

## IIIº Congreso Internacional de Identidades

### El Asombroso Mundo de Zamba.

#### Análisis de Géneros y Sexualidades en una serie animada

Victoria Pedrido Nanzur (FCS-UBA) - [vpedrido@gmail.com](mailto:vpedrido@gmail.com)

Palabras clave: géneros, sexualidades, masculinidades

#### **A modo de introducción: una confesión**

Yo miro dibujitos y series animadas. Es una práctica en la que encuentro distención y, además, me divierte. Lo cual ya constituye un tesoro en sí mismo, en tiempos en los que la oferta televisiva mayoritariamente traduce como “entretenimiento” a un arsenal mediático que se entretiene retorciendo la intimidad del sujeto de turno.

Para este trabajo me interesa hacer foco en una serie de dibujos en especial. Una que ha trascendido la pantalla para habitar las escuelas públicas, los programas sanitarios destinados a la infancia, y es parte de celebraciones institucionales. Y que durante cinco años se trató del Estado hablándole a lxs niñxs. “El Asombroso Mundo de Zamba” constituyó una marca propia, y al momento de la revisión de este trabajo, lamentablemente ya no se encuentra en el aire.

Me gusta Zamba. Y de mirarlo seguido y con atención, empecé a encontrar algunas cuestiones que hacían “ruido” respecto de algunas de sus proclamas, o de lo que se entiende por los mensajes que desde la institución de educación pública nacional se enuncian en el marco de la igualdad de derechos de todos y todas.

Este trabajo surge, entonces, del disfrute y de la incomodidad.

Del disfrute de mirar un producto que a mi criterio, realiza aportes muy interesantes al universo de los consumos culturales infantiles sobre la visión del mundo, del país, de las personas y de sus condiciones políticas, sociales y culturales. Y de la incomodidad ante ciertas construcciones ideológicas que cruzan las tramas argumentativas del dibujito. Incomodidad que no puso necesariamente en jaque el disfrute, sino que lo resignificó y lo complejizó sugerentemente.

La incomodidad apareció, pues, de la mano de cierto desencantamiento de lo “asombroso” que prometía el mundo de Zamba, cuando algunos aspectos entraron en tensión con la línea editorial del programa promotora del respeto y la no discriminación.

Al mirar con atención era posible observar que las historias narradas en la serie están atravesadas de naturalizaciones, estereotipos y estigmas en torno a los géneros, las sexualidades, y particularmente sobre las masculinidades.

La incomodidad, pues, me disparó preguntas. Concretamente, sobre las representaciones de la masculinidad y la feminidad que se cuelan a través de algunas modalidades de ridiculización y/o desvalorización ligadas a estereotipos sexuales y expresiones de género. Ahora bien, no es la mera búsqueda (y/o denuncia) de estereotipos de géneros en los productos culturales destinados a los consumos infantiles lo que motiva mi interés. Me motiva más bien, la interrogación más extensa por las construcciones sexo-genéricas en distintos escenarios comunicacionales, en cruce con mi propio placer de consumo de series animadas, en un contexto caracterizado por una creciente discusión pública en torno de las relaciones y expresiones de género y sexualidad, consagración de derechos de este orden en distintas leyes nacionales, y una particular interpelación a las infancias como sujetos de derechos y receptores activos de las propuestas mediáticas.

### **Zamba, el dibujito animado del bicentenario**

“El Asombroso Mundo de Zamba” es el título de la serie animada “estrella” del canal infantil Paka Paka, del Ministerio de Educación de la Nación, entre 2010 y 2015. Fue creado por el comunicador y guionista Fernando Salem, con el asesoramiento en materia de historia de Gabriel Di Meglio y bajo la dirección de Sebastián Mignona.

Zamba surge en el escenario cultural y político del Bicentenario argentino. En 2010, año en el que Paka Paka cobra autonomía como señal propia para el consumo de niños y niñas nace esta propuesta animada destinada al público infantil, que se inscribe en el marco de una política de elaboración de productos comunicacionales por parte de las industrias culturales, que se constituyen además, como expresiones de un posicionamiento nacional y latinoamericano. Un enfoque que es gestado desde una perspectiva política y cultural que no procura una neutralidad política para hablar de Latinoamérica.

