

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y DE LA
EDUCACIÓN**

ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

ESPECIALIDAD EN DESARROLLO

TÍTULO:

**“PARA LEER AL PATO DONALD: UN ANÁLISIS DESDE LOS
SIMPSONS Y LA IDEOLOGÍA DOMINANTE”**

**TESIS PREVIA A LA OBTENCIÓN DE LA LICENCIATURA EN
COMUNICACIÓN SOCIAL**

AUTORAS:

**GABRIELA ROSERO
ROCÍO VERGARA**

DIRECTOR DE TESIS:

MST. JUAN PABLO CASTRO

QUITO-2006

Dedicatoria:

A todas las personas especiales que han formado parte de este camino, en especial a nuestras madres por su fuerza e inagotable lucha y a nuestros esposos por el apoyo incondicional durante este proceso.



Agradecimiento:

A nuestro maestro y amigo Juan Pablo Castro por hacer de esta tesis un proceso agradable de aprendizaje.



ÍNDICE

	Pág.
1.- INTRODUCCIÓN	6
2.- ANTECEDENTES	8
3.- JUSTIFICACIÓN	10
4.- HIPÓTESIS	12
5.- OBJETIVOS	13
6.- MARCO TEÓRICO	14
7.- METODOLOGÍA	20
8.-CAPÍTULO 1: EL PATO DONALD Y LOS AÑOS 70	21
8.1.- Cómico Y Estructura Simbólica	21
8.2.- Industria Cultural: Cine, Tv, video	32
8.3.- Disney: El Mundo Alucinante	38
8.4.- La Década Del 70: Perspectiva Política Y Comunicacional	47
9.-CAPITULO 2: DISCURSO DE LOS MEDIA	57
9.1.- Del Pato Donald A Los Simpsons	57
9.2 Discurso: De Lo Moderno A La Deconstrucción Y La Posmodernidad	64
9.3.- Ideología Y Series Televisivas	70
9.4.- Discurso Actual Del Cómico	78
10.-CAPÍTULO 3: ANÁLISIS: EL PATO DONALD Y LOS SIMPSONS ...	82
10.1.- El Pato Donald	82
10.1.1.- Introducción	82
10.1.2.- Personajes	86
10.1.3.- Conflictos	88
10.1.4.- Cronotopo	89
10.1.4.1.- Tiempo	89
10.1.4.2.- Espacio	90
10.1.5.- Objetos	91
10.2.- Los Simpsons	92
10.2.1.- Introducción	92
10.2.2.- Personajes	92
10.2.3.- Conflictos	98
10.2.4.- Cronotopo	99
10.2.4.1.- Tiempo	99

10.2.4.2.- Espacio	101
10.2.5.- Objetos	103
10.3.- Análisis Hipertextual	105
10.3.1.- Introducción	105
10.3.2.-Análisis	106
10.3.2.1.-Personajes.....	107
10.3.2.2.-Conflictos.....	110
10.3.2.3.-Cronotopo.....	113
11.- CONCLUSIONES	115
- BIBLIOGRAFÍA	121
- ANEXOS	123



1.-INTRODUCCIÓN

Este trabajo de tesis ha sido realizado para encontrar conexiones entre los postulados del texto *Para leer al Pato Donald* y *Los Simpsons*, en cuanto a la estructura de su relato y la construcción de modelos simbólicos y arquetipos humanos.

El objetivo principal ha sido el de realizar una lectura comparativa entre estos dos textos para encontrar sus relaciones hipertextuales, para lo cual hemos tomado como visión teórica los postulados de Gerard Genette acerca de la hipertextualidad y realizado un análisis comparativo en fichas previamente elaboradas.

Los resultados de esta investigación han sido distribuidos en tres capítulos de la siguiente manera:

CAPÍTULO 1: EL PATO DONALD Y LOS AÑOS 70.- Con el fin de comprender el contexto en el cual nace el *Pato Donald*, en este capítulo se hace una introducción a la historia del cómic y a su evolución dentro de lo que es la industria cultural. Se desarrolla la idea de *Disney* desde su nacimiento y el poder tanto económico como ideológico que posee, y por último el contexto político y comunicacional de la década de los 70's que es cuando se escribe el texto objeto de nuestro estudio *Para leer al Pato Donald*.

CAPÍTULO 2: DISCURSO DE LOS MEDIA.- Es importante analizar los cambios que los medios de comunicación sufrieron y como estos se fueron adaptando a los distintos momentos de la historia, es por eso que en este capítulo abordamos el tema de la cultura de masas y los elementos modernos y posmodernos que encontramos en el análisis del *Pato Donald* y en el discurso actual de *Los Simpsons*.

CAPÍTULO 3: ANÁLISIS: EL PATO DONALD Y LOS SIMPSONS.- Con el objeto de establecer las relaciones en cuanto a estructura y contenido simbólico de nuestro hipotexto (*Para leer al Pato Donald*) y nuestro hipertexto (*Los Simpsons*) hemos realizado de cada uno un análisis, por separado, en cuanto a personajes, conflictos, espacio, tiempo y objetos; para relacionarlos después en un estudio comparativo.

Encontramos relaciones entre nuestro hipotexto y nuestro hipertexto, establecimos que éstas se enmarcan dentro de las categorías de parodia y trvestimiento, propuestas por Gerard Gente.



2.- ANTECEDENTES

“Ya nadie niega que el cómic es un testimonio del momento social”

Joaquin “Quino” Lavado

El cómic, se ha desarrollado desde su nacimiento en el año 1896, como un importante medio de comunicación. Su éxito radica en su capacidad de adaptarse a los distintos momentos históricos, representando situaciones y momentos trascendentales y cotidianos, convirtiéndose en un espejo de la sociedad.

En su nacimiento, que tuvo lugar en Estados Unidos, los cómics contaban historias simples que buscaban entretener a través del humor, pero con el paso del tiempo y el desarrollo de hechos históricos y acontecimientos trascendentales, fue transformándose y dando cuenta de la gran capacidad que posee como un efectivo medio de comunicación. De esta manera, el cómic se convirtió en un medio para ejercer importantes críticas a la política, la religión, la familia y en general a la sociedad.

En 1955 *Walt Disney World* se consolida como una industria volcada al entretenimiento, habiendo nacido en 1928 con el famoso ratón Mickey para dar lugar mas adelante a la creación de una serie de personajes que llegaron a convertirse en referencias obligadas de la cultura norteamericana y del mundo occidental. Uno de los principales personajes que creó esta industria y que contó con gran aceptación del público por muchos años fue el Pato Donald, el mismo que contiene muchas características del norteamericano de los años 80.

La denominada serie infantil del *Pato Donald* no ha sido considerada por todos como un simple medio de entretenimiento para niños; de esta manera, se han generado diversas opiniones por parte de teóricos como Dorfman y Mattelart, quienes, a través de su libro *Para leer al Pato Donald* realizan una crítica a la ideología norteamericana transmitida en este cómic, tomando en cuenta que éste es un instrumento fundamental en la construcción de imaginarios mediante el uso y la reproducción de ciertos arquetipos contemporáneos.

El cómic, como una forma de comunicación, requiere adaptarse a las necesidades de cada época. En la década del 90 surgieron algunos cambios en las necesidades del público receptor de estas series que requerían de un manejo diferente en cuanto a sus contenidos, situaciones y personajes. En este contexto nacen nuevas propuestas de cómics que se apegan más a la realidad y responden a las necesidades del público, entre las que se cuenta la serie norteamericana *Los Simpsons*, como una de las pioneras en dar este giro de personajes irreales hacia arquetipos sociales con características humanizadas y cercanas a la familia norteamericana.



3.-JUSTIFICACIÓN

El cómic es una forma de comunicación que ha contado con gran aceptación en sus diferentes etapas, quizás por su capacidad de enfocar los problemas y la realidad social de una forma menos cruda o cargada de algo de sentido del humor que hacen que la gente se identifique y la acepte.

Resulta importante realizar un profundo análisis de esta forma de comunicación, que ha sido difundida generalmente como una forma inocente que tiene como único fin el entretenimiento, pero que se constituye en una poderosa arma de dominación ideológica.

El Pato Donald y *Los Simpsons* son dos importantes representantes de la ideología dominante, cada uno en diferentes épocas con diferentes contextos sociales, políticos y culturales pero que, sin embargo, reproducen cierta ideología con el uso y manejo de arquetipos y símbolos sociales. Sin duda alguna, la forma de cómo lo hacen cada una de estas series no es la misma, su estructura discursiva responde a necesidades de públicos y a intereses distintos.

A pesar de estas diferencias es pertinente establecer la relación y la interconexión entre las estructuras simbólico-discursivas que manejan estas series para entender si la evolución del discurso del cómic ha cambiado en su estructura para responder a las necesidades del público o simplemente ha encontrado una nueva manera de dominación ideológica.

Estas series, producidas en Estados Unidos, han tenido gran éxito y acogida en Latinoamérica. En nuestro país ha sido durante décadas referentes del entretenimiento de niños y adultos, siendo aquí donde radica la importancia de un análisis discursivo de las mismas, que han formado parte en la construcción de imaginarios muchas veces alejados de la realidad nacional.

La idea de alcanzar el desarrollo, entendido como un mejoramiento de las condiciones de vida, no debe sustentarse simplemente en políticas gubernamentales ni un mejoramiento económico, menos aun en un estilo de vida ideal impuesto y

transmitido desde realidades que se alejan de lo local. El desarrollo debe partir de profundas transformaciones sociales y una lectura crítica sobre formas de dominación ideológica.

Al contar con la capacidad crítica de discernir y de analizar los discursos que se nos transmite a través de los medios, tomando como ejemplo series animadas que aparentemente no contienen ningún objetivo mas allá que el de entretener, se da la posibilidad de replantearse el modelo de desarrollo que se busca y que, transmitido de esta manera, generalmente corresponde simplemente a la idea de progreso

Resulta importante establecer nexos comparativos entre las críticas realizadas por Armand Mattelart al Pato Donald como la representación y la reproducción del modelo de dominación burgués norteamericano, con los elementos discursivos que utiliza la serie *Los Simpsons*, para poder vincular sus planteamientos y encontrar si se corresponden en aquellos que transmiten. De esta manera se abre paso la posibilidad de repensar el valor del cómic como generador y transmisor de ideología en la actualidad.

4.-HIPÓTESIS:

El Pato Donald y Los Simpsons tienen conexiones tanto en la estructura de su relato como en la construcción de modelos simbólicos y la configuración de arquetipos humanos.



5.-OBJETIVOS

General:

- Desarrollar una lectura comparativa entre la ideología dominante del *Pato Donald* y *Los Simpsons* a partir de los postulados de Mattelart y Gerard Genette.

Específicos:

- Determinar la importancia del cómic en la construcción de arquetipos contemporáneos.
- Establecer las relaciones entre medios de comunicación (especialmente el cómic) y la ideología dominante de Estados Unidos como nación que desarrolla este género audiovisual.
- Potenciar el conocimiento del cómic como una forma de comprender el modelo dominante.

6.-MARCO TEÓRICO

6.1.- CÓMIC IMPRESO: *EL PATO DONALD*

Desde su nacimiento en el año de 1983 en Estados Unidos, el cómic ha estado ligado a importantes acontecimientos históricos y ha ido transformándose a partir de los mismos. Así, habiendo nacido con la idea de entretener a través del humor y basándose en un inicio en la vida cotidiana y familiar de las personas, pasa a enfocarse en la creación y difusión de ciertos personajes aventureros del espacio que daban cuenta del desarrollo tecnológico de inicios del siglo XX. Más tarde, en la década de los 30`s los cómic empiezan a resaltar el desarrollo urbano que se estaba viviendo, mediante la creación de personajes ciudadanos entre los que se destacan los policías y detectives. La Segunda Guerra Mundial fue un momento muy importante en el desarrollo de esta forma de comunicación, pues se libraba una batalla psicológica en la que era necesario sentirse superior al enemigo, tarea para la cual fue de gran ayuda la utilización de este medio de comunicación con la producción en masa de los grandes superhéroes que siguen siendo conocidos hoy en día.

Dentro de esta gran producción se encuentran también algunos personajes que, sin llegar a ser superhéroes, contaron con la suficiente fama y aceptación por parte del público, lo que les permitió trascender las fronteras del tiempo y el espacio. Uno de estos personajes más famoso es el *Pato Donald* creado por la internacionalmente conocida industria del entretenimiento *Walt Disney World*.

Este personaje hizo su primera aparición en 1934 pero no fue sino algunos años más tarde al colocárselo junto al ya famoso ratón *Mickey*, cuando empezó a adquirir popularidad. Más adelante se le otorgó un show propio y se crearon alrededor de él muchos personajes que correspondían en su gran mayoría a familiares cercanos. Este peculiar grupo de patos que cada vez contaban con más aceptación del público, poseía características de la familia promedio norteamericana.

El Pato Donald fue protagonista de un libro publicado en los años 70 “*Para leer al Pato Donald*” de Armand Mattelart y Ariel Dorfman, el mismo que fue concebido como un manual de descolonización, pues se trata de una crítica hacia el proyecto imperialista de Estados Unidos transmitido a través de esta historietas a manera de

dibujos aparentemente inocentes pero que en realidad constituyen el estilo de vida norteamericano transmitido hacia los pueblos subdesarrollados y una especie de instrucciones sobre cómo relacionarse con el Imperio Capitalista, en este caso Estados Unidos.

