentro de la cárcel, hablando con la señora Puff.

- BobEsponja: Y ¿Cómo le ha ido señora Puff?
- Sra. Puff: ¡OH! BobEsponja, yo quiero, disculparme. No debí haberte pasado sin estar listo aún.
- BobEsponja: Entonces supongo que tendré que devolver mi licencia.
- Sra. Puff: ¡Oí que la señora Platija comenzará una nueva clase el lunes por la mañana.
- BobEsponja: ¿Bromea? Usted siempre será mi única maestra. Además la alcalde dice que la soltará antes si le hace un favor.
- Sra. Puff: ¿Cuál?
- BobEsponja: Lecciones de manejo gratis (termina el episodio con BobEsponja riendo estereotipadamente)

Fin

COMENTARIO

La historia exhibe fracaso de las normas y fracaso de quienes tienen a cargo proponerlas y conseguir su cumplimiento.

El episodio muestra otra historia de fracaso en el que aparecen las figuras familiares de autoridad que proporcionan al hijo, perdedor compulsivo, un bote que simboliza un medio para adelantar y profundizar en su guión de fracasado.

En las escenas del episodio interactúan los padres de BobEsponja y la maestra de navegación como figuras de autoridad, BobEsponja como el niño y otros personajes adultos que sufren las consecuencias de conductas irresponsables por parte de BobEsponja. El padre y la madre llegan incluso a agradecer la complicidad de la maestra con el fracaso y la sobornan con un convite, trampa en la cual cae.

Existe una dinámica de relación simbiótica entre el niño con su compulsión por el error y la falta de control de sus impulsos, y la autoridad que es incapaz de educar y controlar, pero si, tiene la capacidad de engancharse en el conflicto hasta castigar y sufrir nuevamente, las consecuencias de la irresponsabilidad de quien persiste en fracasar, sufriendo ella misma daño físico, moral y social. Autoridad, la maestra, que pretende seducir a su educando, incluso a través de mentiras emocionales y salidas fáciles ante los errores, procurando a la vez, desligarse de esta relación sin lograrlo.

Las conductas heroicas en este episodio son exhibidas para el propósito de persistir en el fracaso, en lugar de ayudar a salvar o salvarse.

Corolarios: Si quieres fracasar en el control de los impulsos ten padres que te proporcionen los medios, y relaciónate con maestros que son capaces de caer en tus trampas y, a su vez, trampear las normas, todo con el “noble” propósito de fracasar.

Las figuras de autoridad son manipulables hasta el punto de ser usadas y a la vez sometidas a los caprichos de la irresponsabilidad y del deseo de no auto controlarse, ni aceptar las normas y menos, mantener relaciones sanas de respeto.

3.2.3 “AMOR CASCARUDO”

Este episodio corresponde al segundo episodio del capítulo número treinta y seis de la segunda temporada de la teleserie y tiene una duración total de 11 minutos.

Don Cangrejo invita a salir a la Señora Puff y termina gastando mucho dinero. En el intento de controlar su compulsión por comprar deja a BobEsponja a cargo de su dinero para comprar cosas que serán regalos para ella, sin embargo, los mensajes que da a su ayudante no son claros y él termina gastando mucho dinero también.

Ficha técnica:

Escritores	Doug Lawrence Jay Lender William Reiss
Creativo del storyboard	William Reiss
Storyboard	Jay Lender

Director de animación	Sean Dempsey
Director creativo	Derek Drymon
Personajes	<ul style="list-style-type: none"> • BobEsponja Pantalones Cuadrados • La Señora Puff • Don Cangrejo • Calamardo Tentáculos • El Señor Puff • Camarero • Clientes de tienda • Clientes del Krustáceo Kascarudo • Pianista buzo.

La primera escena es presentada con un gran plano general del restaurante “El Krustáceo Kascarudo”, luego pasa a un plano entero de la oficina de Don Cangrejo, que está tarareando una canción y haciendo algo con sus manos. Pasa a un plano medio corto y se ve que tiene una aguja e hilo y que está bordando algo en una tela. Pasa a un primer plano de sus manos trabajando en la tela y se puede ver delineado un bordado de un billete de dinero de Fondo de Bikini, muy parecido a un dólar.

De súbito, vuelve al plano medio corto, y el crustáceo se detiene y expresa un sobresalto, acompañado del movimiento de su nariz (que solo se mueve cuando hay dinero de por medio):

Plano general del comedor del restaurante.