Pero además, como parte del clima epocal, Zamba aparece en un contexto en el que el Estado avanzó en un compromiso resuelto con los derechos humanos a través de un profuso marco normativo. Ejemplo de ello es el reconocimiento de niñas y niños como sujetos de derecho, a través de las leyes de Protección Integral de los Derechos de Niñas, Niños y Adolescentes en 2005 y de Educación Sexual Integral en 2006. A su vez, “El Asombroso Mundo de Zamba” emerge en un escenario socio político en el que se cristalizan las luchas que el movimiento LGBT venía librando en relación al

reconocimiento de sus derechos. Al respecto, el Bicentenario podría constituirse como un escenario histórico en el campo de disputa de los derechos sexuales. También del derecho a una comunicación democrática. En ese marco, también se promulga la ley de Servicios de Comunicación Audiovisual (2009)

### **Recorte que sitúa este trabajo**

La serie animada, contiene, entre sus capítulos dos segmentos: *¡Otra vez sopa!* y *Zamba desafía*. Para este trabajo, nos vamos a ocupar de las representaciones que se reproducen de géneros y sexualidades en ambas piezas.

La selección está motivada por ciertas apelaciones y referencias sexo genéricas aludidas en cada una de ellas, que podríamos anticipar como el tratamiento del poder y su relación con masculinidad/feminidad, y cómo se muestran, ilustrados, los cuerpos heroicos y los de los villanos. También nos interesa bucear en las formas en que se aborda la educación sexual integral (ESI) y a qué recursos se apela para tratarla. Cabe señalar que más allá de la selección de este corpus específico, resulta imprescindible recurrir a la referenciación de personajes que aparecen a lo largo de otros capítulos de la serie para identificar las regularidades existentes en las construcciones sexo genéricas que (des)visten los personajes y sus relaciones en la trama.

### **El elenco de Zamba y el asombroso mundo del binario**

Zamba, es el apodo de un niño que se llama José y es el personaje central. Tiene ocho años y va a una escuela pública en la ciudad formoseña de Clorinda. Es curioso, amigable y de espíritu travieso. Se aburre seguido en clase y su inseparable compañera de aventuras es Niña, una nena morena a la que conoce en la excursión al Cabildo, primer capítulo de la serie.

Niña es intrépida, lista y corre en auxilio de Zamba en varias ocasiones. Su vestuario cumple con las convenciones que exige la caracterización de las mujeres negras del período colonial: está descalza, tiene un pañuelo anudado en la cabeza y un vestido similar a un delantal.

A lo largo de la serie, Zamba comparte protagonismo con su tocayo y patriota principal: José de San Martín. El libertador, dueño de una indiscutible gallardía y firmeza, al mismo tiempo, se muestra tierno y modesto. El prócer cumple además, un rol pedagógico, puesto

que es quien va a explicar desde cómo se define la estrategia para liberar al Alto Perú, hasta armar una carpa, hacer el fuego y cocinar las milanesas de la independencia.

Pero San Martín no es el único depositario de sabiduría en la serie. El Niño que lo Sabe Todo, que es el compañero aplicado de clase que responderá una a una las preguntas que formula Zamba, pero, a diferencia del prócer, carece de carisma. Su conocimiento sumado al tono en el que recita las respuestas responde al canon del “nerd”. Es el único que usa guardapolvo, corbata y tiene capa y antifaz como un superhéroe. Cada vez que él echa luz sobre un tema, Zamba corona la explicación con un “me aburro” y una risita burlona. Otro personaje es El Niño Cauteloso. Pelirrojo, pálido y pecoso, este personaje, más que cautela, expresa temor y habla pocas veces. Su corporalidad parece frágil y temblorosa, se come las uñas y se lo ve incómodo y lloriqueando ante determinadas situaciones como, jugar a la pelota. Zamba se impacienta frente a esta actitud.

