

La asombrosa excursión de Zamba.

Un viaje animado por la historia en la televisión pública argentina

Resumen

Este trabajo nos aproxima al programa televisivo La asombrosa excursión de Zamba emitido en los canales Encuentro y PakaPaka, de la televisión pública argentina. Trata de una serie de dibujos animados protagonizada por el personaje de un niño formoseño apodado Zamba, quien realiza excursiones con sus compañeros de escuela y su maestra por el país para conocer espacios con contenido histórico. De un modo mágico, se transporta al momento histórico donde ese lugar tuvo protagonismo y una vez allí conoce a los héroes patrios. Los modos de contar la historia, la narratividad audiovisual y su pertinencia en la televisión pública son los ejes de interés de este trabajo.

Palabras clave: Zamba, televisión pública, PakaPaka, pantallas, historia

Resumo

Este trabalho aborda o programa televisivo La asombrosa excursión de Zamba, exibido pelos canais Encuentro e PakaPaka, da televisão pública argentina. Trata-se de uma série de desenhos animados protagonizada pelo personagem de um menino da cidade de Formosa apelidado Zamba, que realiza excursões pelo país com seus companheiros de escola e sua professora para conhecer espaços de conteúdo histórico. De um modo mágico, ele se transporta ao momento histórico onde este lugar teve protagonismo e, uma vez ali, conhece os heróis pátrios. As formas de contar a história, a narratividade audiovisual e sua pertinência na televisão pública são os eixos de interesse deste trabalho.

Palavras-chave: Zamba, televisão pública, PakaPaka, telas, história



Norberto Leonardo Murolo

Licenciado en Comunicación Social con Orientación en Comunicación y Cultura por la Universidad Nacional de Quilmes (UNQ) Docente-investigador de la misma casa de estudios y de la Universidad Nacional de La Plata (UNLP). Integrante del proyecto de Investigación "Televisión pública digital argentina. Análisis de canal 7, canal Encuentro y canal Paka Paka en el período 2011-2012". Coordina el eje Identidades y Sujetos del Instituto de Investigaciones en Comunicación (IICOM) de la Facultad de Periodismo y Comunicación Social (FPyCS) de la UNLP. Es doctorando en Comunicación por la UNLP. Es becario de posgrado del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET).

Correo

nlmurolo@unq.edu.ar
leonardomurolo@conicet.gov.ar

Recibido: abril 2013
Aprobado: mayo 2013



ensayos

PakaPaka es el canal de televisión infantil perteneciente al Ministerio de Educación de la Nación Argentina. Junto con *Canal Encuentro* y el portal *Educ.ar* forma parte de los medios educativos del Estado. *PakaPaka* comenzó como un programa en *Canal Encuentro* y luego pasó a ser una emisora de 24 horas, transmitiendo por la Televisión Digital. El canal pretende reflejar las diferentes realidades de los jóvenes argentinos, teniendo en cuenta los diversos modos de vida de las regiones, atendiendo a las costumbres, los hábitos, las historias de cada territorio, en definitiva, la cultura en un sentido amplio.

La programación del canal se encuentra dividida en dos segmentos, el primero se denomina "Ronda PakaPaka" y está dirigido a niños de seis a doce años, el segundo se dirige a chicos mayores de doce años. La división en edades tiene que ver con el ingreso al sistema escolar y el paso a la escuela secundaria, con intereses de entretenimiento y de información diferenciados, que se pueden ver reflejados en las diferentes propuestas de los envíos.

Si bien la mayoría de ellos cuenta con los rasgos canónicos del género infantil como la fábula, los musicales, los dibujos animados y el entretenimiento constante, las temáticas tratan continuamente de versar sobre información escolarizada, proponiendo un aprendizaje constante. Aunque *PakaPaka* intente alejarse de ser catalogado como un canal netamente educativo, la perspectiva pública de la emisora lo convierte en un espacio de formación a la vez que de esparcimiento.