En su proceso de desarrollo, el cómic se transformó y a inicios del siglo XX pasó a ser producido en serie para tener un alcance mayor. Se creó a raíz del éxito de sus personajes una verdadera industria del entretenimiento, lo cual llevó a esta forma de comunicación a convertirse en un importante elemento en el imaginario social y en un referente especialmente para los chicos.

Umberto Eco, en su libro *Apocalípticos e Integrados*, ubica al cómic como un importante instrumento de dominación ideológica dentro de lo que se denomina “cultura de masas”. Por ello, la importancia de analizar dos importantes referentes de esta forma de comunicación, cada una de diferente época pero que representan y transmiten una ideología más allá de la aparentemente inocente tarea de entretener. Por un lado *El Pato Donald*, representante del cómic impreso y del inicio del mismo y, por otro lado, *Los Simpsons*, representantes del cómic llevado a la pantalla de TV. A base de esto, nuestro interés se centrará en establecer los nexos comparativos, a través del método transtextual de Gerard Genette, entre este texto que vendría a ser según esta teoría el hipotexto y la serie actual *Los Simpsons* que sería al hipertexto.

6.2.- SERIES TELEVISIVAS, *LOS SIMPSONS*

“El mundo en el que vivimos se apoya sobre los frágiles hombros del `video-niño’: un novísimo ejemplar de ser humano educado en el tele-ver - delante de un televisor- incluso antes de saber leer y escribir”¹

Como menciona Sartori en su libro *Homo Sapiens*, la televisión posee una gran influencia en el estilo de vida de las personas, a tal punto que se ha convertido en muchas ocasiones en una especie de filtro entre la realidad y los televidentes. A través de diversos programas y específicos manejos técnicos y del lenguaje, la TV crea imaginarios sociales, convirtiéndose en un medio de referencia a la realidad desde el cual las personas conocen el mundo, un mundo que la mayoría cree como único y elaboran sus juicios y opiniones a partir de él.

Al haberse trasladado los cómics impresos a la televisión adquirieron mucha más influencia social de la que ya poseían y se han convertido hoy en día en importantes referentes de la cultura, abarcando un público muy amplio al que resulta fácil influir y transmitir determinados mensajes.

Al igual que el cómic impreso, los dibujos animados transmitidos por televisión tienen su origen principalmente en Estados Unidos. Desde hace muchos años en nuestros países ha ido creciendo el consumo de estos programas, en su mayoría provenientes de este país, con contenidos que generalmente se alejan de nuestra realidad, los mismos que, mas allá de simplemente entretener, han sido determinantes en la creación de un mundo del que el televidente llega a apropiarse y a creer como verdadero. Esta es una forma sutil pero efectiva de asegurar el convencimiento del público, a través de programas que aparentemente son creados para niños y, como afirma Mattelart en su texto *Para Leer al Pato Donald*, por el hecho de considerar que los niños son apolíticos, da la impresión de que el mundo de los niños es tan inocente que no puede estar cargado de ninguna otra intención mas allá que la de entretener y divertir.

¹ SARTORI, Giovanni, *Homo videns. La sociedad teledirigida*. Taurus. España. 1997. p.12

Una de las series que mayor éxito ha tenido desde hace mas de una década en nuestro país es *Los Simpsons*, la misma que está a punto de pasar al libro de record Gines como la serie que mas tiempo ha permanecido en la pantalla chica en el horario de mayor audiencia en Estados Unidos. Esta peculiar familia, con la que muchas familias norteamericanas y latinoamericanas se pueden identificar ya que enfrenta problemas y situaciones muy cotidianas, fue creada en un momento clave en el que el público necesitaba de dibujos animados con un manejo un poco mas adulto de sus personajes y sobre todo mas cercano a la realidad, lo cual condujo a que esta serie fuera aceptada por un amplio público y hoy en día, después de más de 14 años desde su creación, cuenta con una audiencia cada vez mas creciente en más de 70 países.

A pesar de esto resulta importante considerar a qué se debe realmente el éxito de esta serie y qué tan profundo es el giro que dio al cómic y al tradicional manejo que hasta su creación se venía utilizando, especialmente por aquellos dibujos creados por Disney, entre los que mencionamos al *Pato Donald*. En este contexto, es relevante el poder analizar si esta serie logró verdaderamente dar un paso hacia delante en el manejo de los contenidos de los cómics y superar aquella dominación ideológica a manera de imperialismo sobre los países subdesarrollados de la que habla Mattelart, o si simplemente buscó formas mas actuales para hacerlo y para llegar a un mayor público pero transmitiendo en el fondo la misma ideología dominante.

6.3.- IDEOLOGÍA DOMINANTE

“La ideología pretende mantener una determinada forma de dominación a través de los discursos y estrategias que tratan de legitimar como algo racional o universal ciertas acciones, valiéndose o formando parte de una narración de un gran relato histórico”².

Los medios por los que se reproduce los discursos ideológicos, son varios, sin embargo los mas utilizados debido a su eficacia, han sido desde hace años los *mass media*. Lo interesante es analizar qué se canaliza en los procesos de transmisión ideológica de los medios de comunicación.

En la mayoría de los casos, las ideologías se inscriben en las propias estructuras del sistema social y político, es por eso que series televisivas como *Los Simpsons* y cómics impresos como *El Pato Donald* han tenido un impacto muy grande y además una vigencia interesante y profunda para el análisis, el cual lo realizaremos con la ayuda de textos que aclaren los conceptos y procesos de creación y transmisión de estas historietas, por ejemplo *Apocalípticos e Integrados de Umberto Eco*.

El proceso y la interacción entre los medios de comunicación y las ideologías que se ha dado a lo largo de la historia y que es analizado por Jesús Martín Barbero en su libro *De los Medios a las Mediaciones*; nos servirá para establecer la relación directa entre el cómic y las series televisivas y el manejo de la ideología dominante a través de los mismos, lo cual se ha llevado a cabo con gran éxito confirmado por la gran industria que se ha creado alrededor de los personajes creados en estas historietas y por el éxito obtenido por el público y su interés por consumirlos.

Es importante analizar estos programas no como simples mecanismos de entretenimiento para niños y jóvenes sino, como armas muy poderosas de dominación ideológica que siendo parte de la producción televisiva norteamericana se adapta a su sistema y por medio del humor trata de legitimar el mismo. En este proceso de comunicación es fundamental comprender la incidencia que tienen estas

² INTERNET, www.ehu.es/zer/zer5/6ibarraido.html. IBARRA Pedro & IDOYAGA Petos, “Racionalidad democrática, transmisión ideológica y medios de comunicación”

series en la creación de los imaginarios sociales, especialmente en los niños, que son quienes estas conociendo el mundo a través de estos. Para este análisis será de gran ayuda el texto *Imaginarios Urbanos* de García Canclini quien busca describir cómo se crean estos imaginarios y los efectos en la sociedad.

En el caso de los cómics es importante establecer y analizar todo el manejo simbólico y la ideología a la que responden los mismos, pues es a partir estos medios y sus producciones que se crean y reproducen los arquetipos presentes en una sociedad. Por ello y en un país como el nuestro resulta fundamental el repensar el manejo de los símbolos y arquetipos que se producen y sobre la base de los cuales opera la sociedad y la idea de desarrollo.

En *El Pato Donald* y *Los Simpsons*, a pesar de ser series de formas aparentemente distintas, podemos encontrar varias similitudes en la cuestión ideológica y en la construcción simbólica de los mismos, pues ambos reproducen determinada ideología que buscan legitimar a través del humor.

Para poder establecer estas conexiones es necesario ubicarnos en la perspectiva histórica tanto de Estados Unidos como de América Latina y el sistema de dominación. En el caso de *Pato Donald* y para establecer las conexiones con la década del 70 que es cuando se escribe el texto de Mattelart y Dorfman, nos apoyaremos en el libro de Eduardo Galeano *Las Venas abiertas de América Latina*. Y en el caso de *Los Simpsons* nos enfocaremos en una perspectiva más actual, pues así como la historia cambia, también lo hace la manera de verla y analizarla. Resulta importante poder analizar estos dos cómics desde sus contextos históricos, que responden a los intereses de la época en la que fueron creados cada uno y que dan cuenta de una ideología determinada.

7.-METODOLOGÍA

Se usará la propuesta metodológica de Gerard Genette y la versión que de ésta hace Teresa Alfieri.

Esta propuesta se denomina transtextualidad. Así, el trabajo de Mattelart constituye el hipotexto (texto inicial) y *Los Simpsons* el hipertexto (texto que surge del inicial)

8.-CAPÍTULO 1: *EL PATO DONALD Y LOS AÑOS 70*

8.1.- Cómics y estructura simbólica

El cómic ha sido una creación de la cultura industrial moderna que posee una gran capacidad de legitimación de un saber popular y masivo, razón por la cual no fue aceptado por la cultura letrada como una forma efectiva de conocimiento, y desde la marginalidad a la cual se lo relegó en muchos casos ha construido sus propios relatos y una forma de conocimiento dirigido hacia las masas.

Se presenta como una forma de comunicación diferente que contrasta con aquellas que contribuyen a la acumulación de conocimiento como los periódicos, Ana Merino, autora del texto *El cómic hispánico*, explica que esto sucede porque “los cómics son un tipo de relato gráfico que legitiman un saber no desde una dimensión política o filosófica propiamente dicha, sino desde una dimensión ideológica de representación masiva y popular”³.

La peculiaridad del cómic y lo que lo ha hecho contar con gran éxito ha sido que, como cualquier forma de comunicación, es un espacio de conocimiento que transmite cierta ideología legitimada a través del entretenimiento, por lo cual el conocimiento que se plasma en sus historias resulta opacado por el atractivo de los gráficos y la novedad de sus argumentos presentados de forma simple y divertida.

Ana Merino propone en su inicio “una interpretación de los cómics como factor cultural capaz de representar la modernidad masiva y popular del siglo XX”⁴. Y es que esta particular forma de comunicación que en un inicio fue creada por la pugna de poderes entre dos magnates de la prensa estadounidense en el año 1894 para ganar lectores para sus periódicos y que luego se convirtió en un medio de entretenimiento, adquirió en el siglo XX una función mucho más importante que la de simplemente entretener, pues se consolidó, en muchos casos, como un valioso medio de representación de la cultura y la sociedad y, en otros, como una poderosa herramienta de transmisión de la ideología dominante.

³ MERINO, Ana, *El cómic hispánico*, Lavel..SA, Madrid, 2003, p.11

⁴ *Idem*, p.9

Al estudiar el cómic se lo debe relacionar necesariamente con la cultura de masas, ya que nació en una sociedad nueva que estaba emergiendo de los procesos de industrialización del siglo XIX.

Dentro de los cambios que se dieron en esta sociedad, algunos de los más importantes que definieron la cultura de masas como tal, fueron los nuevos hábitos de consumo y estilos de vida que se dieron en la esfera del entretenimiento. Con los nuevos procesos de industrialización los medios se hicieron accesibles a las masas mientras que nuevas formas de entretenimiento se creaban para ser consumidas por este grupo, de esta manera el cómic se introduce en los periódicos para que este sea consumido no solo por la cultura letrada sino por un público más amplio que encontraba en ellos una forma de entretenimiento acorde a su realidad

A pesar de que existen posturas diversas sobre el verdadero nacimiento del cómic, hemos decidido adoptar en este trabajo la relacionada a sus inicios en el año 1894 en Estados Unidos debido a que es recién en ese tiempo en que se puede hablar del cómic como un medio de comunicación.

Dentro de este contexto ubicamos a *Yellow Kid* como el primer dibujo creado para los cómics. Se trataba de un personaje pequeño que vestía de amarillo y fue creado por el equipo de dibujantes de Hearst, dueño de uno de los dos periódicos, con lo que buscaba ganar más público y para superar en ventas al periódico de Pulitzer que era con quien competía. Este personaje representaba la clase baja de la época y fue el resultado del primer experimento en color para la prensa escrita, llegando a tener gran éxito y acogida por parte de los lectores⁵.

Desde entonces el cómic nace como arte de masas y se desarrolla como un producto americano. Es tal su repercusión que va a sentar un imaginario social tal de tipo étnico por la visión de los inmigrantes asiáticos en Estados Unidos. Se desarrolla tanto en su forma como en su contenido introduciendo colores y nuevas técnicas, comienza a ser utilizado por varios medios escritos como un efectivo recurso para

⁵ www.todohistorietas.com.ar/historia_eeuu.htm

entretener, pues ese era el principal objetivo en sus inicios, entretener a través del humor con personajes sencillos que narraban historias familiares y cotidianas que respondían a la época y que las personas, tanto de la clase burguesa como los proletarios, compraran sus ediciones y se hicieran lectores frecuentes de las mismas. A pesar de que es con este personaje que se empiezan a hacer leves críticas sociales y políticas introducidas en los argumentos.