Maravillosa es un personaje que aparece sólo en las excursiones a diversos escenarios turísticos nacionales. Rubia de ojos azules, usa vestido rosa y moño en la cabeza, aro, pulsera y collar de perlas. Flota en el aire, tiene un timbre de voz agudísimo y sus comentarios están saturados de adjetivos y metáforas cursis que irritan a Niña.

La Señorita Silvia es la maestra de la escuela y reúne los rasgos más salientes que caracterizan al sistema educativo obsoleto: desde su título de tratamiento (señorita) a otras sus indicaciones tales como “silencio niños/ no toquen nada/ levante la mano el que sabe (tal o cual cosa)”.

La serie cuenta con un villano: el Capitán realista. Se trata de un militar español. Este antihéroe, al igual que los patriotas estelares, se encuentra tanto en las excursiones históricas como en las escenas contemporáneas. Es un villano “todo terreno” que representa al colonialismo en sentido amplio. De talla retacona y bigotes en punta, se muestra torpe y por momentos aparece disfrazado de mujer: como la Señorita Silvia, Remedios de Escalada, o la cocinera del micro de recetas. Se podría afirmar que, más allá de la intencionalidad concreta de quienes producen la serie – a la que me referiré más adelante- el Capitán realista es el único personaje que se “monta” como mujer.

Rubias tontas, morochas inteligentes, intelectuales aburridos, y torpes en el fútbol percibidos como cobardes, son algunos de los elementos que nutren a la composición de personajes del Mundo de Zamba. Pródigas en oposiciones binarias, las representaciones en juego anticipan sentidos mediante los estereotipos de género circulantes en el mundo de Zamba. En tanto parte del mantenimiento del orden social simbólico, los estereotipos adquieren fuerza, porque más allá de que personalmente entienda al mundo de una manera

diferente a quienes producen la serie, e inclusive de quien está leyendo estas páginas ahora, una de las cuestiones por la que somos capaces de comunicarnos es porque adscribimos y/o somos socializados en un conjunto de significados hegemónicos que construyen un mapa común de denominación e interpretación del mundo, el cual a su vez se sostiene de modo eficaz en y desde el sentido común, reforzando ciertas implicancias ideológicas en detrimento de otras (Hall, 2010).

Es así como la puesta en escena del género, entendido como organizador social de la subjetividad cuya construcción se da en la dimensión de la relación con los otros, está presente en las industrias culturales. La televisión, se presenta, pues, como un escenario ideal para la reproducción y/o reforzamiento de estereotipos de género. A su vez y según las audiencias, las demandas respecto de los productos televisivos son variadas. En este intercambio entre las lógicas de usos de la tele y modos de generar productos culturales, el género se configura, asimismo, desde otra entidad, que guarda estrecha relación con la primera: como estrategia de comunicabilidad que se hace presente, justamente, a través de sus marcas (Martín Barbero, 1987).

### **Masculinidades: entre la cocina y la educación sexual**

*¡Otra vez Sopa! La cocina del género express*

El micro ¡Otra vez sopa! enseña una receta dulce o salada. La escena transcurre en una cocina de estilo colonial y los protagonistas son siempre los mismos: el Capitán Realista y el Patriota. Si el plato es salado, como en la mayoría de las ocasiones, el prócer es San Martín, si la receta es un postre, el protagonista es Bolívar.

Cada capítulo se ordena de la siguiente manera:

Asoma un barco similar a las ilustraciones escolares de las carabelas. A bordo se ve al capitán Realista, villano principal del mundo de Zamba. Desembarca y ya en tierra, el Capitán Realista camina en puntillas con las manos es alto en un mohín de bailarín clásico, y apunta con su sable a los indígenas que ostentan plumas y taparrabos. Acto seguido está en una cocina. Sorpresivamente, se transforma y aparece vestido con peluca rubia, y accesorios femeninos: vestido, aros y collar de perlas. Camina en puntillas y tiene puesto un delantal de cocina con los colores de la bandera española. Seguidamente, toma un libro de recetas y se apresura a buscar los ingredientes, pero es interrumpido siempre por alguno de los patriotas revolucionarios que viene al rescate.