Sostiene Valerio Fuenzalida que: "la observación en el Hogar señala que en los momentos en que los escolares están solos y con menos compañía de adultos es cuando más ven programas infantiles; prefieren animados y comedias (sitcoms) con humor, o series como el Chavo del Ocho, que les permiten relajarse a través de la risa, y energizarse para reemprender tareas escolares, y tareas de ayuda en el hogar, especialmente en niñas de hogares modestos" (Fuenzalida, 2008).

Esta lectura de "relajación" recuerda a los postulados de la Teoría Crítica frankfurtiana que sostenía que la industria cultural servía para despejar la mente y preparar al trabajador para seguir produciendo al día siguiente. En la lectura

de la televisión infantil que citamos claro está que la "relajación" está vista de modo beneficioso. El autor menciona como ejemplo a Disney Channel y Cartoon Network. Podemos decir que *PakaPaka* rompe con ese esquema, no solamente por la interactividad (aspecto que comparte con envíos de los otros canales como *Dora, la exploradora* o *La casa de Mickey Mouse*) sino porque se ocupa de la especificidad del público destinatario. No busca simplemente relajarlos o entretenerlos sino comprenderlos, enseñarles y hablarles de ellos mismos.

Es así como mediante los envíos del canal se recorre el país y sus costumbres, se le da voz a chicos de todas las regiones para que cuenten sus experiencias de vida, se hace referencia a dimensiones locales para ejemplificar, se emplean modismos del lenguaje propios, y sobre todo se insta a participar a los chicos y chicas televidentes como parte necesaria y fundamental de las narraciones.

PakaPaka tiene un sentido público al ser concebido como un canal perteneciente al Estado en un momento comunicacional particular. Para 2009 se sancionaba la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual 26.522 que es llamada a suplantarse la normativa dictatorial precedente. La nueva ley propugna por la democratización audiovisual y propone además de la desmonopolización, la creación de nuevos espacios con contenidos diferenciados y un carácter federal.

Asimismo, la ley oficia como una actualización en materia de normativa desde un punto de vista democrático y social, de inclusión y de postulación de la comunicación como un servicio y como un derecho. También actualiza la normativa en un carácter tecnológico, la ley se concibe en un mismo momento histórico en el que la televisión como tecnología se digitaliza. En este proceso, la decisión argentina es adoptar la norma televisiva brasilero-japonesa que permite entre otras ventajas, la multiplicación de las señales.

Es decir, en un mismo ancho de banda poder transmitir varias señales de televisión digital. En este contexto, son los medios estatales los que comienzan a implementar la innovación tecnológica, planteando como los primeros canales digitales a la *Televisión Pública, Canal Encuentro* y *PakaPaka*.

Cómo se cuenta Zamba

La asombrosa excursión de Zamba es un dibujo animado realizado por la productora *El perro en la luna*. La serie cuenta hasta el momento con tres temporadas, la primera de cuatro episodios, la segunda de seis y la tercera de cinco episodios. Cada uno de ellos tiene una duración promedio de veinte minutos. La primera temporada salió al aire en julio de 2010 por *Canal Encuentro*, con motivo de la celebración del Bicentenario Argentino. En septiembre de ese año nació *PakaPaka* y, a partir de la segunda temporada, esta sería la emisora que le daría pantalla a *La asombrosa excursión de Zamba*.

En la primera temporada se muestran las excursiones de Zamba por el Cabildo. Los episodios que la conforman son "La excursión al Cabildo", "Se decide el Cabildo Abierto", "El pueblo pide el Cabildo Abierto" y "Zamba y el primer Gobierno Patrio". La segunda temporada cuenta con los capítulos: "Zamba en la Vuelta de Obligado", "Zamba en la Casa de Tucumán", "La asombrosa excursión de Zamba en Yapeyú" (que cuenta con tres partes) y "La asombrosa excursión de Zamba en la casa de Sarmiento". Por su parte, la tercera temporada cuenta con los capítulos: "La asombrosa excursión de Zamba en la Casa Rosada", "La asombrosa excursión de Zamba en las Islas Malvinas", "La asombrosa excursión de Zamba en el Monumento a la Bandera" (que cuenta con dos partes) y "La asombrosa excursión de Zamba en las invasiones inglesas".