- Don Cangrejo: ¿Qué es ese olor? (va corriendo hacia la caja registradora y oliéndola logra contar que falta un centavo y se pone a llorar, desparramado sobre la caja registradora.
- Calamardo: (cruza la pantalla sobre el mismo plano y con sarcasmo se burla diciendo) ¡OH no! ¡un centavo! ¡Auxilio, que alguien nos ayude!
- BobEsponja: (surge de atrás del mismo plano, de por debajo de Don Cangrejo) Es solo un centavo señor. Eso no importa.
- Don Cangrejo: (Enojado y amenazante) ¿No importa? ¡El dinero es lo que hace que el mundo gire! ¡El dinero mantiene tus pantalones cuadrados! (plano detalle en el que señala los pantalones de la esponja) ¡El dinero mantiene a Calamardo

- inspirado! (en un plano supino conjunto en el que está el cangrejo y la esponja, señala hacia un costado)
- Calamardo: (en plano conjunto en medio del comedor con clientes comiendo cangreburgers, estirándose y bostezando) ¡Ah!
 - Don Cangrejo: (en plano conjunto del comedor, ahora con tiritas adhesivas, tipo “curita”, pegadas a distintos lugares del comedor) ¡El dinero es lo que paga los arreglos que hicimos! (Vuelve al plano supino conjunto) ¡Nada en lo siete mares tiene mayor importancia! ¡Ni siquiera.....(el cangrejo vuelve su rostro, en un primer plano, con los ojos agrandados denotando embelesamiento y con una música sensual de fondo) esa belleza de curvas divinas!
 - BobEsponja: Lo veo Don Cangrejo, una cangreburger con queso. Un clásico.
 - Don Cangrejo: (Enojado) ¡No es la comida chico (abraza a la esponja), es la dama de las curvas divinas que come allá (señalando a la señora Puff que está dando un mordisco a una cangreburger).
 - BobEsponja: Oiga, esa es mi profesora de conducir, la señora Puff.
 - Don Cangrejo: ¿La señora Puff? (tomándose la cabeza con sus tenazas) ¡OH! ¿Es casada?
 - BobEsponja: No, Don Cangrejo, ella es soltera.
 - Don Cangrejo: Y ¿Qué pasó con el señor Puff? (aparece en un primer plano cinematográfico, no dibujado, un pez globo inflado confeccionado como lámpara, que es encendido por una mano humana que hace su entrada en el plano).
 - BobEsponja: A ella no le gusta hablar de eso.
 - Don Cangrejo: ¡Qué no daría yo por tener una dama así entre mis tenazas! (se inclina hacia la caja registradora de nuevo, pero esta vez con carácter melancólico)
 - Bob Esponja: ¡Oiga, ya sé Don Cangrejo, porque no lo llevo hasta allá y le presento.... (el cangrejo mueve las manos negándose a seguir a la esponja)
 - Don Cangrejo: ¡No, no, no, no! Soy muy viejo y tengo la cáscara dura para el amor. además, ¡mira mi ropa! (cambia a un plano figura, cortada la cabeza del cangrejo, y se muestra la ropa del cangrejo en detalle con la bragueta rota, la camisa y el pantalón sucios y manchados, acompañado con el audio de moscas zumbando)
 - BobEsponja: ¡OH! ¡Vamos Don Cangrejo, se ve genial! ¡Espere aquí, iré a romper el hielo! (Se dirige al encuentro de la señora Puff) ¡Hola Señora Puff!

- Sra. Puff: (Reacciona echando la cangreburger y visiblemente asustada moviendo el pié como pisando el freno) ¡Usa el freno BobEsponja, cuidado con el árbol a la izquierda!
- BobEsponja: (Estira su mano hacia el rostro de la instructora y chasqueando los dedos) ¡Señora Puff, no estoy conduciendo!
- Sra. Puff: (Sale de su ensoñación) ¡OH! Lo siento BobEsponja, no esperaba encontrarte aquí!
- BobEsponja: Yo trabajo aquí señora Puff (levanta los hombros cándidamente) ¿Quiere conocer a mi jefe?
- Sra. Puff: ¡OH cielos, yo no...!
- BobEsponja: ¡No se mueva! (trae arrastrando a Don Cangrejo) Señora Puff, me gustaría presentarle a....(Don Cangrejo cae de cara al piso estupefacto. Lo levanta del suelo y sigue) Me gustaría presentarle a mi jefe Don Cangrejo.