En el texto de Ana Merino, encontramos que la diferencia entre estos dos públicos (burgueses y proletarios) está en que, mientras los primeros encontraban en los periódicos un medio para informarse y de acceso al conocimiento para reafirmarse en su clase social y económica, los proletarios lo hacían para entretenerse, pues muchos de ellos eran analfabetos o por su condición social y económica, alejados del interés de las noticias que en los periódicos se publicaban. Así resulta que el haber introducido a los cómics en las ediciones periódicas obedeció al interés por ampliar el público de las mismas y poder iniciar a la clase proletaria en el consumo de este medio aunque lo hicieran por entretenimiento, lo que trajo como consecuencia que más adelante se considerara al cómic como un producto para las masas, para la clase proletaria y que en algunas esferas de la clase burguesa sea rechazado y separado de su literatura.

La introducción del cómic en los periódicos también permitió un control ideológico del que darían cuenta sus creadores más adelante. El periódico en sí mismo era un medio de control de la opinión pública que ayudaba a crear un imaginario en la sociedad a través de sus noticias y era en gran parte el responsable de la adopción de posturas políticas e ideológicas en los ciudadanos. Esto sucedía solo con los ciudadanos que podían acceder a los mismos y que se interesaban en las noticias que en éstos se publicaban, en su gran mayoría pertenecientes a la clase burguesa, por lo que el cómic cumplió más adelante la misma función con aquellos que adquirirían los periódicos como medio de entretenimiento, al mezclar a los personajes en situaciones divertidas con el manejo de un trasfondo político e ideológico determinado.

Más tarde, en la década de los 30`s, el cómic empieza a resaltar el desarrollo urbano que se estaba viviendo, mediante la creación de nuevos personajes ciudadanos que en su gran mayoría se caracterizaban por ser héroes, soldados de guerra, etc. Estos

personajes “representan la cultura de Occidente a través de un ‘hombre blanco’ paternalista y aparentemente de apariencia y valores morales superiores a los de otras culturas”⁶. Apariencia y valores que eran transmitidos y aceptados no solo dentro de su país sino en otros países de Latinoamérica donde los cómics eran consumidos y contaban ya con un éxito similar al que tuvieron en su país de origen.

Uno de los personajes más conocidos de esta época era *Dick Tracy*, a partir del cual se crearon otros personajes relacionados al gangsterismo de la época. Es en estos años que se comienzan a crear verdaderas empresas para la producción y difusión de los cómics y los mismos comienzan a subir de calidad. Con la mayor utilización del color y materiales de mejor calidad se establece el estilo del cómic norteamericano con escenarios, personajes y tramas más completos.

El éxito de ésta forma de comunicación fue tal que el cómic se independiza del soporte brindado por los periódicos y se comienzan a producir los *cómic-book*, una publicación periódica que contenía una o más historietas inéditas. Esta producción, que responde a la naciente industria cultural, pudo diversificarse en estos libros y se crearon más historias y personajes que transmitían la ideología estadounidense. Se hicieron muchas historietas como *Tarzán*, *el Pato Donald* y *Mickey Mouse* en las que se reproducía la visión de Estados Unidos como el país desarrollado, civilizado y superior frente al salvajismo de regiones exóticas como África y Latinoamérica, lugares a donde viajaban los personajes y se enfrentaban a una gran cantidad de aventuras y peligros pero de las que siempre salían triunfantes.

Muchas otras historietas, llamadas *family strips* giraban en torno a temas familiares y representaban la cotidianidad de los hogares estadounidenses, respetando la tradicional institución familiar. De esta manera se buscaba satisfacer la gran demanda que se había formado en torno a este medio por parte de un público que veía en los cómics a más de una forma de entretenimiento, un reflejo de su cultura y sociedad.

⁶MERINO, Ana, *Op. Cit.* p.39

Algunos de los más representativos de inicios del siglo XX fueron: *Blondie*, más conocido como *Lorenzo y Pepita* (1930) en la que Lorenzo era un joven acaudalado que renuncia a su herencia para casarse con Pepita. Tienen una vida feliz y modesta en los suburbios donde cuidan de sus hijos. Otro cómic importante de este género fue *Memín* (1943) que es un muchacho negro con cuyos amigos, pertenecientes a distintas clases sociales, comparte experiencias con un excelente profesor que les enseña a salir adelante⁷. *Bringing up father* es otro cómic que contó con mucho éxito en el tema familiar, creado en 1913 trataba el tema de las familias de clase media⁸, un obrero irlandés y su esposa lavandera ganan una enorme cantidad de dinero y a partir de ahí el cómic se desarrolla alrededor de los esfuerzos de la mujer y la hija por pertenecer a un círculo social más elevado gracias al dinero y la necesidad del hombre por mantenerse en su círculo de clase obrera⁹.

En esta misma línea, por el año de 1938, surge el cómic de los súper héroes con habilidades sobrehumanas y con la capacidad de salvar el mundo. El personaje que dio inicio a esta tendencia fue Superman, el mismo que contó con un éxito tan grande que quienes habían comprado sus derechos tuvieron que publicar ediciones más continuas y dedicarle un libro entero a sus aventuras, otorgándoles como consecuencia grandes ganancias de dinero, razón por la cual *Superman* “no era tanto un personaje que ayudaba a vender cuadernillos de cómics, sino más bien un producto que los cuadernillos de cómics vendían”¹⁰.

Umberto Eco en su libro *Apocalípticos e Integrados* hace un análisis del mito de Superman. Una de las razones para que haya contado con un éxito sin precedentes es la utilización de la doble personalidad del personaje. Por un lado, tenemos a un hombre como cualquier otro, con una profesión, que se enamora y que tiene miedos y sueños; y por el otro, un superhéroe capaz de salvar al mundo con sus poderes y de desenmascarar a los malos.

en realidad, Clark Kent personifica, de forma perfectamente típica, al lector medio, asaltado por los complejos y despreciado por sus propios semejantes; a lo largo de un obvio proceso de identificación, cualquier *accountant* de cualquier ciudad americana alimenta secretamente la

⁷ www.tepatoken.com/htm/cómic

⁸ www.henciclopedia.org.uy

⁹ www.spacerockheaters.com

¹⁰ MERINO, Ana, *Op. Cit*, p.42

esperanza de que un día, de los despojos de su actual personalidad, florecerá un superhéroe capaz de recuperar años de mediocridad¹¹.

Otros personajes que siguieron la misma línea fueron Flash, La Mujer Maravilla y Batman. Este fenómeno se reafirma y crece con los acontecimientos de la Segunda Guerra Mundial, cuando se buscaba reafirmar los sentimientos nacionalistas para sentirse superior al enemigo y una de las formas más efectivas que encontró Estados Unidos de hacerlo fue con la utilización de los medios de comunicación, entre estos el cómic, debido al gran interés que ya despertaba para el público por ser de fácil comprensión y la capacidad de llegar a un público más diverso.

Se desencadenó la producción en masa de estos personajes que “salvaban al mundo” y alrededor de los cuales giraba todo un mundo bipolar. El superhéroe y quienes lo apoyaban (generalmente personajes bondadosos con características débiles que necesitaban de su ayuda) y sus enemigos (personajes malos, despiadados, crueles y ambiciosos que generalmente trataban de destruir el mundo). Si no se formaba parte del un equipo, inevitablemente se pertenecía al otro. Estos fueron los personajes que contaron con mayor trascendencia (hasta nuestros días) y en muchos de ellos se puede apreciar claramente un manejo ideológico más elaborado y menos inocente del que se le daba al cómic en sus primeros años.

Encontramos historias siempre repetitivas en su fondo, aunque en la forma los lugares, personajes y situaciones varían, siempre resulta fácil identificar a los “buenos” y “malos” y el final es bastante predecible. Un ejemplo claro lo encontramos en *Superman* ya que en cada episodio aparecen personajes pasajeros que resultan efectivos para que las acciones se lleven a cabo. A pesar de los muchos problemas y conflictos por los que pueda atravesar el personaje y aparentemente las cosas se pongan a favor de los malos, al final se sabe que él ganará y todo se solucionará gracias a sus superpoderes, sin importar que esto ocurra apenas poco antes de que finalice cada historia.

Es preciso pues enfrentar a Superman con una serie de obstáculos, curiosos por su imprevisibilidad, pero en definitiva superables por el héroe (...) Gracias a la indudable superioridad del héroe, la crisis puede ser superada rápidamente, y la narración puede mantenerse en los límites de la *short story*¹²

¹¹ ECO, Umberto, *Apocalípticos e Integrados*, Lumen, Barcelona, 1995, p.227

¹² *Idem*, p.231

Gracias a los adelantos tecnológicos del siglo XX se empezaron a producir y difundir los cómics en televisión, lo cual llevó a que el gran poder con el que ya contaban los cómics se multiplicara al transmitirse en este medio debido a la posibilidad de ampliar mucho más el público receptor y al creciente interés del mismo por este nuevo medio de comunicación de masas. La idea de juntarlos resultó muy novedosa y se creaban cada vez mas historias con personajes más complejos y con temas de mayor profundidad que en sus inicios, pero que por sobre todo vendían la idea del entretenimiento y la diversión.

Al descubrirse el éxito de esta forma de entretenimiento y diversión transmitidos en televisión, se da la sucesión de la radio novela o *soap operas* a las series televisivas o *sitcoms*, basadas en los cómics *family strips*, en las que ya no se trataba únicamente de dibujos animados, sino de personas reales representando de una manera novedosa y divertida situaciones cotidianas en la que el público podía sentirse identificado. Esta fue una forma muy efectiva, al igual que el cómic, de insertar en los televidentes el estilo de vida norteamericano y sus mayores símbolos.

Tal fue el éxito de las series que en los años 50 una de las primeras *sitcoms* llamada *Yo amo a Lucy*¹³ influyó en la moda de las amas de casa de aquel entonces, ya que muchas de ellas salían después de ver un episodio a la tienda mas cercana a pedir el vestido que Lucy usaba en el capítulo de esa tarde, lo que desencadenó que el mercado de la moda advierta como las series estaban creando modelos e imaginarios sociales y ponga mas atención en lo que allí se transmitía.

Después del éxito con el que ha contado el cómic hasta nuestros días y la gran industria comercial que desencadenó, se han credo algunos análisis y estudios sobre sus consecuencias en la construcción de los imaginarios sociales, sobre todo considerado que se trata de una poderosa herramienta de comunicación con una gran capacidad y poder de transmitir conocimientos e incidir en la construcción de imaginarios y una visión del mundo determinada.

¹³ ACEVEDO, Alejandro, *Súbditos de sitcoms*, www.etcetera.om.mx

Después de analizar la historia del cómic resulta comprensible que los temas que se manejaba en sus libros y las características de sus personajes respondiesen al medio del que surgieron, sus creadores plasmaban en sus creaciones lo que ellos conocían del mundo y la visión que de este tenían. Al ampliarse la producción del cómic como un verdadero negocio, muchos productores dieron cuenta del gran potencial de poder con el que contaban y cada vez se hacían historias más elaboradas con cierta intencionalidad en sus contenidos para guiar la opinión del público. A pesar de esto, no se puede afirmar que todos los cómics han sido creados con el objetivo de guiar y manipular la ideología de la gente.

Sin embargo, en muchas ocasiones, especialmente en Estados Unidos, el cómic ha servido como un arma poderosa de dominación ideológica en momentos importantes de la historia. Cuando se ha necesitado transmitir una idea y reforzarla en el público, se ha hecho uso de los medios de comunicación con la mayor capacidad de hacerlo, la radio en varios períodos, la prensa escrita, el cine y la televisión, y el cómic que, siendo accesible a las masas no se quedó relegado de esta función ideológica¹⁴.

Su éxito se dio de una manera quizás menos perceptible, pues al plasmar ideas políticas y determinadas visiones del mundo a través de simpáticos dibujitos que entretienen y divierten a niños y adultos, y al involucrar éstas ideas en situaciones aparentemente sencillas y agradables, cargadas de cotidianidad, pasa por alto el trasfondo ideológico que se maneja, siendo rechazado cuando es advertido por el público, ya que existe una fuerte resistencia a aceptar que ha sido manipulado su mensaje, no se admite que se critique o se juzgue un mundo que ha sido creado aparentemente para niños y se presenta como inocente, como afirma Mattelart.

El niño, dulce, manso, marginado de las maldades de la existencia y los odios y rencores de los votantes, es apolítico y escapa de los resentimientos ideológicos de sus mayores, todo intento por politizar este espacio sagrado terminará por introducir la perversidad donde ahora reinan la felicidad y la fantasía¹⁵

¹⁴ Se puede encontrar en Internet referencias claras a dos importantes cómics creados en la segunda guerra mundial por Disney, *The Spirit of 43* y *The Fuehrer's face*, en los cuales explícitamente se transmite un mensaje ideológico nacionalista en contra del nazismo, incluso se afirma que en uno de ellos se buscaba que la gente pague mas impuestos para la guerra. Uno de estos cómics incluso ganó un Oscar, www.gustavocoronel.com.ar/Donald-Nazi.html *Donald Nazi*

¹⁵ DORFMAN, Ariel – MATTELART, Armand, *Para leer al Pato Donald, comunicación de masas y colonialismo*, Siglo XXI, Buenos Aires, 1986, p.14

Quizás se deba a esta idea que es la que domina a la mayor parte de los consumidores de estos productos el hecho de que se han realizado relativamente pocos análisis y críticas profundas a los dibujos animados, por lo menos en lo que respecta hasta antes de la introducción del Internet como medio masivo de comunicación, lo que facilitó la publicación de ensayos y trabajos dedicados al tema, a más de discusiones y debates que giran en torno al mismo y permiten desarrollarlo¹⁶. Y aquellos significativos trabajos que se han llevado a cabo alrededor de los cómics y se han realizado fuera de este medio, generalmente no han pasado del ámbito académico y de la esfera intelectual sin llegar a su aplicación práctica en los consumidores.