La serie propone una manera diferente de contar la historia argentina mediante un dibujo animado. En el primer capítulo, el personaje principal, un niño formoseño llamado José pero apodado Zamba, va de excursión con sus compañeros de escuela y su maestra Silvia a Buenos Aires, precisamente al Cabildo, donde se sienta en una silla histórica (donde está prohibido sentarse) que lo transporta hacia el pasado, allí se encontrará con la historia viva de la Argentina, con los héroes patrios y los acontecimientos que en los manuales escolares se reflejan lejanos e impermeables. Zamba, entonces, comienza como un aventurero a conocer y aprehender la historia argentina desde una dimensión impensada: viviéndola.

Zamba se encuentra entonces con Manuel Belgrano, Mariano Moreno y con su héroe José de San Martín, con quien incluso libra una batalla

como su ayudante. En medio de esta excursión pregunta y es respondido, a modo de clase y de inquietud estudiantil, lo que refleja un interés pedagógico además de lúdico en el envío.

Los artilugios mediante el cual Zamba aparece en el pasado cambian en cada capítulo. La silla es una puerta de entrada hacia 1810 en la excursión al Cabildo, pero desclavar una espada de madera de una pared en la casa de San Martín en Yapeyú es otra de las maneras de acceder al pasado.

Sostiene Bajtín que "todo hablante es de por sí un contestatario, en mayor o menor medida: él no es un primer hablante, quien haya interrumpido por vez primera el eterno silencio del universo, y él no únicamente presupone la existencia del sistema de la lengua que utiliza, sino que cuenta con la presencia de ciertos enunciados anteriores, suyos y ajenos, con las cuales su enunciado determinado establece toda suerte de relaciones (se apoya en ellos, problematiza con ellos, o simplemente los supone conocidos por su oyente). Todo enunciado es un eslabón en la cadena, muy complejamente organizada, de otros enunciados" (Bajtín, 1998: 8).

En este sentido, el discurso del dibujo animado como territorio de lo imposible rescata sentidos puestos en juego en relatos precedentes. Estos elementos propios de la fantasía que el discurso del universo animado propicia es eco de historias fantásticas como *Las Crónicas de Narnia* adónde se accedía mediante el fondo de un ropero o sumergiéndose en una pintura. Asimismo tiene ecos de *Alicia en el país de las maravillas*, y la entrada a ese mundo de ensueño mediante una puerta o un espejo. De este modo, la fantasía del viaje en el tiempo no necesita ser explicada ya que la magia y el mundo infantil son una yuxtaposición necesaria y naturalizada. En estas historias, la vivencia onírica de transportarse a un territorio pasado no alarma a los protagonistas sino que los libera.

Zamba, una vez en el pasado, es ayudado por Niña, una pequeña mulata hija de un esclavo traído de África y de una mujer libre. Niña oficia como su compañera de aventuras en el transcurso de las historias, a la vez de anfitriona y presentadora de espacios y personajes desconocidos por Zamba.

El esquema actancial propuesto por A. J. Greimas (1976) como modelo que se aplicaría al análisis de obras de ficción señala la existencia de actantes,

no de actores ni personajes, sino roles que pueden ser ocupados por personajes o diseños, por objetos o energías. Es un modelo de ordenamiento estructural que permite vislumbrar los lugares y funciones que cada actante ocupa en el desarrollo del relato. En este sentido el esquema consta de binomios: Sujeto-Objeto, Ayudante-Oponente, Destinador-Destinario. En *La asombrosa excursión de Zamba*, el Sujeto es Zamba, en el lugar del Objeto se postula aquello que busca

o anhela, en este caso, el conocimiento de la historia; la ayudante es Niña, su guía y acompañante en la aventura de conocer; el espacio del oponente generalmente ocupado es el foráneo, como el soldado realista; el Destinador es un espacio que no siempre está ocupado por un personaje, en este caso son las ganas de aprender y el Destinario de estas ganas es el propio Zamba. Este esquema ordena los lugares que cada rol ocupa y responde a los por qué de las motivaciones de cada personaje.