El patriota tiene la misión de impedir que el villano se salga con la suya y cocine la sopa, “¡No queremos sopa, queremos ser libres!” proclaman San Martín y/o Bolívar cuando pillan al enemigo.

Descubierto en su plan, el villano que continúa ataviado con peluca, vestido y collar usa un tono remilgado para quejarse de estar confinado a una tarea pasiva, ya que el que cocina es el líder revolucionario, que sabe preparar los platos de la libertad y la independencia. Con el plato terminado el patriota de turno le da de probar un bocado al villano, y en ese momento ocurre el segundo ritual de pasaje: el Capitán Realista se convierte en Patriota y cierra con una confesión (y conversión): “De alguna manera, amigo San Martín/Bolívar, sus ideas revolucionarias comienzan a agradarme”.

Surgen entonces algunos interrogantes: ¿Qué motiva que el Capitán Realista esté vestido de mujer durante una parte de la escena? ¿Qué representaciones y sentidos se juegan en los rituales de pasaje al inicio y final de cada capítulo?

Consultada Belén Cisneros, productora del ciclo, explicó que el Capitán Realista está disfrazado de mujer con el propósito textual de “engañar a los patriotas”. Caracterizó al villano como ridículo y apuró una aclaración: “No pensamos en disfrazarlo de mujer para ridiculizarlo, él ya es torpe. La finalidad de ¡Otra vez Sopa!, es que los chicos conozcan distintos sabores de la cocina latinoamericana. La misión del patriota es seducir a través de la comida al Capitán Realista para hacer de él un ser más bondadoso”.

Entendemos entonces que en una clara y no problematizada recuperación de una concepción tradicional del género, en la que la distinción se estructura por criterios binarios, el estereotipo femenino se concentra aquí en aquellas propiedades vinculadas al arreglo personal, la coquetería y los modos delicados. En la escena de la primera conversión, coincidente con el fragmento que narra la acción de cocinar, el Capitán Realista aparece, pues, vestido de mujer. Esto es, desprovisto del uniforme que denota su jerarquía.

Ahora bien, si el villano se disfraza de mujer para engañar al patriota, que nunca es engañado, y todo el tiempo se dirige a él según su identidad de origen, se escenifica un doble y sugerente juego de posiciones genéricas: por un lado, el verosímil de género no funciona, pues el Patriota nunca deja de ver en el villano –aún “camuflado” como mujer– su condición de tal. Esto es, no hay cambio de actitud ni de tratamiento ninguno por parte de San Martín/Bolívar respecto del Capitán Realista cuando éste performa una expresión de género femenina. Directamente, no hay registro ninguno de este “devenir”, o pasaje al estereotipo “mujer femenina”.

Por el otro, si la intención es meramente “disfrazar” al Capitán Realista, cuando tiene lugar el segundo ritual de pasaje en el que, como resultado de la degustación del plato preparado por el prócer, el villano convierte en revolucionario, tampoco deviene entonces en una heroína de la revolución, como por ejemplo Juana Azurduy, personaje al que se apela con frecuencia en la serie animada en otros capítulos y micros. Contrariamente, se restituye una identidad viril y se reconfigura una posicionalidad genérica hegemónica en término de poder, jerarquía y reconocimiento público en el orden patriarcal: la del revolucionario varón.

De este modo, cuando sus planes viles lo motivan, el Capitán Realista se disfraza de mujer y falla sin lograr su cometido. El engaño, la torpeza y la ingenuidad emergen como marcas de lo femenino. En contraste, la transformación positiva es masculina. Cuando prueba la comida libertaria de la mano del patriota, el villano se hace revolucionario, fuerte y bueno. El conquistador es conquistado. El “momento” de lo femenino aparece despojado de poder, en un lugar depreciado y limitado a la observación y al no hacer y evidencia torpeza. La única posibilidad de participar es comer el plato adecuado. De la mano del varón se adquiere poder y bondad y retorna a su condición masculina. La libertad reclama una virilidad indubitable, que sin dudas, se expresa en la figura del héroe patrio.