Al evolucionar el cómic y trasladarse muchos de los personajes e historias de los *cómic-books* a las series televisivas, pudieron asegurar su permanencia. Así, se ha creado un verdadero y millonario negocio alrededor de los dibujos animados y al contar los mismos con un alto margen de popularidad y poder de llegar al público resulta imprescindible no pasar por alto un análisis profundo sobre el manejo ideológico que se hace de ellos, pues hay que considerar que generaciones enteras han crecido y lo siguen haciendo con estos dibujos como una forma importante de entretenimiento y diversión, y los mismos han guiado en gran medida la construcción de los imaginarios y arquetipos sociales de las personas, convirtiéndose en importantes referentes culturales.

Así, los cómics también han contribuido a los cambios de la sociedad, pues muchas veces han inducido de una manera sutil a que las personas acepten ciertos hechos como normales. Por ejemplo la guerra y la implosión de Estados Unidos sobre los demás países, al presentarse éste como superior, el más desarrollado y que posee un estilo de vida digno de imitarse. De la misma forma han contribuido también al rechazo de las personas que consumen los cómics hacia ciertas expresiones culturales diferentes o ciertas culturas en general.

¹⁶ Buenos ejemplos de trabajos publicados en Internet que tratan el tema del cómic de una manera crítica son: *Los Simpsons y el Conservadurismo en Estados Unidos (II)* por María Cristina Rosas, http://www.lainsignia.org/2003/abril/cul_051.htm, *El sueño de los héroes en el cine estadounidense contemporáneo*, por Arnulfo Eduardo Velasco en <http://sincronia.cucsh.udg.mx>, *Imaginario social del cómic y su identidad cultural*, por Diego Padilla Zelada en www.sepiensa.cl/edicion/index, *El Ratoncito feroz*, por Angel San Martin, en www.encadenados.org/n27/disney-ratoncito.htm

El cómic se ha transformado con el desarrollo de la sociedad pero al mismo tiempo ha contribuido a los cambios que se han dado en la misma, sobre todo en aquellos transmitidos a través de la televisión desde el siglo pasado por contar con una capacidad de alcance más amplia. Por ejemplo, muchos niños encuentran en sus superhéroes sus modelos ideales, las empresas y el marketing advirtiendo el gran mercado que esto constituye y giran sus esfuerzos hacia esta área de potenciales consumidores que son los niños. Así, la gran industria cultural que se crea en torno a estos personajes ficticios los hace mas conocidos contribuyendo a su éxito y a que cada vez más, se conviertan en importantes referentes culturales no solo para niños sino también para adultos.

Hasta los años 70 el manejo de los personajes era similar, la mayoría de historias en ese entonces trataban sobre animales humanizados que poseían características de ciudadanos o personajes claramente identificables, sin embargo “el uso de los animales no es bueno o malo en sí. Es el tipo de ser humano que encarnan lo que se debe determinar en cada caso”¹⁷. La utilización de este tipo de personajes llegó a tener un gran éxito con la compañía *Disney*, la misma que los ha manejado desde hace casi un siglo y los fue desarrollando de acuerdo a las necesidades y exigencias del público.

Algunos críticos como Armand Mattelart y Ariel Dorfman afirman que se puede notar un manejo ideológico con una visión norteamericana de superioridad sobre los demás países. Según ellos, *Disney* establece, a través de su mundo de fantasía, una colonización simbólica de los pueblos subdesarrollados imponiendo su estilo de vida e ideología:

La amenaza no es por ser portavoz del *american way of life*, el modo de vida del norteamericano, sino porque representa el *american dream of life*, el modo en el que los EE.UU. se sueña a sí mismo, se redime, el modo en que la metrópoli nos exige que nos representemos nuestra propia realidad, para su propia salvación¹⁸.

Después de un extenso período en el que se desarrollaron este estilo de dibujos aparecieron, en los años 70, otro tipo de dibujos que respondían a nuevas exigencias del público, dejando un poco de lado los “típicos animalitos”, nos encontramos con

¹⁷ DORFMAN, Ariel – MATTELART, Armand, *Op. Cit.*, p.42

¹⁸ *Idem.*, p.151

seres mitológicos, extraterrestres y otros un poco más parecidos a los humanos, antihéroes, de los que los mejores exponentes en el Occidente fueron y siguen siendo *Los Simpsons*, tema que por su relevancia merece ser ampliado en el siguiente capítulo.



8.2.- Industria Cultural: cine, TV, video

Los medios de comunicación de masas son un fenómeno del siglo XX. El cine y la radio alcanzaron una presencia social intensa en los años veinte y treinta la televisión se convierte en un arma fundamental en el ámbito social. Los medios, de esa manera, han tenido un crecimiento paralelo al desarrollo económico y cultural de las sociedades contemporáneas.

Hacia la segunda mitad del siglo XX, posiciones encontradas comienzan a debatir respecto a la aparición de multitudes en la vida social, lo cual a partir de las tecnologías de la comunicación, se transformó en un fenómeno evidente y perdurable. La Industria Cultural, aparece en el escenario con novedosas propuestas, pues el consumo masivo había alcanzado también a los productos culturales. Surge así, el concepto de cultura de masas, y correlativo a este el de sociedad de masas del que la sociología de los años 50 y 60 se ocupó en gran medida por analizar. La cultura de masas es un término confuso que pretende incluir los medios de comunicación audiovisuales (radio, cine y TV), como a los impresos (diarios y revistas) y a la industria editorial (*Best sellers*, literatura de consumo masivo), cuya característica principal es su gran capacidad de llegar a un numeroso público (masa), al cual se lo consideraba como algo homogéneo y con la misma capacidad de recepción.

Así, estos dos conceptos, industria cultural y cultura de masas surgen en el proceso de industrialización del capitalismo, cuando la cultura entró en la estandarización y el consumo pasó a ser el móvil principal para la producción cultural en serie por una gran cantidad de individuos y valiéndose de las nuevas tecnologías.

Los medios de comunicación transmiten ideologías cargadas de signos que, durante el proceso comunicativo, pierden gran parte de su significado original y acostumbramos a movernos únicamente en el nivel sígnico del mundo, en un sistema de representación de la realidad. Así, los medios ponen los bienes culturales al alcance de todos, adecuando el contenido muchas veces al nivel del receptor, esto es, haciendo que la asimilación sea más simple y homogeneizando al público receptor.

Para entender a la cultura de masas es importante tomar en cuenta que los medios de comunicación se desarrollan en el momento en que las grandes masas comienzan a ser protagonistas de la vida pública, imponiendo así un lenguaje propio y exigencias particulares. En este ámbito, Eco entiende que el modo de divertirse, de pensar, de imaginar de las clases populares es inducido por los medios y responde a los modos de pensar de la clase dominante. Los medios proponen situaciones que no tienen ninguna conexión con la realidad de los consumidores¹⁹. En síntesis, la cultura de masas ofrece expresiones culturales de la burguesía a los sectores populares.

Estas expresiones son la forma en la que los dueños de los canales de difusión han logrado trabajar y manejar los mismos en beneficio propio y del sistema, entendiendo al sistema como a todos aquellos mecanismos de control social, con los que cuenta el grupo de poder, con el fin de conservar el estado de las cosas.

La industria cultural, gracias al papel difusor de la radio, la televisión y el cine, guarda en la actualidad un lugar privilegiado en los ámbitos más importantes e influyentes de nuestras sociedades, debido a que estos medios se han transformado en los principales referentes del entretenimiento y el consumo. Aquí nace el conflicto entre la cultura letrada y la llamada cultura de masas, ya que mientras la una cree llevar la cultura a las masas, las masas a su vez creen que es cultura lo que están recibiendo, esta es la degradación que ha sufrido la cultura en la etapa actual de industrialización, en la cual ha conseguido provocar que su consumo se realice en muchas de las ocasiones, no como una mercancía que puede ser intercambiada, sino como algo que se puede usar sin que se presente el menor esfuerzo para el que lo consume.

Las posturas frente a la cultura de masas y la industria cultural se han enfocado a partir de los apocalípticos y la otra la de los integrados, posiciones radicalmente diferentes entre sí ante las cuales resulta importante encontrar y asumir una posición neutral para poder comprender con claridad las verdaderas repercusiones y las posibilidades que entraña la cultura de masas. La posición de los apocalípticos es la siguiente:

¹⁹ <http://comunicacion.idoneos.com/index.php/336369>

La cultura de masas es la anticultura. Y puesto que ésta nace en el momento en que la presencia de las masas en la vida social se convierte en el fenómeno más evidente de un contexto histórico, la «cultura de masas» no es signo de una aberración transitoria y limitada, sino que llega a constituir el signo de una caída irrecuperable, ante la cual el hombre de cultura (último superviviente de la prehistoria, destinado a la extinción) no puede más que expresarse en términos de Apocalipsis²⁰

Considerar esto resultaría un error ya que sería encasillar a la cultura de masas como algo completamente negativo por el hecho de ser industrial

En contraste, tenemos la reacción optimista del integrado. Dado que la televisión, los periódicos, la radio, el cine, las historietas, la novela popular y el *Reader's Digest* ponen hoy en día los bienes culturales a disposición de todos, haciendo amable y liviana la absorción de nociones y la recepción de información, estamos viviendo una época de ampliación del campo cultural, en que se realiza finalmente a un nivel extenso, con el concurso de los mejores, la circulación de un arte y una cultura popular. Que esta cultura surja de lo bajo o sea confeccionada desde arriba para consumidores indefensos, es un problema que el integrado no se plantea²¹.

Eco considera que el error de los integrados es defender al extremo la cultura de masas creyendo que la multiplicación de los productos culturales es buena en sí misma, esto es, carecen de una actitud crítica que considere la posibilidad de buscar nuevas orientaciones. En este sentido “Los cómics y la Literatura popular serían un ejemplo clave que muestra esa habilidad de la subcultura de ser parte de una cultura general, que todos los grupos sociales perciben, inquietan y en cierta medida reproducen e incorporan a sus propios espacios”²²

Es importante resaltar que el cómic pertenece a la cultura industrial y por tanto sus historias responden a relatos modernos, que al ser rechazados por la cultura letrada, se vuelven marginales y desde allí deben construir sus propios relatos, como dice Ana Merino en su libro *El Cómic Hispánico*, en el cual analiza al cómic como un tipo de relato gráfico que legitima un saber desde una dimensión ideológica que representa a lo masivo y a lo popular, es decir, pretende legitimar un conocimiento a partir del entretenimiento y, por tanto, su acogida desde su aparición e incluso hasta nuestros tiempos ha sido constante

El hecho de que el cómic sea un producto de la industria cultural le quitó, sobre todo en sus inicios, la posibilidad de ser acogido plenamente por un amplio público como una forma válida de construir conocimiento, se lo relegó a la categoría de un

²⁰ www.comunicacion.idoneos.com

²¹ *Idem*

²² MERINO, Ana, *Op. Cit.* P. 12

producto de entretenimiento para las masas, sin embargo sus alcances y todo aquello que se ha derivado de los mismos han ido mucho mas allá de la función de entretener, como analizamos en la historia del cómic, este cuenta con el poder de transmitir ideología, creencias, valores y guiar actitudes.

El contenido que propagan los medios de comunicación resulta ser el asunto más polémico cuando se estudia a los medios. Los autores ubicados en la tradición de *La Escuela de Frankfurt* (especialmente Theodor Adorno y luego Herbert Marcuse) identificaron contenidos ideológicos clasistas en los medios, a los cuales prefirieron denominar *industrias culturales*. Los medios, así entendidos, funcionarían como aparatos ideológicos de Estado (el término fue promovido por Louis Althusser) para legitimar al sistema capitalista y reprimir así la toma de conciencia de las clases subordinadas. Esa concepción de las industrias culturales como instrumentos intencionales y tremendamente manipuladores, fue muy útil para desmitificar la concepción de los medios como propagadores inocentes de mensajes, especialmente de entretenimiento y sirvió especialmente a *La Escuela de Frankfurt*. Pero ha tenido limitaciones, al oscilar entre el pesimismo paralizador y la magnificación totalizadora de las aptitudes de los medios masivos.

Actualmente la televisión constituye el punto neurálgico de la industria cultural. Theodor Adorno considera que si la ideología propia del capitalismo tiene su medio de expresión en las instituciones de la industria cultural, esta a su vez tiene como punto culminante de máxima intensidad y eficiencia social, a la televisión.

La disputa por los medios se ha convertido en propósito de todas aquellas fuerzas políticas, financieras, ideológicas y religiosas que quieren influir en las sociedades contemporáneas. Pero además, la masificación de los mensajes ha propiciado nuevas formas de creación y propagación de la cultura. Para otros autores, la industria cultural adquiere dimensiones inusitadas con los mass media, es decir, la producción intelectual destinada principalmente al mercado, o la producción de mercancías de contenido no comercial.

La televisión ha concentrado y vuelto esenciales las teorizaciones de la industria cultural y ha sido por tanto golpeada por la crítica debido a su difusión hoy universal,

frecuente y doméstica. Por otro lado, el producto televisivo ha tratado de poner barricadas para defender su dignidad detrás de la especificidad de sus técnicas y de su mercado valiéndose de la gran aceptación con la que cuenta.