Por otra parte, *La asombrosa excursión de Zamba* también es un híbrido de géneros ya que si bien se encasilla en los dibujos animados y en una narración histórica,

juega con el género de la comedia musical. En cada envío aparecen canciones folclóricas originales interpretadas por los personajes, que contribuyen al relato. Las voces y las composiciones son contribuciones de reconocidos artistas argentinos como Soledad, Hilda Lizarazu, Horacio Fontova, Fito Páez, La Mosca y Kevin Johansen, entre otros.

Las aventuras comienzan siempre con la misma introducción, Zamba se presenta: *“Me llamo José, pero me dicen Zamba. Como todas las mañanas estoy yendo a la escuela y estoy llegando tarde. Vivo en la provincia de Formosa, en una ciudad que se llama Clorinda. Mi comida favorita es el chipa. Una de las cosas que más me gusta es ver tele y la que menos me gusta es que mi mamá me mande a la escuela con el pijama abajo del*

guardapolvo. Cuando sea grande, mi sueño es llegar a ser astronauta. Hoy es un día muy especial porque nos vamos con la señorita Silvia de viaje a (Buenos Aires o donde se trate en cada capítulo) donde nos esperan aventuras extraordinarias. Aquí comienza La asombrosa excursión de Zamba”

La presentación misma expresa una construcción identitaria de un niño argentino. La elección de un chico formoseño para protagonizar la serie tiene que ver con una idea de descentralizar las historias contadas desde Buenos Aires para todo el país. La Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual propone entre unos de sus pilares la producción regional y local, en detrimento de la implantación de historias porteñas en realidades de todo el país.

Noticieros que cuentan el estado del tiempo y del tránsito en Buenos Aires, hasta telenovelas y sitcom que narran sus idas y vueltas en una sola parte del territorio nacional proponen un modo falso de pensarnos identitariamente de manera compleja. Zamba es formoseño, de Clorinda, y representa a los niños argentinos, a sus costumbres como ir a la escuela por las mañanas, a sus fantasías y deseos, como querer ser astronauta y a sus particularidades como comer chipá, un alimento característico del noreste argentino.

Zamba se construye a la vez como simpático, hablador, preguntador, cuestionador y con un gran sentido de la justicia. A su vez, el apodo Zamba también tiene que ver con su región y con su cultura, la zamba es un género musical folclórico originado en Perú y que aún se baila en el noreste de Argentina. En 2007 la Honorable cámara de Diputados de la Nación propuso a la zamba para que sea considerada la danza nacional de Argentina (Cámara de Diputados de la Nación, 2007). Estos índices (apodo, lugar de nacimiento, costumbres alimenticias y musicales) construyen a modo de rompecabezas una identidad y por extensión una cultura. Dice Stuart Hall a propósito del concepto de identidad.

En el lenguaje del sentido común, la identificación se construye sobre la base del reconocimiento de algún origen común o unas características compartidas con otra persona o grupo o con un ideal, y con el vallado natural de la solidaridad y la lealtad establecidas sobre este fundamento.

Zamba se construye a la vez como simpático, hablador, preguntador, cuestionador y con un gran sentido de la justicia. A su vez, el apodo Zamba también tiene que ver con su región y con su cultura, la zamba es un género musical folclórico originado en Perú y que aún se baila en el noreste de Argentina.