Don Cangrejo reacciona en un principio con nerviosismo y no logra articular sonido, mas que un balbuceo, acompañado de una profusa salivación con cara afligida. BobEsponja anima a su jefe a que diga “hola”, pero el crustáceo abre la boca para solo emitir un sonido de pujanza y necesidad. La señora Puff amenaza con irse por cuanto no lo entiende y Don Cangrejo se desespera, moviendo los brazos y ojos de un lado a otro, pero aún sin poder articular palabra alguna. BobEsponja intenta interpretar los movimientos y balbuceos del cangrejo, “Creo que Don Cangrejo dice que estaría encantado...de darle un puñetazo”, ante lo que el cangrejo se desespera más y continua con su acto resultando una nueva interpretación por parte de BobEsponja, “...de adivinar su peso”, la señora Puff se enoja y amenaza con irse, pero Don Cangrejo al extremo del paroxismo, mueve los brazos violentamente y grita chirridos desesperados y BobEsponja concede la interpretación correcta, “No, espere, el quiere tener una cita”. Don Cangrejo cae agotado al suelo. La señora Puff comprueba lo dicho por la esponja y responde lo siguiente ...”tiene el don de la palabra Don Cangrejo”, dejando la impresión de que accede a la invitación.

Llega la noche y BobEsponja está en casa de Don Cangrejo y con lista en mano, va pasando lista de los preparativos para la cita y comprobando que lleve objetos como, un rociador para el aliento y un pañuelo de la suerte y le abre la puerta de su casa deseándole buena suerte en la cita.

Con un plano general de un restaurante de lujo, la escena que sigue se desarrolla con la señora Puff siendo halagada por Don Cangrejo con los servicios de un masajista que está debajo de la mesa y lisonjeada con piropos pretenciosos. Al término de la cena, el

cangrejo es avisado por el camarero que su limusina ha llegado e inmediatamente ingresa un grupo de peces pajes que la llevan cargada ante el aviso del cangrejo “no tendrás que caminar nunca más”. La idílica noche se rompe cuando pide la cuenta y se entera que tiene que pagar un total de cien mil dólares. Su reacción ante esta noticia es un grito desesperado que logra destrozarse la botella en la cual se encuentra todo el restaurante (dibujado como esos recuerdos de tiendas de regalos en los que hay un barco dentro de una botella traslúcida).

Se cambia a un plano conjunto, en casa del cangrejo, en el que BobEsponja ve a su jefe que llora desconsoladamente sobre un charco de lágrimas.

- BobEsponja: No puedo entender, Don Cangrejo, ¿Cómo pudo gastar cien mil dólares en una noche?
- Don Cangrejo: (Sollozante) ¡OH BobEsponja! ¡No pude dejar de gastar cada centavo que tengo en la tierra! ¡No pude controlarme!
- BobEsponja:
- Don Cangrejo: ¡No lo sé chico! Tengo otra cita mañana, ¡Estoy atrapado entre mis dos amores! ¡La dulce señora Puff (poniendo una cara embelesada) ¡y el resto de mi dinero! (suplicante y lloroso en un plano detalle).
- BobEsponja: Yo quisiera poder ayudarlo....
- Don Cangrejo: (Cambiando su tono sollozante a uno mas grave denotando un aire malicioso) ¡Claro que puedes! (y le entrega su billetera a BobEsponja) Te pondré a cargo de todo mi dinero.
- BobEsponja: No entiendo Don Cangrejo.
- Don Cangrejo: Tu vendrás conmigo a la cita y no me dejarás gastar ni un centavo.

Cambia a un plano general de BobEsponja y Don Cangrejo caminando hacia la puerta de entrada de la casa de la señora Puff.

- Don Cangrejo: Ahora recuerda, daremos un paseo económico al parque y no importa cuánto te lo pida, no me des nada de mi dinero. (Ante la puerta de su “amada” se voltea hacia BobEsponja y le pide) ¡Dame un dólar!
- BobEsponja: ¡No!
- Don Cangrejo: ¡Muy bien chico! (golpea la puerta de la señora Puff con sus retinas, usualmente dibujadas como un punto negro, transformadas en corazones rojos al escuchar la voz de su “amada” sugiriendo una especie de quimera, y se desespera) ¡Flores, chico debes ir a comprar flores!
- BobEsponja: ¡Pero usted dijo.....!

- Don Cangrejo: ¿Qué ocurre? No puedes llegar a la casa de una dama como la señora Puff con las manos vacías... (convence a BobEsponja y éste se va en busca de las flores).