Es difícil dissociar a los medios de los contenidos que comunican. Con frecuencia, unos y otros se confunden, dando poca importancia a los mensajes y estos, a su vez, suelen tener formatos e intencionalidades que dependen de las concepciones y los intereses de las organizaciones (empresas o instituciones) capaces de difundir mensajes de manera masiva.

López Veneroni ha explicado en su artículo publicado en Internet²³ que los medios masivos sólo entrañan una sustancialidad tecnológica. Por tanto, su uso los hace objeto de interés social, el cual está determinado por las condiciones económicas y sociopolíticas en las que estos se desarrollan. Como consecuencia lo que en verdad se estudia es su uso económico, político, educativo, psicológico y la estructura de sus mensajes.

De hecho, la intensa circulación de capital que hay en y alrededor de las industrias de la comunicación, ha propiciado la creciente aglomeración de medios de diversos géneros en corporaciones mediáticamente versátiles y capaces de trascender fronteras. Los diversos grupos comunicacionales existentes, en varias naciones, son la expresión más clara e influyente en la ideología comercial y política de los medios.

Evidentemente, el cómic forma parte de una modernidad cultural que se basa en la posibilidad de variar sus formas narrativas y estéticas gracias a lo cual, a lo largo de su historia, le ha permitido adaptarse a las diferentes condiciones políticas sin tener que limitarse a modelos literarios y se lo ha entendido como una forma cultural libre y capaz de crear espacios de dialogo y reflexión en donde la imagen prima y que mezclada con el humor, han logrado que un público muy amplio la asimile, comprenda y disfrute.

²³ <http://raultrejo.tripod.com/ensayosmedios/medios.htm>

A pesar de la crítica que se ha hecho sobre la industria cultural a lo largo de estos años, resulta importante considerar que gracias a ella muchos productos realmente valiosos han podido ser difundidos y traspasar fronteras. En el caso del cómic esto se ha dado en una sola dirección, es decir, aquellos producidos en Estados Unidos han sido difundidos e insertados fuertemente en la cultura latinoamericana, pero aquellos que se han producido en nuestros países con suerte han logrado ser conocidos muy pocos de ellos en sus países vecinos sin alcanzar en su gran mayoría la aceptación necesaria para convertirse en referentes de la cultura.

Hasta hace pocos años existía en el Ecuador un gran monopolio por parte de aquellos cómics producidos por *Disney* y generaciones enteras crecieron con ellos, aprendiendo e interiorizando los valores y la ideología que transmiten. Pues pocas eran las opciones que los medios nos daban a escoger entre uno u otro dibujo animado, además de invadir nuestro mercado con muñecos, cuadernos y juguetes de “fantástico” mundo de *Disney*, sin siquiera proponer una reflexión o análisis sobre estos dibujos y la ideología que estos difunden

Pero en estos últimos años se ha evidenciado la aparición de diferentes dibujos animados y cómics con propuestas diferentes, quizás tampoco adaptables totalmente a nuestro medio, pues no podemos olvidar que responden al lugar y a la ideología de donde provienen y en su gran mayoría lo hacen de Estados Unidos y de esta manera muchos de ellos reproducen, quizás más que *Disney*, la ideología dominante que tanto se le ha criticado al principal productor de entretenimiento.

8.3.- Disney: el mundo alucinante

No podemos hablar del mundo alucinante de *Disney* sin antes mencionar y conocer la historia de los “cuentos de hadas”, pues es precisamente de ellos de donde nació y llegó a ser lo que hoy es *Walt Disney World*.

Los cuentos de hadas tienen sus orígenes en la antigua tradición oral. “Durante siglos, los cuentos fueron una apreciada tradición oral y matriarcal”²⁴, las mujeres se encargaban de transmitir mitos y tejer historias para mantener la tradición y los niños las escuchaban repetidas veces de boca de sus madres, abuelas y bisabuelas.

Fue en Europa donde estas historias dan su primer giro hacia lo que son los cuentos hoy en día conocidos. Se ponen por escrito y quizás es en ese momento que comienza a ser utilizados con objetivos ideológicos determinados, pues se los plasmó en textos escritos para que la clase burguesa -la más sabia y educada de la época- pudiese manejar la antigua tradición oral. Los encargados de realizar este trabajo eran los aristócratas, quienes decidían que enseñanzas se transmitirían a través de estos cuentos. Se trataba de acomodar y transmitir ciertos valores que correspondían a la clase “civilizada” y de que los niños los aprendiesen, para evitar que nacieran en ellos ideas contrarias a este discurso aristocrático de valores, las cuales podían estar cargadas de rebelión, iniciativa femenina o cualquier otra idea que atentara contra el poder²⁵.

Ya para el siglo XVII la función de los cuentos era claramente la de adoctrinar a los niños y niñas dentro de un sistema cultural determinado y con una escala de valores y creencias escrupulosamente elaborados. El cuidadoso manejo que se hizo de sus historias y la manera de contarlas junto con personajes y lugares que resultan mágicos y encantadores, contribuyeron a la aceptación de estos cuentos a lo largo de los siglos y hasta nuestros días como una de las formas mas “inocentes” de entretener a los niños y niñas.

²⁴ WURFEL Marlene, *El verdadero amor de Walt Disney*, www.serbal.pontic.mec.es/AParteRei/

²⁵ *Idem.*

Si estos cuentos han sido instrumentos para adoctrinar a determinado grupo social, económico y político a lo largo de los siglos, resulta importante el cuestionarnos sobre las enseñanzas que transmiten hoy en día, quizás se sigan reproduciendo en sus historias las viejas formas de vida y sus sistemas de organización ya obsoletos, las mismas que, como afirma Mattelart, “suelen consolidarse hasta el punto de neutralizar –cuando no de liquidar-- las nuevas estructuras conquistadas”²⁶

Resulta paradójico que en pleno siglo XX cuando, por un lado, las mujeres han conquistado grandes espacios de desempeño y nuevos roles sociales, por el otro hayan sido ellas mismas quienes educaban a sus hijas en medio de ideas obsoletas, haciéndolas entrar en ese mundo de sueños mágicos de los cuentos de hadas en los que encontramos estructuras que ellas mismas estaban luchando por desaparecer.

Un claro ejemplo de esto lo encontramos en cuentos como *La Caperucita Roja*, *Blanca Nieves y los siete enanitos*, *La Cenicienta*, entre otros; en los que resulta fácil encontrar las categorías que Propp estableció en 1928 para el cuento fantástico ruso pero que han podido ser aplicadas para los cuentos en general²⁷, pues en estos y muchos otros siempre encontramos la presencia de los elementos constantes de los que el hablaba, es decir, las funciones de los personajes que en todos los cuentos son las mismas aunque sus nombres y atributos particulares los hacen diferentes en uno u otro cuento²⁸.

Como ejemplo claro de esto tenemos en estos cuentos (difundidos y comercializados por *Disney* en su mayoría) el manejo del arquetipo de la figura femenina, hermosa, dulce, delicada, débil, que espera ser salvada por un “príncipe azul” que le cambiará la vida. Las enseñanzas que se pueden sacar de este tipo de cuentos no suelen ir acorde con las conquistas de la época, pues en ellos nada se consigue con verdaderos

²⁶ DORFMAN, Ariel - MATTELART, Armand. *Op. Cit.* p. 3

²⁶ www.islabahia.com/Culturalia/Anabel/morfologiadelcuentodehadas.htm

²⁷ Si analizamos los cuentos de hadas que conocemos en nuestra cultura encontraremos que en su gran mayoría reproducen varias de las 31 funciones que Propp estableció para el cuento maravilloso, el mismo que siempre inicia con alguna carencia, problema o mal y finaliza con la resolución de la misma. Entre uno y otro punto se dan diversas situaciones y se cumplen funciones específicas que parecen estar predeterminadas por las funciones que cumple cada personaje.

esfuerzos y los únicos cambios que se dan en cuanto a estructuras de poder se logran al final gracias a la valentía de uno de los personajes (generalmente masculino).

Para Propp existen 7 tipos de personajes en los cuentos maravillosos: el héroe, el agresor, el mandatario, el donante, el auxiliar, el falso héroe o impostor y la princesa o el rey. Si nos detenemos a analizar esta clasificación encontramos que en los cuentos de hadas, incluso en aquellos que han sufrido grandes cambios con el pasar de los años se desarrollan por los menos 4 o 5 de estos personajes y cada uno de ellos ya tiene preestablecidas las funciones dentro del cuento²⁹. El héroe es quien soluciona el conflicto al final, como el leñador en el cuento de *La Caperucita Roja*; la princesa o rey es quien espera ser salvado y generalmente cae víctima de engaños, posee las cualidades de una persona bondadosa, físicamente atractiva, como la bella durmiente en el cuento del mismo nombre; el agresor es quien provoca la acción en el inicio para ser resuelta al final, como ejemplo tenemos a la madrastra y hermanastras de *La Cenicienta*.

Esto es un pequeño ejemplo de la estructura que se ha manejado en muchos de los cuentos de hadas más populares. Al estar en cierta medida predeterminadas las funciones de los personajes resulta difícil alejarse del manejo ideológico que se busca con las mismas, pues lo que varía de un cuento a otro es su forma más no el fondo, que resulta ser muy similar al transmitir los mismos valores en situaciones diferentes.

El manejo de imágenes que son estereotipadas en los cuentos no solo ocurre con la figura femenina sino en otros casos, manejando prejuicios frente a clases sociales, apariencia, posiciones de poder, roles sexuales, etc. “Gracias a *Disney*, por devolvemos a la preponderancia del determinismo racial y eugenesia del siglo XIX, ideas que podrían ser consideradas obsoletas y peligrosas si no fueran tan encantadoramente procesadas en vuestras relucientes cintas de celuloide”³⁰.

²⁹ Como ejemplo de la vigencia que mantiene la tesis de Propp citamos aquí el análisis que Lilliam P. Rivers hace de el cuento “El Dinosaurio” de Augusto Monterroso, en el cual, a pesar de ser considerado el cuento más corto jamás escrito, con apenas siete palabras, ella encuentra muchas de las categorías, los personajes y las funciones que Propp estableció para el cuento fantástico. http://cuentoenred.org/cer/numeros/no_7/pdfs/07CER-M09_escobar.pdf.

³⁰ WURFEL, Marlene, *Op. Cit.*

Al hablar de los cuentos de hadas de finales del siglo XIX hasta nuestros días, contamos con la inevitable imagen de *Walt Disney World*, una de las cinco corporaciones más poderosas de Norteamérica, la misma que ha llegado a este lugar precisamente gracias a los ya mencionados cuentos de hadas. Pero cuando se empiezan a crear personajes e historietas de esta firma se da otro giro importante en la evolución de los cuentos.

Marlene Wurfel menciona en su trabajo publicado en Internet que *Disney* realizó un proceso de “selección y patriarcalización”³¹ de los cuentos de hadas, creando personajes masculinos fuertes y poderosos y femeninos débiles y sumisos en su mayoría. Generalmente las acciones importantes en sus historias son realizadas por hombres y las mujeres constituyen personajes secundarios³². *Disney* tomó gran parte de los cuentos que se venían transmitiendo desde varias generaciones y los difundió a su manera. Creó personajes agradables y graciosos y mundos mágicos con seres encantadores y dentro de todo este espectáculo impera, desde los comienzos de la compañía, el mundo bipolar de “los buenos y los malos”.

Dentro de este “mundo mágico” de cuentos de hadas también se maneja cierta ideología y se transmite una escala de valores y normas de vida muy específicas, lo cual ha hecho a *Disney* merecedor, por un lado, de un vasto público que adora sus creaciones y personajes sintiéndolo como algo que llega al lado “inocente” de su vida, alejado de la cruda realidad, y por otro, de un grupo de gente que ha decidido salirse de ese mundo de fantasía para cuestionarlo, criticarlo y muchas veces desenmascararlo, juzgándolo de reproducir en sus creaciones aparentemente infantiles el *american way of life* y la ideología dominante de Estados Unidos.

Disney World se inicia con la creación del famoso personaje *Ratón Mickey* en 1928, creado por el hombre que dio el nombre a la compañía: *Walt Disney*, pero el verdadero nacimiento de esta empresa, como una industria volcada al

³¹ *Idem.*

³² Este estereotipo del príncipe valiente y apuesto se sigue manteniendo no solo en los dibujos animados, sino también en producciones televisivas como series, películas y telenovelas, en las que quizás se ha disfrazado la fantasía de los castillos y seres mágicos con la realidad de las ciudades y personas reales, pero que siguen manteniendo las características machistas de estos personajes, donde la mujer generalmente es presentada como un ser incompleto del cual su máxima felicidad se encuentra al lado de un hombre apuesto e interesante que le sacará de la desgracia.

entretenimiento, se da en el año 1955 cuando abre su primer parque de diversiones. Para ese entonces ya contaba con gran éxito y aceptación por parte del público, pues se habían creado muchos personajes que llegaron a convertirse en “referencias obligadas de la cultura norteamericana al principio y después, del alma occidental”³³.