En contraste con el "naturalismo" de esta definición, el enfoque discursivo ve la identificación como una construcción, un proceso nunca terminado: siempre "en proceso". No está determinado, en el sentido de que siempre es posible "ganarlo" o "perderlo", sostenerlo o abandonarlo. Aunque no carece de condiciones determinadas de existencia, que incluyen los recursos materiales y simbólicos necesarios para sostenerla, la identificación es en definitiva condicional y se afina en la contingencia. Una vez consolidada, no cancela la diferencia. La fusión total que sugiere es, en realidad, una fantasía de incorporación (Hall, 2000: 15).

En este sentido, el personaje de Zamba está construido por elementos materiales y simbólicos que proponen una identificación identitaria argentina, quizás más amplia haciéndonos pensar en lo regional. Zamba libra batallas de independencia junto a José de San Martín y conoce a próceres latinoamericanos como Bolívar y Artigas a quienes considera parte de su causa. La identidad latinoamericana aparece no solamente en atisbos culturales como las comidas, vestimentas, nombres o danzas sino también en el reconocimiento de la hermandad en la diferencia y, sobre todo, en la oposición ante el conquistador.

Zamba propone entonces el ejercicio de que los niños vean en aquel chico distante geográficamente un par, por sus mismas costumbres como ir a la escuela en las mañanas y estudiar la historia argentina, pero también propone una identificación por oposición donde las costumbres de Zamba tienen su correlato en costumbres propias de chicos y chicas de diferentes partes del país. Hábitos y costumbres que también forman parte del complejo palimpsesto de identidad del que Zamba solamente pretende ser, cual metonimia, una parte.

Zamba y la narración televisiva

En los últimos años se asiste a un furor por las series televisivas. Grandes estrellas del cine y abultados presupuestos recalcan en el ámbito televisivo, en muchos casos traducándose en calidad narrativa. La televisión parece por momentos jaquear al cine en cuanto se trata de innovación. Además, vemos en la televisión el uso de técnicas narrativas que si bien no son novedosas, toman un despliegue

protagónico como los flashbacks y los flashforward, la velocidad y la ralentización, la migración de modos de contar del videoclip, del videojuego y de las nuevas pantallas. En estos espacios híbridos de modos de narrar identitarios se puede ubicar *La asombrosa excursión de Zamba*. El programa tiene como valor más la búsqueda de climas y momentos que el hallazgo de una identidad narrativa propia.

El viaje al pasado es uno de esos momentos importantes del programa. En el pasado suceden las historias y los climas que se generan, si bien carecen de una mayor contextualización y detalle, están logrados en cuanto satisfacen las preguntas que un niño puede hacer ante los acontecimientos que presenta. Desde ya que la historia argentina –como la de cualquier otra nación– se complejiza en su narración atendiendo a la multiplicidad de causas y personajes que intervinieron, pero la televisión es un medio de comunicación que trabaja con la elipsis, con el resumen y con la síntesis.

En este sentido, el recurso narrativo de la estética del videoclip, en donde una palabra es una imagen, sirve al programa para acceder a un público de "nativos digitales" que está familiarizado con una velocidad narrativa que tiene que ver con el video breve de *YouTube* y con el videojuego. Es este quizás el modo de narrar que más influencia a *La asombrosa excursión de Zamba*.

El videojuego es uno de los principales subsidiarios en materia narrativa, el comienzo a modo de títulos donde Zamba se presenta está contado como un juego de aventura donde Zamba corre, cual Mario Bros o Sonic, a gran velocidad de izquierda a derecha de la pantalla sin tridimensionalidad, comiendo chipas cual hongos o monedas y llegando a una puerta como meta, entrando a la siguiente fase, el comienzo de la excursión. Mucho más evidente es este guiño en capítulos posteriores cuando los gráficos se tornan un videojuego de antigua generación, imitando el pixelado en la pantalla. La narración elige estos modos de contarse primeramente para ganar velocidad narrativa, para innovar, hibridarse y ser más televisión. En segundo lugar, para llegar a quiénes ven el programa, jóvenes acostumbrados a navegar por estas narraciones, con una mirada educada o construida alrededor de específicas temporalidad y especialidades.