La señora Puff abre la puerta y pregunta si había sido la voz de BobEsponja la que había escuchado a través de la puerta, el cangrejo comprueba la pregunta explicando que él los acompañara como su asistente personal y la señora Puff pide un minuto más para “llamar a su corredor de seguros” e ingresa rápidamente en su casa. En el intermedio, llega BobEsponja con las flores y el cangrejo reacciona incongruentemente, desentendido por un instante de su idilio, y reclama enojado que BobEsponja haya desatendido el acuerdo, pero el momentáneo despiste es cortado por la salida de la señora Puff y el cangrejo arrebatada las flores de las manos de BobEsponja para entregárselas, al tiempo que se dibujan unos corazones emergiendo del cangrejo.

El descontrolado y cambiante cangrejo reproduce la dinámica ambivalente con varios regalos que siguen, una caja de bombones, un sombrero para el sol, un abrigo, un par de zapatos nuevos, perlas, y un montón de objetos más. El acto se desarrolla con un cambio muy rápido de planos que incluye, un plano supino con Don Cangrejo al frente de un fondo de corazones rojos que se elevan, en el que exasperadamente pide a la esponja comprar otro objeto, y en contraste con otro plano supino pero con un fondo en el que se elevan billetes de dólar encendidos en el que el cangrejo increpa colérico a su ayudante por malgastar su dinero.

La arrebatada escena parece terminar, sin embargo, continua con un plano general, en el que BobEsponja, agotado, con los ojos desorbitados y con los brazos alargados y desparramados en el suelo se sintoniza con la efervescencia del carácter del último acto, y representa un acto parecido, en el que se enoja con el cangrejo, en el intento de ponerlo en su lugar. Pero, el crustáceo se pone de rodillas ante la esponja y ruega con profuso llanto que compre un regalo más. Cuando BobEsponja lo trae, el cangrejo cambia de ánimo súbitamente para gritarle nuevamente a la esponja por gastar todo su dinero.

La controversia termina con BobEsponja abandonando la escena gritando vocablos incomprensibles, que son aludidos por la señora Puff, con diccionario en mano, en la categoría de insultos y el Cangrejo boquiabierto, como escandalizado por tal reacción. Por último dialoga con la señora Puff.

- Sra. Puff: Hay algo que me gustaría decir Don Cangrejo, (empieza a lanzar fuera de la escena los zapatos, abrigo y sombrero) me temo que no me siento a gusto

aceptando todos estos regalos. Eh, yo preferiría pagar mi parte si no le importa (saca de su bolso un fajo de billetes y se los entrega al cangrejo).

- Don Cangrejo: (Toma el dinero solícitamente) ¡Muy bien!
- Sra. Puff: Es un hombre muy dulce, Don Cangrejo (se acerca y le da un beso en uno de los dos ojos alargados que saltan de su cabeza y abandona la escena)

Don Cangrejo balbucea nuevamente y con sus ojos contornea un corazón.

Fin

COMENTARIO

En este episodio BobEsponja se ve avocado a la confirmación de su rol de perdedor, en este caso, como un mal administrador de recursos. Para ello interviene un personaje adulto, amigo, dueño de un negocio de comidas que manifiesta un carácter compulsivo por el dinero y una incapacidad de conseguir una relación sexual con una pareja del otro sexo basada en el valor de la propia relación.

Se pone a BobEsponja en el lugar del que controla el expendio del dinero, pero luego, Don Cangrejo lo acusa de mal usar este recurso. Don Cangrejo expresa el discurso principal del episodio al manifestar tener dos amores: el dinero y la señora Puff. Con esto ubica al otro como si fuera un objeto susceptible de posesión y uso, tal como al dinero.

Se muestra la ansiedad por la posesión del dinero y se pretende dar la lección del valor absoluto del mismo para validarse a sí mismo y sostener una relación con otro.

También expresa un modo de buscar una relación sexual en donde se intermedia por lo material hasta conseguir el propósito, jugando lo material el papel de objeto del soborno. Es decir, la relación sexual es producto de soborno.

Don Cangrejo usa esta estrategia porque manifiesta no saber cómo comportarse ante la pulsión sexual y la atracción que le provoca la señora Puff. Ella, por su parte, exhibe conductas descontroladas con las cuales denuncia su carácter compulsivo, complementario con el que ha exhibido BobEsponja en otros episodios comentados en este mismo trabajo, lo cual, da coherencia al discurso que expresa esta serie.

El contenido de este episodio también relaciona la alianza comercial entre los productores de la serie y las cadenas de expendio de hamburguesas, cuestión que se

puede comprobar objetivamente en empresas que están inclusive ubicadas localmente en el Ecuador.