Los cuentos de *Disney* llegaron a adquirir tanta fama y popularidad que hoy en día casi todos los que conocemos y más aun los que conocen las nuevas generaciones, son productos de esta industria o adaptaciones que la misma ha hecho de cuentos tradicionales. Y es que a esta empresa no se le puede negar el que ha sabido manejar los sueños de los niños y niñas, creando un verdadero mundo de ilusiones y fantasías en el que reina la felicidad. Así, el “mundo mágico de *Disney*” se ha convertido en un sueño para millones de personas, no solo niños, también jóvenes y adultos de todo el mundo deliran con sus creaciones que van más allá de simples animalitos ilustrados en *cómic-books* o transmitidos por televisión.

Después de que *Walt Disney* descubriera que “los ‘cartones’ podían ser utilizados para fortalecer y ampliar la doctrina y sistema capitalista al convertirse en medio óptimo de difusión de la ideología dominante”³⁴ amplió el mercado de los “muñequitos” y las revistas de cómics para entrar de lleno en la industria del entretenimiento, con la producción de programas televisivos, y la creación de numerosas empresas alrededor de sus personajes y muchas otras que han adquirido los derechos para promocionarlos en toda clase de productos. Ha incursionado en el mundo del turismo, la dirección de estudios de cine, franquicias deportivas, negocios inmobiliarios, etc. Es decir, un verdadero monopolio empresarial que se inicia con el cómic y los cuentos de hadas y que lleva detrás de un sueño la marca registrada *Disney*.

Quizás no podría haber sucedido de otra manera, pues esta compañía y su creador nacieron en Norteamérica y consecuentemente sus producciones responden a la ideología y al sistema manejado en su país: el capitalismo, y reproducen, a través de sus personajes, los patrones e intereses que se manejan en el mismo.

³³ PERALTA Leonardo, *Balada para un ratón decadente*,
www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/inmediata/2004/agosto.html

³⁴ www.cubarte.cult.cu

Si pensamos en el cómic que se ha producido en otros países, encontraremos que cada uno reproduce en sus creaciones la realidad social, política y económica de su país y transmite la visión que poseen del mundo desde el lugar que se encuentran³⁵.

La sociedad actual rige gran parte de sus ideas y acciones en la cultura mediática, pues las profundas transformaciones tecnológicas que se han venido dando desde el siglo pasado, determinaron cambios importantes en la cultura, en la forma de ver el mundo y relacionarse con este. Se habla de la era de la imagen, en la que nuestras percepciones se ven determinadas por un sinnúmero de imágenes que son recibidos a toda hora y en todo lugar.

Si esto es así, no resulta asombroso que una industria haya alcanzado tanto éxito por manejar “muñequitos”, pues su función ha ido mucho mas allá de eso, han tratado con imágenes a lo largo de casi un siglo y éstas a la vez manejan y mantienen aquellas que tenemos del mundo. Un ejemplo claro lo encontramos en la idea que mucha gente mantiene sobre el continente africano, a pesar de nunca haber estado allí, la mayoría de las personas tienen la imagen que nos ha sido dada a través de los cómics, como el *Pato Donald* y *Condorito*³⁶, entre otros, en los que se establece la relación directa entre “África-selva-subdesarrollo”. Y, por otro lado, la misma imagen sobre otros lugares como Estados Unidos en la que la relación es totalmente diferente, las palabras equivalentes serían “civilización-desarrollo-poder”.

En la creación de un cómic intervienen varios factores importantes y su proceso de elaboración es algo más complejo de lo que aparenta. Sus creadores están conscientes de la herramienta de poder que tienen en sus manos pero su manejo no siempre depende enteramente de ellos. Si vemos que los cuentos de hadas contaron desde hace siglos con un manejo cuidadoso de sus contenidos para mantener los valores de una clase, no podemos asombrarnos al pensar que los cómics actuales hacen lo mismo.

³⁵ Un ejemplo muy conocido en Latinoamérica es *Mafalda*, creada por el argentino Quino. Este cómic responde a la realidad de este país y Latinoamérica a partir de la década de los 60, ubicándose en el lado de la crítica al sistema pero desde la perspectiva local.

³⁶ Citamos a *Condorito* como un ejemplo del uso de estos patrones culturales en cómics de Latinoamérica, pues en muchas de sus tiras cómicas hacen referencia al continente africano como un lugar atrasado, desértico y con gente con rasgos físico exagerados y que generalmente solo emiten sonidos como animales.

Sin embargo, resulta algo apresurado asegurar que todas las creaciones de dibujos animados mantienen objetivos bien definidos de manipular y convencer sobre ciertas ideas. Es poco certera la idea de imaginar a todos los creadores de estos dibujos trabajando minuciosamente cada movimiento y palabra y encaminarlos hacia cierta ideología. Muchos de ellos pueden ser creaciones verdaderamente alejadas de esta intencionalidad pero que pueden llegar a tener los mismos efectos que los que si son creados de esta manera, pues no podemos olvidar que los responsables de elaborar los cómics plasman en sus obras lo que ellos conocen del mundo y sus percepciones, transmiten lo que de la cultura les ha sido entregado, el universo de signos de su cultura que se ha legitimado en la persona a través de las instituciones y que generalmente se ve reproducido en sus creaciones, de manera consciente e inconsciente.

De la misma manera funciona con la empresa o el medio que crea estos productos. Como hemos visto a lo largo de su historia, el cómic ha servido en algunas ocasiones como instrumento político e ideológico de los Estados Unidos, pero eso no quiere decir que todas las creaciones de cómics estén directamente relacionados con el gobierno. Éste ha utilizado a la comunicación como medio efectivo para reforzar su ideología y sus políticas se han visto plasmadas en productos para entretener sobre todo en momentos claves de su historia, pero no es una regla general.

Ana Merino denomina a los creadores de cómics como intelectuales masivos y populares.

Masivo, porque su obra se difunde en el contexto de la cultura de masas y sigue sus pautas, y tiene una dependencia clara de las tecnologías de dicha cultura. Popular, porque se formula en el espacio de lo artesano y con herramientas tradicionales, papel, tinta, plumilla, lápiz. El guión se escribe, luego se dibuja, hay un proceso artesano y manual indispensable.³⁷

Par muchos el mundo de *Disney* es una invitación al niño y niña que todos llevamos dentro, es una “inmensa máquina de la nostalgia, cuya puesta en escena y atracciones específicas están generalmente codificadas para tocar la fibra sensible a cada una de las diversas categorías de edad de sus huéspedes”³⁸. Quizás es en esta capacidad que poseen las creaciones de *Disney* que radica su gran éxito, “el poder de *Disney*

³⁷ MERINO, Ana, *Op. Cit*, p.13

³⁸ GIROUX, Henry A. [www. Fundaciongsr.es/documentos/boletin3/8.html](http://www.Fundaciongsr.es/documentos/boletin3/8.html)

descansa, en parte, en su habilidad para despertar las esperanzas perdidas, los sueños frustrados y el potencial utópico de la cultura popular”³⁹ *Disney* nos ofrece un mundo en el que la diversión nunca acaba, un mundo con paisajes que van más allá de la realidad donde lo extraordinario se hace posible en medio de un mundo ordinario y en el que el pesimismo ha cedido su lugar a los sueños y la fantasía.

Henry A. Giroux plantea en su texto *El Ratoncito feroz. Disney o el fin de la inocencia* que todo análisis que se realice en torno a *Disney* debe ir acompañado de una reflexión acerca de por qué tantos niños y adultos aman a *Disney* y consumen sus productos “a modo de una lógica perversa que les permite aventurarse mas allá del presente mientras se dejan transportar a un mundo de sueños y esperanzas frustradas”⁴⁰.

Como plantea Giroux, no es posible afirmar que todas las producciones de *Disney* causan el mismo efecto en todas las personas que están expuestas a las mismas, pues según él, la cultura *Disney* está llena de contradicciones como cualquier formación cultural. Y es importante tomar en cuenta este aspecto al hacer cualquier análisis de sus productos pues, alejándonos un poco de la intencionalidad al momento de crear estos dibujos, encontramos que a pesar de que el guionista es responsable de su obra, la parte fundamental de la misma está en lo que el público percibe y asimila de ella. El verdadero mensaje que ha recibido el público es el que cuenta con la trascendencia social y la materialización de las ideas que se transmiten.

A pesar de haber contado por más de 50 años con un éxito inigualable en la producción de dibujos animados, *Walt Disney World* se ha visto en los últimos años amenazado por nuevas producciones creadas por otras compañías que han ido creciendo en el mundo del entretenimiento. En la década de los 90 nacen varias empresas con este fin como *Cartoon Network*, *Nickelodeon*, *Dreamworks*, *Pixar*, entre las más exitosas, las mismas que han creado diferentes y refrescantes personajes satisfaciendo las exigencias actuales de las nuevas generaciones⁴¹. Los

³⁹ *Idem.*

⁴⁰ *Idem.*

⁴¹ Algunos ejemplos de personajes y cómics exitosos creados por estas empresas son: *Monster Inc*, *Las Chicas Superpoderosas*, *Shrek*, *Los Increíbles*, *Bob Esponja*, *La Era del Hielo*, entre otras, en la

diferentes personajes y las nuevas historias le han ido ganando poco a poco el terreno a *Disney*, pues cuentan con tramas un poco más reales, quizás con contenidos más crudos y sobre todo más adaptables al imaginario de los niños de hoy en día. Ante lo cual *Disney* ha tomado medidas como la recientemente concretada fusión entre esta compañía y *Pixar*, la cual representaba una de sus mayores competencias.

El público adulto también parece haber necesitado un manejo diferente y quizás un poco más maduro de los personajes, para lo cual la serie *Los Simpsons* transmitida por la cadena *Fox* parece haber llenado muchas de las expectativas. Todo esto sin dejar de lado la gran ola de animación japonesa que en los últimos años ha contado con gran acogida en el público occidental y que se ha convertido en muchas ocasiones en los referentes culturales y el modo de entretenimiento favorito, por presentar personajes, historias y una estructura narrativa diferentes.

Disney no ha dejado de contar con grandes admiradores y millones de personas que forman parte de su grupo de consumo. Hoy en día todavía se cuenta entre las corporaciones más poderosas del mundo debido a la gran variedad de productos y servicios en los que se encuentra inmersa, sin embargo resulta importante un análisis y revisión de sus contenidos y quizás cambios muy profundos en los mismos si quiere permanecer en el nivel que hasta ahora ha estado, pues al parecer las nuevas empresas están tomándole la posta en lo que a entretenimiento se refiere, quizás porque han sabido captar mejor las necesidades actuales del público, el que sin lugar a dudas no es el mismo que hace 50 años.

que las historia vienen cargadas de humor mas simple y con un sistema de valore menos rígido que antes.

8.4.- La década del 70: Perspectiva política y comunicacional

La década de los 70 y el contexto en que esta se desarrolla es muy importante para nuestro análisis, tomando en cuenta que es en esta época en la que Armand Mattelart y Dorfman escriben su libro *Para Leer al Pato Donald*, pues consideramos que es preciso analizar dicha coyuntura para entender y poder analizar los planteamientos que ellos exponen en su libro y para posteriormente poder compararlo y entender la vigencia que estos postulados tiene en la actualidad.

La comunicación, a partir del gran avance de la ciencia y la tecnología, amplió los medios con los que se desarrolla, entre los que se cuentan la prensa, la radio, el cine, la televisión y el Internet. Es así como en la actualidad la mayoría de sociedades industrializadas dependen de los medios de comunicación masivos, de allí que cada vez sea más estrecha la relación entre los grandes grupos económicos y las grandes cadenas de comunicación.

Los medios al darse cuenta del gran poder que ejercen en la sociedad, se han valido de diferentes herramientas y estrategias para contar con una mayor aceptación y credibilidad. Es en el siglo XX, gracias a los adelantos tecnológicos y a los grandes cambios sociales, políticos y económicos que se dieron en el mundo, que los medios de comunicación sufrieron una rápida revolución que los ha ubicado en el lugar que hoy se encuentran. Una época fundamental para este proceso la constituye la década de los años 70, en la que tanto el ámbito económico como político y social se transformaron y se empezaron a ver claramente la consecuencias de los años pasados en los que el mundo sufrió dos guerras mundiales y profundas transformaciones tanto en los centros de poder como en el resto del países.

El siglo XX se ha convertido en un icono de los cambios a lo largo de la humanidad, marcado por hechos trascendentales como políticas globales de los gobiernos, revoluciones sociales y culturales, la intervención del ser humano fuera del planeta, dos guerras mundiales que han marcado el presente de nuestras naciones y principalmente los grandes avances tecnológicos en el área científica y en el área de la comunicación.

En síntesis, durante este siglo se finaliza el colonialismo directo, los estados totalitarios desaparecieron de todas las naciones desarrolladas, se habló del fin de la historia, de las ideologías, de los grandes relatos, muchos hablaron del fin de la modernidad para dar paso a la posmodernidad⁴².

La Segunda Guerra Mundial marcó como ningún otro acontecimiento la década de los 40 y al siglo en general, al igual que en 1914, la guerra se extendió a todo el mundo, aunque este conflicto fue mucho más sangriento y modificó el mundo de una manera más radical.

América no fue escenario de enfrentamientos significativos y los estados latinoamericanos estuvieron al margen de la confrontación, aun cuando de manera oficial apoyaron la causa de los aliados, mientras que EEUU y la URSS se convirtieron en las nuevas y únicas potencias del mundo.