Zamba y la historia

Es claro que la historia, como cualquier otro discurso, se narra mediante interpretaciones y subjetividades puestas en juego. Es en este sentido que el revisionismo histórico tiene un nuevo capítulo en las excursiones de Zamba, quizás no atendido desde sectores académicos como un discurso de peso contra el cual oponerse y argumentar, pero es cierto que en esta historia de ficción los espacios, los personajes y los tiempos de la historia oficial son

respetados y reflejados tal como lo aprendemos en los manuales canónicos y en el sistema educativo formal, pero a la vez episodios mínimos que contribuyen al relato son creados y recreados de modo subjetivo por el formato.

Cabe insistir en que el envío forma parte de un canal de televisión estatal y que pertenece al Ministerio de Educación de la Nación, por ello no estamos hablando de discursos contrahegemónicos o de oposición a la historia oficial que presenta el sistema educativo, sino que hablamos de una diferencia con la historia o los modos de contarla a lo largo del tiempo. Es política de Estado la preeminencia de la educación en el presupuesto nacional, y es también prioridad la

política comunicacional de la mano de la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual y de la implantación de la Televisión Digital, dos políticas de estado comunicacionales y sociales que atienden a necesidades de democratización de las voces de emisión y de la ampliación en cantidad de públicos a quienes llegan esas voces.

En este contexto, la amplitud en los mensajes hacen posibles los revisionismos en todo ámbito. En la historia argentina, en la del comienzo de

nuestra formación como nación y en la reciente, pudiendo reparar de algún modo injusticias mediante juicios de la verdad, se presenta como coherente un estado revisor y propulsor del debate político. Zamba es en este contexto un eslabón más en la cadena del debate, esta vez para niños y con el formato infantil que requiere un canal destinado a los más chicos.

La serie resigna la pretensión de contar una Historia con mayúscula y propone como carta fuerte una mirada entre infantil y pedagógica de los grandes acontecimientos históricos argentinos. Es imposible pretender objetividad, sin embargo aún en las ciencias sociales hay quienes proponen narrar desde un grado cero de subjetivismo. *La asombrosa excursión de Zamba* además de no proponer una lectura en ese sentido, hace gala de su recorte y focalización, propone una serie de personajes netamente ficcionales –como el propio Zamba y su ayudante Niña- mezclados con personajes de la “vida real” –como los próceres y demás personajes históricos- en escenarios existentes.

Sin embargo, en este escenario nutrido de relatos que ya conocemos, tiene lugar una ficción conciente de tal, construida con elementos foráneos a esos momentos históricos y con focalizaciones puntuales sobre lo que se quiere contar de esa historia, generalmente aspectos puntuales alrededor de las actuaciones de los próceres como personas de carne y hueso. Es común ver menciones a tecnologías de la comunicación y diversos inventos inexistentes en esa época, que provocan por oposición un rasgo de complicidad con los chicos y chicas destinatarios del programa.

Asimismo, cada envío finaliza con un “Prócer Invitado” que le pregunta a Zamba qué aprendió durante el capítulo y el niño, a modo de resumen de lo visto, repasa los acontecimientos más importantes. Este final también sirve para anticipar un capítulo dentro de la misma historia o para dar un cierre a la historia. Los próceres son en *La asombrosa excursión de Zamba* vistos como héroes y personajes principales de cada envío. La construcción de ellos se torna generalmente personal, primero se cuenta su nacimiento, su lugar de crianza, sus gustos, su vida familiar que constituyen de algún modo lo que fueron para la patria. Zamba presta atención a estos detalles que los humanizan.

Sin embargo, en este escenario nutrido de relatos que ya conocemos, tiene lugar una ficción conciente de tal, construida con elementos foráneos a esos momentos históricos y con focalizaciones puntuales sobre lo que se quiere contar de esa historia, generalmente aspectos puntuales alrededor de las actuaciones de los próceres como personas de carne y hueso.