Corolario: Debes gustar del dinero, poseerlo y evitar su malgasto, a menos que te enfrentes a la pulsión sexual y al deseo del otro, por quien puedes hasta perder la cabeza y conseguirlo por medios materiales con el objetivo de también poseerlo.

3.3 DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES QUE SE ASIMILAN COMO FIGURAS PATERNAS EN LOS TRES EPISODIOS DESCRITOS

Todos los padres de la serie son básicamente ausentes y realizan acciones para impulsar el carácter compulsivo, sin control de impulsos de BobEsponja. Un ejemplo de esto es la incapacidad la maestra Puff, a pesar de estar presente con él durante la prueba de manejo, de hacer algo para calmar los nervios de su estudiante. También, Don Cangrejo es incapaz de impedir que BobEsponja gaste todo el dinero que le ha encomendado racionar, porque él mismo es incapaz de contenerse en su compulsión hacia comprar objetos indiscriminadamente.

La maestra Puff, en su papel de educadora, no puede controlar la compulsión de BobEsponja, así como tampoco la suya. Y se engancha en la relación de conflicto y fracaso que retrata la historia en la que ni BobEsponja logra obtener su licencia, ni ella en instruir a su pupilo.

Don Cangrejo, adulto inmaduro, delega responsabilidades que en el fondo sabe que BobEsponja no las puede cumplir, dada su compulsión e inexperiencia en los retos que le plantea. En este sentido, representa a un padre inoperante, ineficiente, perezoso y derrochador, todo lo contrario de lo que se espera de un padre.

La figura de autoridad de la policía tiene una presencia lejana y castigadora que es capaz de cumplir su promesa hasta poner a los transgresores en la cárcel.

En resumen, estas figuras fracasan en la formulación y cumplimiento de normas por lo cual BobEsponja persiste en su incapacidad de madurar.

En los tres episodios de la teleserie que han sido analizados, las imágenes paternas se muestran desprovistas de un carácter formador eficaz. Esto hace que su papel, el de padres, se juzgue como una función presente en la vida de los niños pero sin importancia

al momento de actuar las pulsiones. Ineficaces por sus personalidades estereotipadas, llevadas al extremo por sus creadores para hacerlos, de alguna manera, atractivos y interesantes al momento de presentarlos en la interacción con los niños de la serie.

El cangrejo retrata a un adulto que inspiraría mucha desconfianza fuera del universo de la serie de BobEsponja. Su insaciable hambre por la riqueza, reducida a la acumulación de dinero, lo representa despojado de otros valores vitales aún más importantes. Tal vez, lo más inquietante del retrato que le hacen a este personaje es la manera por la cual intenta instruir a sus trabajadores, BobEsponja y Calamardo, sobre el cómo llegar a conseguir “el éxito que ha labrado”. Y como noria incansable, el lenguaje del cangrejo circula alrededor de eso, la acumulación de dinero. La figura de Don Cangrejo se interpreta en este particular como un estereotipo que se le atribuye normalmente en nuestra realidad cultural a la figura del padre, hace referencia al orden *simbólico* por cuanto instituye la ley y la estructura. Disfuncional, en cuanto lo hace a la fuerza, pero a pesar de coercitivo se instituye como norma.

La respuesta que da, casi siempre, Calamardo (adulto) ante estos intentos formadores de su jefe, es una completa apatía; tal vez porque necesita el trabajo o porque simplemente está cómodo donde está. El calamar está inmóvil y se consolida en esa indolencia: esta imagen es una apología patética del estereotipo del “profesional estadounidense contemporáneo” que se puede simplificar en la siguiente máxima, *moverme implicaría un esfuerzo mayor al que estoy haciendo ahora*.

Impulsar al desarrollo y el crecimiento es una característica que es atribuida por nuestra cultura al carácter formador que se espera de una figura paterna, en este caso, está trastocada por el efecto del sistema laboral dominante que somete al trabajador a su ideología.

BobEsponja (niño) en cambio, es susceptible en alto grado a las pretensiones formadoras del cangrejo. Inscrito aún en la posición infantil, la esponja busca figuras identificatorias con las cuales significar su estar-en-el-mundo, ya que sus padres están ausentes, lejanos, en una palabra, inalcanzables. Tal vez, la insuficiencia identificatoria provoca que BobEsponja esté fijo una situación de obstinación similar a la de Calamardo, la de implantarse en una posición pueril, por conveniencia antes que por necesidad.