Así, los países de América Latina a pesar de sentirse afectados por las tensiones entre Este-Oeste, reconocieron que sus intereses se encontraban por fuera de esta disputa y comenzaron a cuestionar la distribución de la riqueza a nivel mundial, hecho que resulto estratégico y de gran importancia para las Naciones Unidas.

Los avances tecnológicos y el continuo desarrollo de la revolución industrial iniciada en el siglo XVIII, contribuyeron de manera definitiva al mejoramiento de las condiciones de vida de buena parte de la población mundial, lo cual se evidenció especialmente en Europa en los años 50, cuando gran cantidad de bienes, antes considerados exclusivos de las clases privilegiadas, se hicieron accesibles a un gran sector de la población gracias a los procesos de industrialización de las ciudades y a los flujos migratorios que llevaron gran cantidad de mano de obra a las industrias para acelerar los procesos y permitieron bajar sus costos.

En la década de los 60, la idea del progreso y los ideales trascendentales para una sociedad llegaron a su punto máximo, lo cual se vio seguido por un desencanto generalizado, identificándose a la generación de esta época como la última en creer posible lograr una nueva sociedad.

⁴² http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_siglo_XX

En el ámbito social, cultural, ideológico y político, en esta década se dieron “las últimas movilizaciones colectivas en pos de un objetivo común”⁴³, representadas por diferentes grupos que se expresaban en contra de la modernidad burguesa, pues se evidenciaba que sus ideales no se cumplían en todos sus términos. Así, la comunidad negra buscaba la reivindicación de sus derechos civiles, los estudiantes se oponían a una sociedad tecnocrática que los enajenaba y la contracultura estadounidense (nacieron los *hippies*) se marginaba como símbolo de protesta a las políticas de su país especialmente por la guerra de Vietnam.

Los *hippies* no pretendían cambiar el orden político, buscaban marginarse y vivir en una sociedad bajo sus ideales, pero estos ideales se vieron opacados cuando algunos *hippies* crearon el *Youth International Party*, una agrupación marxista que marcaba claramente la politización de este grupo y terminaba con los ideales que promulgaban.

En este contexto, el denominado “mayo francés” fue la insurrección que representó de mejor manera las demandas de las movilizaciones de los años 60⁴⁴. Esta movilización obrero-estudiantil fue un movimiento moderno que confiaba en la creación de una sociedad diferente basada en la solidaridad y el optimismo y repudiaba las jerarquías y organizaciones arbitrarias.

En el mundo capitalista, las esperanzas revolucionarias se centraban en el Tercer Mundo, por lo cual fue una verdadera sorpresa la gran movilización de masas que se dio en mayo del 68 en Francia. El mundo capitalista sufrió una gran oleada de protestas de nuevos actores que emergían a la escena social, los estudiantes, grupos que había alcanzado en esos años proporciones insospechadas y reclamaban que el mundo capitalista de la manera como marchaba no era viable.

El movimiento estudiantil de Francia es peculiar debido a la alianza de los estudiantes con el movimiento obrero para reclamar sus derechos y una sociedad nueva. “Allí se encarnaron las últimas esperanzas del marxismo: la utopía salvadora del hombre. Y fue en Francia donde se produjo la máxima expresión de esta idea

⁴³ www.cubaliteraria.com/deberes-inteligencia/alpini_68.asp

⁴⁴ *Idem*

trascendente con la unión entre obreros y estudiantes en pos de la creación del hombre nuevo.”⁴⁵ En este sentido, la revolución de mayo del 68 fue la lucha por una utopía, una lucha mas cultural que política o económica, que marcó para muchos el fin de los ideales colectivos que aglomeraban a varios sectores sociales para dar paso a ideales individualistas o sectoriales identificados como posmodernos.

En el ámbito económico y político, durante los años 60 comenzó a cambiar el clima político e intelectual que existía décadas atrás con el nacimiento de la economía del desarrollo, así se dieron cambios importantes en el planteamiento de la economía del desarrollo y sus análisis del tercer mundo.

Nuevas tendencias aparecían a nivel planetario como la idea del “crecimiento con distribución”, es decir, la aplicación de políticas abiertas que tenían como objetivo el crecimiento global y sectorial.

A raíz de la revolución cubana se agudiza la coyuntura política continental. Estados Unidos y la clase nativa dominante deben buscar nuevas formas de expansión de sus fuerzas productivas y control sociopolítico.

En este contexto, el Ecuador acoge, en 1961 el plan de Alianza para el Progreso, una especie de repetición del Plan Marshall para la reconstrucción de Europa después de la Segunda Guerra Mundial. El plan para América Latina fue impulsado por los Estados Unidos en su afán y necesidad de expandir y mantener su control social, político, económico e ideológico sobre nuestros países con el manejo de un discurso alentador que pretendía sacar al país del atraso y la pobreza y encaminarlo hacia la tan codiciada modernización, se planteó como una solución reformista desarrollista, que buscaba reformas estructurales e institucionales para la modernización de las economías nacionales. Un programa que implicaba la transferencia a América Latina de 20.000 millones de dólares como ayuda al desarrollo.

La Alianza para el Progreso fue considerada por muchos como una maniobra más de los Estados Unidos para aislar la Revolución Cubana y su ejemplo ante el resto de los pueblos. Una de sus mayores expresiones en nuestro país fue la reforma agraria, que

⁴⁵ <http://chasque.net/frontpage/relacion/9805/memoranda.htm>

no logró solucionar los problemas ni alcanzar al desarrollo que promulgaba, dejó intactos problemas de súper explotación de trabajadores del campo, éxodo de campesinos, etc. por lo tanto se dejó intacto el marco más general del atraso y subdesarrollo del país, las estructuras no fueron modificadas y los problemas se desviaron hacia un enfoque superficial.

En estos años surgen muchas críticas desde el ámbito intelectual al modelo neoliberal implantado por Estados Unidos en nuestros países, una de ellas, el libro escrito por Eduardo Galeano “Las venas abiertas de América Latina”, es un completo análisis del colonialismo que han vivido nuestros países desde el descubrimiento del continente hasta nuestros días.

Galeano resalta algunas causas del subdesarrollo en Latinoamérica. Una de las principales para que se haya facilitado la norteamericanización del mundo es también, que "la diosa tecnología no habla español" nuestros pueblos no desarrollan una investigación científica para construir su propia tecnología para su avance y su beneficio por la sencilla razón de que no tiene ninguna”⁴⁶. Cuando Bacon dijo que "el conocimiento es poder" no estaba equivocado, pero se toma en cuenta que la ciencia universal no es realmente universal, porque en América Latina no tenemos tecnología propia, entonces como desde la conquista estuvimos "atrasados" tecnológicamente, ahora lo estamos más, porque los que pudieron desarrollar tecnología para América Latina, lo están haciendo para países como Estados Unidos que ,les ofrecen salarios tentadores, que no se compara con un profesional de la misma rama nacido en Norteamérica o en Europa.

Para Galeano América Latina pasa a la integración bajo la bandera norteamericana al momento en que los organismos internacionales proponen de manera oculta la extranjerización de las entidades públicas propiedades de cada estado Latinoamericano Esto consiste en la creación de un mercado común de las acciones, una integración de las bolsas, para que desde cualquier lugar de América Latina se puedan comprar empresas radicadas en cualquier punto de la región, se llega al punto

⁴⁶ GALEANO, Eduardo. *Las Venas Abiertas de América Latina*, Siglo veintiuno editores, Colombia, 1990.

de aumentar las ganancias de las empresas extranjeras trabajando la producción en América Latina, parte de lo que hoy se llama globalización.

En esta misma década surgen también críticas en América Latina al sistema cultural e ideológico. Es en el año de 1971 cuando Armand Mattelart junto con Ariel Dorfman escribieron el libro “*Para leer al Pato Donald*”, el cual es considerado como un manual de descolonización ante la dominación ideológica que Estados Unidos ejercía a través de los personajes de los cómics del *Pato Donald*. Este libro fue escrito en Chile en la época de la revolución de Salvador Allende. Armand Mattelart, demógrafo y sociólogo belga, formaba parte de un grupo para analizar y reflexionar sobre lo que eran las políticas de población desarrollistas impulsadas desde los Estados Unidos como una parte del plan “Alianza para el progreso”. Más tarde, su interés se centra en el análisis de los medios de comunicación populares que estaban emergiendo con el nuevo gobierno de Allende y a los cuales ellos estaban muy asociados. Realiza, junto a Ariel Dorfman talleres con estudiantes universitarios y con los obreros de las imprentas que estaban obligados a seguir produciendo los cómics de *Disney*, y en tres semanas escriben este texto que significó una lucha ideológica en aquella coyuntura social, económica y política.

Los años ochenta fueron llamados “la década perdida”, lo cual trasluce el fracaso de la economía del desarrollo, pues no se vive tal desarrollo en América Latina, lo que conlleva a la muerte este discurso. Se dan, en todos los países tercermundistas, medidas de austeridad, con lo que cayeron los niveles de vida sobre todo de las clases medias y populares; las políticas económicas neoliberales y de libre mercado llevaron a la caída de importantes industrias, y muchas otras consecuencias, como la violencia y la inclusión social, que se pueden resumir en un retroceso de lo que se suponía debía ser el desarrollo.

Desde los años 60 se empezaron dar los reclamos de los "no alineados" en torno a una cantidad de ámbitos, en principio económicos y sociales, pero que luego irían desplazándose hacia los problemas de la Cultura y como una expresión de ella, la comunicación. En otras palabras, luego de la denuncia de la dependencia económica que estas naciones sufrían respecto de los países centrales aparece la denuncia de la dependencia cultural, tecnológica e informacional. Esta discusión se sostendría en los

organismos multilaterales dependientes de la ONU, en particular, la UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.)

De este modo se empieza a debatir alrededor del NOMIC (Nuevo Orden Mundial de la Comunicación y de la Información), el cual proponía, entre otras cosas la eliminación de monopolios y concentraciones para promover el flujo y equilibrio de la información, exigir la existencia de varias fuentes y canales de información, la libertad de prensa en forma responsable, creación de medios de comunicación que se adapten a las necesidades de cada región, promoviendo el respeto a la identidad cultural de cada pueblo y a su derecho de informar acerca de sus intereses, necesidades y sus formas de vida. Otro de los aspectos que trató de promover el NOMIC fue el derecho de todos los pueblos para participar en el intercambio de información y condiciones de igualdad y justicia.

Todos los debates en cuanto a este nuevo fenómeno partían de que los países “subdesarrollados” recibían información del mundo e incluso de su propio territorio, en forma procesada y monopólica de solo 4 agencias internacionales, proponiendo un flujo de información real y equilibrado como mencionamos anteriormente en los planteamientos del NOMIC.

El debate en torno al NOMIC fue un debate restringido porque prácticamente se limitó a la intervención de los Estados Nacionales, a pesar de esto fue un debate que involucró a nuevos actores, que superaban el ya establecido reparto del mundo entre los países centrales, por lo tanto, “el debate en torno al NOMIC está directamente relacionado con el surgimiento del movimiento de países no alineados y el tercer mundo en general como un nuevo actor en el ámbito internacional.”⁴⁷

Sin embargo, el rompimiento con la UNESCO fue la estrategia encontrada por los Estados Unidos, para hacer que la nueva propuesta de un nuevo orden mundial de la información y la comunicación fuera inviable y que según William Harley, “la UNESCO se valió del PIDC -Programa Internacional para el Desarrollo de la Comunicación- con la finalidad de patrocinar estudios y reuniones potencialmente

⁴⁷ http://catedras.fsoc.uba.ar/mastrini/investigaciones/mastrini_decharras.doc

capaces de comenzar futuras acciones que pueden conducir al control de la prensa o a modelos represivos".⁴⁸

La retirada de las grandes potencias capitalistas significó un rudo golpe para la implementación del NOMIC, pues la UNESCO se vio desprovista del monto financiero necesario para viabilizar algunas de las metas proyectadas para los años 80.

Paralelamente al debate en torno al establecimiento de un nuevo orden de la información y la comunicación, numerosas voces se alzaron para sostener la necesidad de implementar Políticas Nacionales de Comunicación. Esta posición partía del supuesto que de nada valía democratizar las relaciones internacionales en cuanto a la comunicación si al interior de los países desarrollados se mantenían situaciones poco equitativas. "La comunicación se pensaba como una instancia fundamental, que debía articularse con el conjunto de políticas de los países en su proceso de transformación."⁴⁹

El fortalecimiento de los medios de comunicación que se vio impulsado particularmente por la implantación de sistemas democráticos, ha dado a la sociedad una nueva herramienta de gran poder. Los medios escritos, así como la televisión, la radio y el Internet tienen un papel determinante en el desarrollo de la vida política y social del mundo, contribuyendo a fortalecer o debilitar un gobierno y moldeando el pensamiento de las masas, de las cuales se retroalimentan.

Los gobiernos de los países dominantes, especialmente de Estados Unidos, se han valido de los medios de comunicación como una efectiva arma de dominación ideológica en importantes momentos históricos, que en la Primera Guerra Mundial la radio constituyó el medio fundamental para el desarrollo de la guerra tanto como medio efectivo de comunicación entre los combatientes como para transmitir mensajes nacionalistas que consolidasen los objetivos de la guerra. Lo mismo fue la TV y el cine para la Segunda Guerra Mundial y otras guerras como la de Vietnam o la del Golfo Pérsico, en las cuales Estados Unidos ha adoptado prácticamente como una política de estado el uso de publicidad, películas y gran cantidad de mensajes

⁴⁸ HARLEY, William G, *United States concerns with the Unesco Communication Program*, en Shea y Jarret, *Op. Cit.*, pgs. 16-27.