Se trata ésta de una masculinidad paternal, libertaria, de pechera robusta y tono de voz suave, en contraste con la vileza representada en un cuerpo retacón, ridiculizado, y vestido de mujer del enemigo. La destitución del poder está ataviada de feminidad. Nobleza, independencia y poder están hilvanadas por el hilo de la masculinidad ejemplar, blanca y dotada de gallardía. En la estereotipación del villano, a través de su cuerpo torpe y feminizado, versus la esbeltez e inteligencia del prócer, opera eficazmente la estrategia de reducción del antagonismo político y de la diferencia cultural a categorías aplanadoras, en tanto “evidencias” de lo existente.

En el contrato de lectura, se quita poder al Otro, feminizándolo. Al mismo tiempo, esta forma de regulación ideológica de las diferencias de género transforma los prejuicios sobre el Otro en “acuerdos sobre la realidad”, que a su vez, “justifican y legitiman relaciones de poder y modos de autoridad” (Área Queer, 2007)

### *Zamba desafía: el ping pong de la ESI*

El segundo micro se trata de un certamen de preguntas que responden Zamba y sus amigos. Los contenidos de este micro trabajan contenidos de Educación Sexual Integral y consta de dos capítulos: Cuerpo Humano y ¿A qué juega Zamba?

El capítulo Cuerpo Humano es una competencia de preguntas y los jugadores son Zamba y Niña. Anuncia el desafío un locutor en off que oficia de conductor del certamen. La imagen proyectada es la de una pantalla de computadora que dibuja el contorno del cuerpo del Niño Cauteloso. Una computadora proyecta imágenes y preguntas

Primera pregunta. ¿Qué nombre se les da a las siguientes partes del cuerpo? Gana el que conteste en menos de 15 segundos. Niña nombra todas las partes del cuerpo de manera correcta.

La segunda pregunta ¿Qué nombre se les da a las siguientes partes íntimas? Ahora es Zamba quien se apura a contestar. La máquina indica con un círculo los genitales en ambas siluetas y los senos en una de ellas. Zamba se pone nervioso y pregunta el significado de *partes íntimas*. La computadora muestra una definición que reproduce el locutor: “Las partes del cuerpo que están cubiertas con la malla o la ropa interior se llaman partes íntimas. Son aquellas que uno mismo sólo puede ver o tocar”.

Zamba se ríe nervioso, se desliga de la respuesta y le pasa la pelota a Niña. Que toma la posta sin remedio y nombra una: “pechos”. El locutor le indica que es correcto. Los genitales continúan sin ser mencionados. Con evidente agobio la nena pregunta si debe seguir respondiendo pero se acabó el tiempo y Niña respira aliviada. El locutor señala que las respuestas correctas podrían ser, respectivamente: pene, pechos y vulva, entre otras.

A continuación aparecen en el centro de la pantalla las figuras del Dr. Ramón Carrillo, un niño, un hombre, una mujer; y un jabón. ¿Quiénes son los que pueden tocar o ver nuestras partes íntimas? Es la tercera pregunta. Y mientras reaparece el cronómetro para contabilizar el tiempo. Zamba y Niña explican, *\_ahora con seguridad y soltura\_* que sólo padres, cuidadores o médicos pueden hacer eso por cuestiones de salud o higiene, y comparten los señalamientos que la ESI hace al respecto de no guardar secretos que incomoden o pongan tristes a lxs niñxs en clara referencia al abuso sexual.

En otro capítulo ¿A qué juega Zamba? Se mantiene la modalidad pregunta-respuesta, pero el formato es de una trivia. Las preguntas son:



¿Quién juega a ser astronauta? Opciones: Niña, Zamba o el Niño Cauteloso. Respuesta correcta: Niña que cuenta: “Yo juego a ser astronauta, Zamba siempre me presta su casco”.