Lo más patético del retrato del personaje de la esponja es que mantiene al calamar como amigo, a pesar de que por parte de éste es rechazado de manera abiertamente ladina, a veces hasta puesto en ridículo frente a los demás. La candidez que se le atribuye a BobEsponja por este maltrato es vista con compasión por la tele audiencia. Podemos

resumir esta ponderación con el siguiente corolario: *aunque no es mi verdadero amigo, me pone atención y me responde.*

La teleserie, con o sin propósito, ofrece la oportunidad a los niños espectadores para formarse un criterio desvalorizado de las figuras de autoridad y muestra maneras en que estas figuras pueden ser usadas a fin de evitar la aceptación y práctica de normas que le permitan adelantar en el auto control y recibir gratificaciones sociales por su madurez creciente. A cambio, también le muestra, maneras de actuación que validen situaciones de compulsión y alienación al consumo, soportadas por las figuras paternas de autoridad que también, supuestamente, se encuentran en incapacidad de auto control.

4. CONCLUSIONES

Nuestro análisis muestra que la identificación de BobEsponja con las figuras de autoridad, en el lugar de sus padres, que tienen una escasa presencia y una débil eficacia simbólica, tal como es se presenta en la sociedad actualmente, refuerzan las ausencias y vacíos que tienen que solucionarse de algún modo.

Las figuras paternas masculinas que interactúan con BobEsponja retratan a adultos con vicios neuróticos, cumpliendo su función de transmisión de significantes, mas, fallando en encaminar las pulsiones de BobEsponja hacia su identificación sexual definida. Los valores que actúan más bien guardan relación con la tendencia consumista, intencionada claramente por los creadores de la teleserie.

La figura de Don Cangrejo, semblanza del padre, es uno de los personajes principales de la teleserie. Actúa el rol de jefe que impone la norma tiránicamente, y sin embargo, le recompensa con el salario y con más oportunidades de transgredir las normas, entre éstas, no crecer y no hacerse responsable de sus actos.

Don Cangrejo no tiene una pareja, sin embargo, tiene una hija (la ballena Perlita). Quiere decir que, si tiene una hija ballena y no vive con la madre de ésta, su relación sexual está frustrada. La búsqueda de un objeto sexual, ejemplificada en su cortejo a la señora Puff, se da a través de cumplidos materiales, regalos y cenas y en tanto la relación no avanza, se conforma con la devolución de lo invertido, lo que confirma su carácter anal.

La obsesión por el dinero que sostiene Don Cangrejo se empareja con la cualidad de su pulsión sexual, evidenciando rasgos que, desde la mirada psicoanalítica, trazan perversión.

La señora Puff es otro personaje principal que se retrata actuando un rol materno que fetichiza, para ello hace que BobEsponja fracase recurrentemente y persista en el vínculo deseante. La señora Puff se ha visto obligada a renunciar a tener un hijo, dada su condición de viudez, mas no ha renunciado al deseo del hijo, y es en este deseo que persiste en la relación recurrente. De ahí, que los fracasos de BobEsponja no ocurren casualmente, sino, por acción de este deseo. Es entonces que esta figura materna, en tanto persista en su deseo, estará destinada a no tener éxito en su eficacia simbólica en

función de “cortar el cordón umbilical” y liberar a su suerte al objeto que ha investido con su deseo.

BobEsponja actúa correspondiendo a, Don Cangrejo en su orientación a la perversión, y a la señora Puff en su fetichismo.

El modelo social ideal de relaciones entre los personajes insertados en el universo de la serie de BobEsponja es dibujado como una colectividad de sujetos que operan con *personalidades ambiguas*, y haciendo uso de un lenguaje que se pierde en el equívoco, se insinúan en el orden de lo cómico, provocando risa en los espectadores, por ende identificación. Este retrato social puede ser atribuido como posibilidad real para los niños y adolescentes televidentes; puede impresionar como una vía operable en la comunicación interpersonal efectiva con sus pares. Peligroso si no se da un suficiente contraste con sujetos integrados con el mundo sociocultural real.

Los discursos expresados en los episodios analizados en este estudio muestran claramente la transgresión al modo vigente y al ideal social de conformidad con las normas y los caminos de éxito individual y social. Hace uso de “objetos animados” que pretenden representar figuras de personas en una dinámica relacional segmentada en episodios para mostrar nuevos valores que responden a las intenciones de los creadores de la serie y sus impulsores en la emisión de dichos programas. A estos agentes se suma la maquinaria empresarial comercial que los financia y los usa para la venta de productos.