A modo de cierre

Las contemporáneas transformaciones en materia de comunicación en la República Argentina tienen como principal acontecimiento la sanción de la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual. En ese marco regulatorio se postula la democratización de los medios de comunicación audiovisuales y la federalización de los contenidos como algunas de sus características principales. Asimismo, la implementación de la Televisión Digital en Argentina se lleva adelante desde los medios públicos, digitalizándose la *Televisión Pública* y *Canal Encuentro* y creando nuevas emisoras temáticas como *INCAA TV* y *PakaPaka*. En este sentido *PakaPaka*, como medio dependiente del Ministerio de Educación de la Nación, propone en sus contenidos programación tendiente al entretenimiento y la educación de chicos y chicas de todo el territorio nacional.

La asombrosa excursión de Zamba fue exhibido por primera vez en *Canal Encuentro* en 2010 y luego pasó a *PakaPaka*. En su propuesta destacamos la hibridación de géneros del dibujo animado con el programa histórico y la comedia musical. Desde el punto de vista narrativo advertimos que se asienta en los cánones de la tecnología de la animación conocidos en su género, a la vez

que apela a recursos gráficos del videoclip y del videojuego, propicios para el encuentro con los televidentes: chicos y chicas denominados como “nativos digitales”.

Zamba es un personaje construido de manera identitaria, que no pretende clausurar una identidad argentina, sino que subraya la identidad de un niño originario de una región del territorio nacional. De ello, se focaliza en sus gustos y costumbres, su apodo, la música, los alimentos y los espacios que frecuenta.

Asimismo, Zamba es un programa histórico y por ello propone debate en torno a acontecimientos. Podría señalarse como un eslabón en la cadena del revisionismo histórico, esta vez pensado en un formato infantil. En este sentido, la narración no pretende objetividad en el relato. Por el contrario, propone ficción conciente de ello y cuenta una historia.

Finalmente, *La asombrosa excursión de Zamba* es una apuesta nacional en el campo de los dibujos animados, narrando de modos por momentos novedosos pasajes de la historia argentina pensando en los televidentes y procurando conjugar entretenimiento y empatía con estudio y reflexión. ㊦

Bibliografía

Bajtín, Mijail. *Estética de la creación verbal*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores, 1998.

Fuenzalida, Valerio. “Cambios en la relación de los Niños con la Televisión”. En *revista Comunicar* N° 30, Vol. XV, marzo 2008, pp. 49-54. Edición Audiencias y Pantallas en América. Andalucía. ISSN 1134-3478 / DL: H-189-93, 2008.

Greimas, Algirdas Julien. “Les acquis et les projets. Préface”. En Joseph Courtés, *Introduction a la sémiotique narrative et discursive. Méthodologie et application*. Paris: Hachette, 1976, pp. 5-25.

Hall, Stuart. “¿Quién necesita identidad?”. En Stuart Hall y Paul du Gay (comps.). *Cuestiones de identidad cultural*. Buenos Aires-Madrid: Amorrortu, 1996.

Sitios web

“La Asombrosa Excursión de Zamba – Programas – Canal Encuentro”. Canal Encuentro:

http://www.encuentro.gov.ar/sitios/encuentro/programas/detallePrograma?rec_id=50118 (Consultado el 12 de febrero de 2013).

“Minisitios – PakaPaka”. PakaPaka: http://www.pakapaka.gob.ar/sitios/pakapaka/minisitios/index?minisitio=minisitio_zamba (Consultado el 12 de febrero de 2013).

Cámara de Diputados de la Nación, Proyecto de Ley

<http://www1.hcdn.gov.ar/proyxml/expediente.asp?fundamentos=si&numexp=2419-D-2007> (Consultado el 12 de febrero de 2013).

Un dibujito de Paka Paka cuenta la “historia oficial” en versión infantil - La Nación Online

<http://www.lanacion.com.ar/1495635-zamba-de-paka-paka-relata-la-historia-oficial-en-version-infantil>

(Consultado el 12 de febrero de 2012).