¿A quién le gusta jugar con una muñeca de Juana Azurduy? Opciones: El Niño que lo Sabe Todo, la Señorita Silvia, o Zamba. La respuesta es Zamba. “Es mi heroína favorita” cuenta.

A continuación aparece en el cuadro, un libro de cuentos que se llama “La Princesa y el Dragón”. ¿A quién le gusta leer libros de fantasía en su tiempo libre? Opciones: Niña, El Niño que lo Sabe Todo o Manuel Belgrano. El libro es de El Niño que lo Sabe Todo.

Por último: ¿A quién le gusta jugar a la pelota? y la disyuntiva está entre El Niño Cauteloso, Niña y San Martín. Esta vez, la respuesta surge por la negativa. El Niño Cauteloso se niega a jugar. “Entonces te recomiendo mi libro” contesta El Niño que lo Sabe Todo y le entrega el ejemplar de “La Princesa y el Dragón” al pelirrojo, que por primera vez expresa satisfacción.

El micro concluye: ¿Qué aprendimos hoy? Las respuestas indican que: “No tiene nada de malo que un nene juegue con muñecas”, dice Zamba. “Que las chicas podemos soñar con ser cualquier cosa que nos proponamos”, explica Niña. “Que nadie nos puede imponer lo que nos tiene que gustar o no gustar y somos libres de elegir nuestros juegos o juguetes”, afirma El Niño Cauteloso. “Y que compartiendo siempre vamos a tener con quién jugar y eso es lo más divertido”, apunta El Niño que lo Sabe Todo. En el cierre aparece una placa indicando que los temas tratados forman parte de la Educación Sexual Integral, un derecho que tienen todos los chicos y las chicas de las escuelas del país.

Más allá de lo auspicioso de contar con la existencia de la Ley de Educación Sexual Integral, es sabida la dificultad de su implementación debido no sólo a la obstaculización por parte de sectores religiosos y resistencias fundadas en una variedad de prejuicios. En ese sentido, resulta sumamente oportuno que la ESI atraviese los contenidos de una serie animada como Zamba, cuyas relaciones sociales transcurren en la escuela.

Hablar del cuerpo, de sus “partes íntimas”, alertar sobre no guardar secretos sobre posibles abusos contra la intimidad de niños y niñas, es clave en un contenido cultural pensado para la infancia. También lo es la intención de deconstruir el binarismo cimentado en relación a los juegos y juguetes. Juegos, jugar y juguetes se presentan en tensión con las corporeidades (y motricidades) de niños y niñas (Lesbgueris, 2014).

Ahora bien, llama la atención el formato que asumen los episodios dedicados al tratamiento de la ESI. Ambos capítulos se presentan en forma de concurso de preguntas

y de trivia, como si la respuesta fuera única y finita. Además, los temas están planteados en un formato que ofrece un modelo dotado de homogeneidad de formas y contenidos (Flores, 2013). Las preguntas planteadas se dan en el marco de una competencia, en el que las respuestas son unívocas y no se trabaja de modo productivo con el desconocimiento o, inversamente, los saberes otros sobre estos temas. Por ende, no saber qué contestar de forma inmediata, avergüenza.

Por otra parte, en la escenificación no hay ámbito escolar, ni estudiantes ni docentes. Los temas a tratar tampoco surgen de alguna vivencia, curiosidad o duda personal. Tampoco hay grupo ni a quién preguntarle. El formato competencia/trivia resulta, además, avasallante de toda posibilidad de una co-construcción del conocimiento sobre la sexualidad y las dificultades que surgen en su tratamiento, desde una perspectiva integral. Teniendo en cuenta que no existen cuerpos previos a su inscripción cultural (Lesbegueris, 2014) las relaciones de poder como significante presente en la serie animada, no sólo están planteada en términos de género entre Zamba y sus amigos, sino también presenta trazos en la corporalidad de los personajes. Ciertas características de los cuerpos quienes forman parte de la serie animada anticipan, de alguna manera, sentidos en relación al ejercicio del poder, la mirada ajena, las masculinidades deseables y las que están por fuera del cánón, las representaciones de inteligencia y frivolidad, etc.