Las empresas productoras de teleseries diseñan sus productos audiovisuales de manera que satisfacen los propósitos del consumo, ofreciendo programas atractivos, dinámicos y sugerentes que sirven como enganche e impulso de otros productos de circulación comercial, sin importar los valores de los cuales se sirven a este propósito incluso transgrediendo las normas sociales vigentes en los individuos, familias y sociedades receptoras de las emisiones de estos programas.

Las teleseries sirven para transmitir valores en un formato agradable y sugestivo, con mucha acción, haciendo uso de formas, colores y situaciones que atrapan la atención de la audiencia, expresar discursos morales e influir en posibles formas de actuación.

La forma en que las ideologías de la mayoría de corporaciones internacionales es expuesto a través de los lenguajes que se tele-dirigen a la población a través de la televisión, es un campo de estudio de la Psicología, por cuanto, son producto de un sistema sociocultural dominante que cría sujetos demandantes de atención sobre psicopatologías como el estrés y las depresiones, engendros de una sociedad de

consumo centrada mayoritariamente en la satisfacción de necesidades individuales, en menoscabo de las necesidades de socialización o, promover las condiciones sociales que, independientemente de las relaciones con el Estado, favorezcan en los seres humanos el desarrollo integral de su persona.

En relación con las familias, nos referimos en este trabajo de investigación a la manera subrepticia con la que crean en la población necesidades de consumo, estereotipos individuales y sociales, y la aceptación de un sistema laboral netamente mercantilista, desgasta las configuraciones familiares aún basada en valores bienhechores como el amor desprendido, la protección, la solidaridad, la aceptación del otro, el respeto, el trabajo sano y saludable, la generación de capital fruto del trabajo para el progreso y no para el acaparamiento en detrimento de otros, y otros ideales democráticos.

Los discursos ofertados a través de la mayoría de programas de televisión, producido en corporaciones internacionales, manifiesta una *contracultura* no fácilmente percibida por los *tele-consumidores*, que son mayoritariamente los niños y los padres de familia y adultos que admiten estas audiciones sin crítica. Los adultos deben hacer un ejercicio crítico sobre el contenido de cada uno de los programas transmitidos y compararlos con su propia existencia y propuesta de valores para sí mismos y para los niños espectadores.

BIBLIOGRAFÍA

AGUADED, José Ignacio. Convivir con la Televisión. Barcelona, Paidós, 1999.

ANSWERS CORPORATION.

- Commedia Dell'Arte. Internet. <http://www.answers.com/topic/commedia-dell-arte>. Acceso: 30/11/2008.

- Slapstick. Internet. <http://www.answers.com/topic/slapstick>. Acceso: 18/11/2008.

BBC NEWS. US Right Attacks SpongeBob Video. Jueves 20 Enero 2005. Internet. <http://news.bbc.co.uk/2/hi/americas/4190699.stm>, Acceso: 14/11/2008

BERNE, ERIC, Juegos en los que Participamos, Psicología de las Relaciones Humanas. México, Diana, 1964.

BUBBAGUMP. Menú. Internet. <http://www.bubbagump.com/menu.html#sandwiches>. Acceso: 17/04/2009

CHEMAMA, Roland. Diccionario del Psicoanálisis. Buenos Aires, Amorrortu, 2002.

CHOMSKY, Noam. "Rollback". Z Magazine. Enero 1995. Internet. <http://www.chomsky.info/articles/199505--.htm>. Acceso 15/04/09

DORFMAN, Ariel. MATTELART, Armand. Para Leer al Pato Donald, Comunicación de Masa y Colonialismo. Bs. As. Siglo XXI, 1973.

PSICOMED. DSM-IV. Internet. <http://personal.telefonica.terra.es/web/psico/dsmiv/dsmiv16.html#f60.2>. Acceso: 14/04/09

WIKIPEDIA, LA ENCICLOPEDIA LIBRE.

- Bubba Gump Shrimp Company. Internet. http://en.wikipedia.org/wiki/Bubba_Gump_Shrimp_Company. Acceso: 17/04/2009

- Commedia Dell'Arte. Internet. http://en.wikipedia.org/wiki/Commedia_dell%27arte. Acceso: 28/11/2008.