Lxs amigxs se llaman según sus atributos de sexo, clase, o condición social, y así lo connotan sus cuerpos. Niña, la niña descendiente de esclavos, encarna el cuerpo servicial, ágil y participante de todas las aventuras. Maravillosa, saturada de significaciones frívolas, vuela como un hada y recita. El Niño que lo Sabe Todo, superdotado de inteligencia, está vestido de superhéroe, pero sus aportes son sistemáticamente desestimadas por Zamba, es el prototipo del alumno discriminado por estudioso. A su vez, la mirada sobre el Niño Cauteloso es impaciente y (preocupante) cuando se le observan actitudes temerosas, de fragilidad o cuando simplemente se niega a jugar a la pelota, actitudes contrarias a ciertas representaciones de la masculinidad hegemónica, basada en criterios de destreza física, coraje y desprecio de la emotividad (Lesbegueris, 2014). En este sentido, la estigmatización que pesa sobre el Niño Cauteloso, quien protagoniza todos los accidentes y le tiene miedo a todo, está signada por su debilidad, flaqueza y la no afirmación de lo masculino en términos de vigor, fuerza y destreza y por tal, su cercanía con lo femenino o lo masculino feminizado/subalternizado (Connell, 1997).

En la trivía ¿A qué juega Zamba? palabras como: ‘me presta’, ‘soñar’, ‘heroína’, ‘aunque’ y ‘miedo’ producen más sentido que las afirmaciones políticamente correctas en relación a los prejuicios de género sobre juegos y juguetes. Niña juega a ser astronauta, con el casco que Zamba le presta. A su vez ella concluye que “podés soñar con ser lo que te propongas”, en lugar de proponer directamente ser aquello con lo que se anhela. Ser y jugar a ser parecieran compartir un lugar sólo ficcional posible mediante un préstamo; el que presta el juguete es el varón, ergo, él es su poseedor o dueño.

El Niño que lo Sabe Todo y el Cauteloso son los que se interesan por los libros de fantasía aunque sean de princesas, dragones, magos o hadas (sic). Ambos personajes comparten una performance de masculinidad que no se alinea con el modelo más celebrado en la serie animada. Por el contrario, uno y otro son objeto de impaciencia y menosprecio por sus características de alumno ultra aplicado, en el primer caso, y de no querer jugar al fútbol en el segundo. Entonces, los niños que no responden al canon de masculinidad deseable son los que se interesan por las cosas “femeninas”. El uso de la palabra *aunque* en la voz del Niño que lo Sabe Todo expresa la objeción que connota esa preferencia.

Si bien resignar a la ESI pudo deberse a diversas variables que no tienen por qué responder omisiones deliberadas es notable que este tema si bien celebramos que se encuentre presente, desoiga, de alguna manera el principio fundante de la política, en la que la transversalidad se posiciona como principal estrategia, y por otro lado, desatiende los contenidos de toda la serie desconociendo que la sexualidad y las sexualidades están presentes y (no)representadas en cada propuesta. Finalmente, elegir como recurso pedagógico la competencia y la carrera cronometrada para trabajar contenidos de educación sexual, lejos de hacer ameno y fomentar la afectividad para compartir temas y saberes, fragmenta y estresa. Algo que supo expresar el episodio del Cuerpo Humano, mientras que en ¿A qué juega Zamba?, la réplica de estereotipos sexo – genéricos, se evidenció a pesar de la corrección política.

Estas problematizaciones se imponen a la hora de pensar contenidos para el consumo de niños y niñas, sobre todo cuando desde el sumario de temas y el posicionamiento político en el que se inscribe Zamba dialoga permanentemente con los sentidos que producen conceptos como Libertad y Derechos Humanos. Especialmente, como señala Guacira López Louro (1999) teniendo en cuenta que lxs niñxs aprenden desde muy pequeñxs gestos, apodos y formas de llamar a quienes no se ajustan a los patrones de géneros y sexualidades admitidos en la cultura en que viven. Sobre todo, cuando esxs niñxs vivencian y se manifiestan en las expresiones que se consideran fuera de la norma.

## **A modo de Epílogo. ¡Seamos libres, que lo demás no importa nada!**

Comencé ideando este trabajo en un contexto político, y reviso en otro, en el que El Asombroso Mundo de Zamba como producto televisivo, no es ya parte de la programación infantil vigente en la pantalla de tv.

Entonces, así como la inspiración para escribir este ensayo surgió del placer y la incomodidad, el cierre de este trabajo está atravesado por sentimientos de tristeza y por una profunda preocupación.

El Asombroso Mundo de Zamba expresa de muchas maneras la existencia de un umbral de derechos conquistados que todos los niños y las niñas del país pueden conocer por su intermedio, así como invocarlos en tanto que son derechos irrenunciables.

Es justamente porque Zamba existe -con sus logros y contradicciones- que es posible hacer un análisis agudo sobre su propuesta, tanto global como de algunos de sus componentes, de la mano de la crítica de la cultura como modo de intervención intelectual y política.

Es evidente que la serie animada, con sus aciertos y descuidos, ha intentado convocar los sentidos de las leyes que invitan a participar a niños y niñas de la historia de la que forman parte, jugar con sus personajes y dar su opinión. Este programa lo hizo, en este país y con la política de Estado que se lo permitió.

Sería un error gravísimo la desaparición de un programa de televisión para niños como el aquí estudiado, por su mera vinculación con una gestión de gobierno finalizada. Sería una manifestación claramente antidemocrática y opresiva de la libertad, que impediría la posibilidad que ofrece la crítica: seguir haciéndose preguntas para poder, así, ampliar el horizonte.

La idea no es que productos culturales como El Asombroso Mundo de Zamba se inmortalicen en la memoria como una pieza de museo. La invitación de este ensayo ha sido, justamente, otra: la de poder pensarlos y discutidos desde una mirada crítica en pos de su complejización productiva. Pero para esta tarea –como la de cualquier crítica democrática de la cultura- resulta imprescindible el compromiso político y social más amplio que garantice las condiciones para hacerla posible.

## **Bibliografía**

Queer, A. (2007). Medios de Comunicación y Discriminación: Desigualdad de Clase y Diferencias de Identidades y Expresiones de Géneros y Orientaciones Sexuales en los Medios de Comunicación. Bs.As: UBA, FFyL .

Connell, R. (1997). La organización social de la masculinidad. En T. y. Valdez, Masculinidad. Poder y crisis (págs. 31-81). Santiago. Chile: Ediciones de las Mujeres N° 24. ISIS FLACSO Chile.

Flores, V. (2013). "Educación sexual y dispositivo pornográfico: un currículum post pornográfico o la blasfemia sexo-educativa. En V. Flores, Interrucciones. Ensayos de poética activista, escritura, política, pedagogía. (págs. 284-302). Neuquén: La Mondonga Dark.

Hall, S. (2010). El espectáculo del "Otro". En S. Hall, Sin garantías. Trayectorias y problemáticas en estudios culturales (págs. 419-431). Colombia: Enviñón Editores.

Hall, S. (2010). El trabajo de la representación. En S. Hall, Sin garantías. Trayectorias y problemáticas en estudios culturales (págs. 447-480). Colombia: Enviñón Editores.

Lesbegueris, M. (2014). Introducción. En M. Lesbegueris, Niñas Jugando. Ni tan quietas ni tan activas (págs. 13-17). Bs. As. : Biblos.

Lopes Louro, G (comp). (1999). Pedagogías de la sexualidad (traducido por Mariana Genna). En G. L. Louro, O corpo educado. Pedagogias da sexualidade. Belo Horizonte: Autêntica.

Tomasini, M. (2011). Categorización sexual y socialización escolar en el nivel inicial. En G. y. Morgade, Cuerpos y sexualidades en la escuela. De la "normalidad" a la disidencia (págs. 93-111). Buenos Aires: La Crujía.