- Kraft Foods. Internet. http://en.wikipedia.org/wiki/Kraft_Foods. Acceso: 17/04/2009

- La Corporación. Internet. http://es.wikipedia.org/wiki/La_corporación. Acceso: 16/04/2009

- National Amusements. Internet. http://en.wikipedia.org/wiki/National_Amusements. Acceso: 16/04/2009

- Noam Chomsky. Internet. <http://es.wikipedia.org/wiki/Chomsky>. Acceso: 23/04/2009.

- Plano Cinematográfico. Internet. http://es.wikipedia.org/wiki/Plano_cinematográfico. Acceso: 25/11/2008.

- Spike TV. Internet. [http://en.wikipedia.org/wiki/Spike_\(TV_channel\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Spike_(TV_channel)). Acceso: 17/04/2009

- SpongeBob SquarePants. Internet. http://en.wikipedia.org/wiki/SpongeBob_SquarePants. Acceso: 25/11/2008

- SpongeBob SquarePants (Season 1). Internet. [http://en.wikipedia.org/wiki/SpongeBob_SquarePants_\(season_1\)](http://en.wikipedia.org/wiki/SpongeBob_SquarePants_(season_1)) Acceso: 18/11/2008

- SpongeBob SquarePants (Season 3) Chapter 49. Internet. [http://en.wikipedia.org/wiki/SpongeBob_SquarePants_\(season_3\)](http://en.wikipedia.org/wiki/SpongeBob_SquarePants_(season_3)) Acceso 14/11/2008

- Stephen Hillenburg. Internet. http://en.wikipedia.org/wiki/Stephen_Hillenburg. Acceso: 10/11/2008.

- National Amusements. Internet. http://en.wikipedia.org/wiki/National_Amusements. Acceso: 15/04/2009

- Sumner Redstone. Internet. http://en.wikipedia.org/wiki/Sumner_Redstone. Acceso: 15/04/2009

- Nickelodeon. Internet. <http://en.wikipedia.org/wiki/Viacom>. Acceso: 15/04/2009

FORBES, The Worlds Billionaires, Internet. http://www.forbes.com/lists/2007/10/07billionaires_The-Worlds-Billionaires_Rank_4.html. Acceso: 17/04/2009

FREUD, Sigmund,

- El Malestar en la Cultura (1930), Madrid, Editorial Alianza, 1997.

- La Interpretación de los Sueños (Primera Parte) Volumen IV. Buenos Aires, Amorrortu, Segunda Edición, 1996.

MALEVAL, J. Claude. La Forclusión del Nombre del Padre: el concepto y su clínica. Buenos Aires, Paidós, 2002.

MCCLURE, Samuel M.; LI, Jian; TOMLIN, Damon; CYPERT, Kim S.; MONTAGUE, Latané M.; MONTAGUE, P. Read., "Neural Correlates of Behavioral Preference for Culturally Familiar Drinks". *Neuron*, No. 44, 2004. Internet. http://www.sciencedirect.com/science?_ob=ArticleURL&_udi=B6WSS-4DJ38WF-N&_user=10&_rdoc=1&_fmt=&_orig=search&_sort=d&view=c&_acct=C000050221&_version=1&_urlVersion=0&_userid=10&md5=41dec7cdae89da575ab6a2447e2e3cf. Acceso: (14/02/2009)

NICK.COM, Everything Nick, Consumer Products. Internet. http://www.nick.com/all_nick/everything_nick/enter_cp.jhtml. Acceso: 17/04/2009

PRINCESS GRACE FOUNDATION, 1991 Award Recipients. Internet. <http://www.pgfusa.com/>. Acceso 12/11/2008.

SARTORI, Giovanni., Homo videns; la Sociedad Teledirigida. Punto de Lectura. México. 2006.

STRASBURGER, Victor C., et al., "Children, Adolescents, and Advertising". American Academy of Pediatrics, Number 6 Volume 118, Internet. Diciembre 2006 <http://www.pediatrics.org/cgi/content/full/118/6/2563> Acceso: 12/12/2006

THE PARENTS JURY. 2007 Children's Television Food Advertising Award. Internet. http://www.parentsjury.org.au/tpj_browse.asp?ContainerID=tpj_2007_ad_awards Acceso 12/11/2008.

TIME MAGAZINE. "The 100 best TV shows of all-TIME". Internet. http://www.time.com/time/specials/2007/article/0,28804,1651341_1659196_1652730,00.html Acceso: 13/12/2008

WORLDNETDAYLY. SpongeBob and Homosexuality. Enero 6 2005. Internet. http://www.jesus-is-savior.com/Evils%20in%20America/Sodomy/spongebob_and_homosexuality.htm Acceso: 15/11/2008