⁴⁹ <http://www.wlu.ca/~wwwpress/jrls/cjc/BackIssues/20.4/tremblay.html>

desplegados en medios como los cómics justificando los motivos para estas guerras y sus consecuencias y sobre todo como una manera de legitimar su propia visión de la guerra.⁵⁰

Así, las políticas de los países se expresan en el lenguaje manejado por sus medios de comunicación, pero la estrategia de valerse de los mismos no ha sido adoptada únicamente por Estados Unidos, a inicios del siglo XX se dio una gran utilización del cine como transmisor de ideología en Rusia con Lenin, así como en los años 30 y 40 la radio y la propaganda impresa fueron los mecanismos que utilizó Hitler en Alemania para manejar a las masas en pos de sus objetivos nacionalistas.

El cómic también se cuenta entre los medios que representan a la sociedad y los intereses en determinados momentos históricos. En la época de la contracultura hippie se desarrollan los cómics *underground* con su respectivo movimiento que se vincula a lo sicodélico en los años 60, donde los temas principales son la droga, la libertad sexual llegando hasta la pornografía, el holocausto, etc.

Este representa un fuerte repudio frente al orden establecido, los valores tradicionales, la hipocresía de la censura, el orden moral represivo, el colonialismo, el ejercito, la religión, etc. destrozando el modo de vida americano al crear antihéroes y una anticultura tal que llega más allá de las historietas. Ejemplo de esto son revistas como Maus, Foo, Den, entre otras y con personajes como el Gato Fritz como citar alguno.⁵¹

Los medios de comunicación han alcanzado tanto poder en la sociedad actual que prácticamente son los que la guían en muchos aspectos. El desencanto con la política ha hecho que las nuevas tecnologías, y en especial los medios audiovisuales, hayan pasado a ser un escenario fundamental de la construcción de la vida política y mediadores sociales y tecnológicos de la construcción social actual.

El desarrollo de Internet, en la última década del siglo, ha abierto un nuevo espacio en el que la información y la comunicación en general ha iniciado una nueva era en la historia de la sociedad y como consecuencia de este desarrollo tecnológico tenemos la mayor participación del sector industrial en la economía mundial que hace que la proporción de la población rural sea cada vez menor en comparación con

⁵⁰ Claros ejemplos de esta legitimación utilizando a los medios son películas que han contado con un gran éxito no solo en el público estadounidense sino en muchos otros países, por ejemplo *James Bond*, *Peral Harbor*, *La Delgada Linea Roja*, Entre otras.

⁵¹ www.sepiensa.cl/edicion/index.php?option=content

la urbana, por lo tanto, las ciudades se han transformado en centros de poder económico, social, político y cultural.

Desde las condiciones de los países latinoamericanos (de dependencia económica y cultural) los medios de difusión constituyen actualmente, más aún que el sistema educativo y religioso el genuino instrumento ideológico de que se sirve el capitalismo monopolista imperialista para perpetuar su poder, a través del dominio económico y cultural de centros o metrópolis desarrolladas y poseedoras de una tecnología avanzada, sobre periferias menos desarrolladas y carentes de tecnología.

Todos los cambios e ideales de los años 60, que tuvieron su punto máximo a finales de esta década, fueron analizados y criticados en los 70, donde se dio un fuerte contraste entre los grandes esfuerzos de Estados Unidos para ganar aliados en su lucha económica contra el sistema político de la URSS implantando políticas desarrollistas en Latinoamérica. Más adelante en la década de los 80 se vivía un descontento generalizado y una evidente caída de los grados ideales y la lucha por las utopías, se hablaba del fin de la modernidad para dar paso a la llamada posmodernidad, de un nuevo orden mundial generado por la globalización que, desde esos años ha venido implantándose en nuestros países e iniciando el siglo XXI con nuevas propuestas en cuanto al sistema económico, y políticas de integración social y cultural. Y dentro de todos estos cambios, los medios de comunicación han vivido su propia transformación, adaptándose a los procesos mundiales de internacionalización no solo del sistema económico y político, sino también ideológico, social y cultural.

9.-CAPITULO 2: DISCURSO DE LOS MEDIA

9.1.- Del Pato Donald a Los Simpsons

Desde que el cómic ha sido parte de la industria cultural, contó con la capacidad de llegar a un público más amplio dando cuenta de la realidad social, política y económica de los diferentes momentos e influyendo en la creación de los imaginarios sociales de su público. Durante la segunda mitad del siglo XX, y como consecuencia de los grandes cambios tanto en el ámbito político como económico, tecnológico y cultural, esta peculiar forma de comunicación sufrió cambios profundos tanto en su estructura interna como externa, que trataban de responder a una sociedad y un público que, evidentemente, no eran los mismos que años atrás.

Uno de los cambios fundamentales se dio en los años 60 y 70 en Estados Unidos, pues en esos años el público se había transformado, el mundo estaba cambiando rápidamente y la ideología y aspiraciones de la gente respondía a esos cambios. Se da una especie de decepción por parte de lo jóvenes especialmente, quienes dejaron de creer en los grande ideales, en los cambios profundos, en el paraíso que una vez encontraron en la contracultura hippie, pero era un público que tampoco tenía ya el sueño americano ni la idea moderna del progreso, un público que terminó en muchos casos resignándose a la tan temida decepción por los ideales sociales.

Se empezaba a dar más importancia al ahora y a los intereses sectoriales, y los dibujos animados comenzaron a cambiar dando cuenta de estas transformaciones sociales. A partir de este contexto y años más adelante, nuevas creaciones, muchas de ellas pertenecientes a otros estudios de animación, se abrieron camino y lograron insertarse en la cultura norteamericana y rápidamente en el resto de países.⁵²

El *Pato Donald* creado por *Disney* es el personaje que hemos tomado como referencia para este análisis, debido al éxito con el que cuenta hasta nuestros días y a

⁵² Estudios de animación como Dreamworks, Pixar, Fox crearon nuevos dibujos y personajes que contaron con un gran éxito manteniéndolo hasta nuestros días. El mejor ejemplo que podemos citar son precisamente los dibujos del tema de esta tesis: *Los Simpsons*.

que fue el centro del estudio que Mattelart y Dorfman realizaron sobre la ideología norteamericana que es transmitida a Latinoamérica, *Para leer al Pato Donald*⁵³.

Este personaje es una de las más antiguas creaciones de los estudios *Disney* y se cuenta entre las más exitosas. Hace su primera aparición en cine en 1934 en un corto llamado *La Gallinita Sabia*. La leyenda dice que fue creado a base de la llamativa voz de Clarence Nash, a quien *Walt Disney* escuchó en la radio y pidió a su equipo de producción que creasen un personaje para esa voz. Así nace *El Pato Donald*, el mismo que adquirió sus características y apariencia actuales en manos del dibujante Carl Barks. “Desde entonces, su mal carácter conquistó al público estadounidense, y durante la década de los 40 protagonizó más cortos que cualquier otro personaje del mundo *Disney*”⁵⁴. La Cámara de Comercio de Hollywood ha definido al Pato Donald como uno de los ídolos culturales más queridos del planeta.⁵⁵

Su aparición representó un claro contraste al ya muy conocido y exitoso *Mickey Mouse*, personaje que le daría fama a la compañía *Disney*; debido a que *Mickey* era un ratón muy dulce, responsable, querido, que buscaba el bien de todos y siempre contaba con mucha suerte y el *Pato Donald*, por el contrario, era un personaje de muy mal carácter, que rechazaba el trabajo y le sucedían contratiempos y a pesar de que resulta muy difícil entender todo lo que dice, fue aceptado y llegó a ser muy querido por el público.

Dorfman y Mattelart escriben esta crítica al imperialismo norteamericano en la época de la Unidad Popular en Chile (1971) y siguiendo la línea de Salvador Allende, preocupados por evaluar de qué forma y en que medida la cultura e ideología norteamericana se insertaba en la de los países de Latinoamérica.⁵⁶

Para esos años las historietas, especialmente las de *Disney*, eran en algunos países de Latinoamérica una de las formas favoritas de pasar el tiempo o entretenerse, pues la

⁵³ DORFMAN, Ariel – MATTELART, Op. Cit.

⁵⁴ El Pato Donald cumple 70 años en plena crisis de Disney, <http://iblnews.com/news/print.php3?id=109134>

⁵⁵ *Entregan al Pato Donald estrella en el paseo de la fama*, agosto 2004, www.cronica.com.mx/nota

⁵⁶ TRUJILLO, Henry, *La cultura como bien público*, www.rebellion.org/cultural/040203am.htm

televisión, por no ser todavía un medio accesible a la mayoría, no contaba con los niveles de audiencia que alcanzó después.

En este texto, Mattelart y Dorfman denuncian como la compañía *Disney* ha logrado introducir en nuestros países y por medio de sus dibujitos la ideología imperialista estadounidense, buscando a través de sus historias y personajes mantener una relación de poder sobre el resto del mundo y seguir manteniendo las jerarquías y su posición de dominio sobre los demás países.

Pretendieron establecer el modo en que EEUU imponía su ideología imperialista a Latinoamérica y lo hicieron a través de los cómics ya que

La literatura infantil es quizás el foco donde mejor se puede estudiar los disfraces y verdades del hombre contemporáneo, porque es donde menos se los piensa encontrar. Y esta es la misma razón por la cual el adulto, carcomido por la chatura cotidiana, defiende engeguicidamente esa fuente de eterna juventud: penetrar se mundo es destruir sus sueños y revelar su realidad.⁵⁷

Los postulados que se encuentran en este texto constituyen una crítica al sistema capitalista y a los medios como transmisores de sus políticas, pues Mattelart y Dorfman pertenecían a la escuela crítica de corte marxista, por lo tanto, sus reflexiones se inscriben dentro de esa línea.

Las principales críticas que se hace en *Para leer al Pato Donald* apuntan hacia la visión jerárquica y de poder que mantienen los dibujos y transmiten, pues se encuentra en ellos una rígida división entre los “buenos” y los “malos” y sus personajes transmiten el modo de vida norteamericano como el modelo que todos los demás países deben seguir si quieren alcanzar el tan anhelado “progreso”.

Realizan una crítica a los personajes de *Disney* pretendiendo desenmascarar su aparente inocencia: “Los personajes de *Disney*, en cambio, no son míticos. Son axiológicos: en este mundo se actúa por interés, en este mundo se engaña, en este, el de todos los días, se establecen la diferencias entre los hombres.”⁵⁸

⁵⁷ Idem, pg. 19-20

⁵⁸ DORFMAN, Ariel – MATTELART, Armand, Op. Cit, pg. 7

Dorfman y Mattelart afirman que en el mundo del *Pato Donald* todas las relaciones entre sus personajes son meramente monetarias, que se transmite la explotación y diferentes de clases. Todo gira en torno al dinero, sobre todo las acciones del tío del *Pato Donald*, *Rico Mc. Pato*, quien constantemente busca acumular más dinero para guardarlo en grandes bóvedas por la simple satisfacción de saber que lo tiene.

Se critica la falta de la idea de familia como núcleo central, pues las relaciones entre personajes se constituyen entre tíos-sobrinos mas nunca aparecen los progenitores, eliminando así la idea del sexo, “es *Disney* el peor enemigo de la colaboración natural entre padres e hijos”⁵⁹.

A pesar de que, encontramos que otros personajes como padres y abuelos fueron creados⁶⁰, en las historietas no aparecen y con esto se manejan relaciones alejadas de la realidad, pues la estructura biológica está desarmada. Así se utilizan escenarios comunes con personajes que mantienen diálogos sencillos y aparentemente claros y características comunes a las humanas pero las situaciones definitivamente difieren mucho de la realidad humana pues el mundo no se divide moralmente en el lado “bueno” y el lado “malo”.

Con el pasar de los años, los dibujos del *Pato Donald* salieron de las revistas y se posesionaron en la televisión, pero se pueden contar entre uno de los que quizás no supo responder a los cambios que iban sucediendo, posiblemente esto sucedió porque los personajes, y las funciones que desempeña cada uno dentro de la historia, están previamente determinados y el acoplarlos a las nuevas necesidades del público pudo haber resultado en un cambio de estructura en el que el dibujo hubiese perdido lo que lo caracterizaba desde hace más de 30 años.

Después de la Segunda Guerra Mundial, y sobre todo de la alarmante derrota de la mayor potencia mundial en la guerra de Vietnam, tanto la técnica como la estructura de los dibujos animados iban adquiriendo nuevas dimensiones. Los cambios en los intereses del público se evidenciaron más en la década de los 80. Los tradicionales

⁵⁹ Idem. Pg. 29

⁶⁰ www.geocities.com/donald_venezolano/historia.htm

dibujos que presentaban situaciones graciosas y aparentemente sencillas, con mensajes morales y una escala de valores rígida y limitada, ya no contaban con el éxito de sus inicios.

En la época de la guerra fría, era necesario sobre todo ganar aliados y una de las formas efectivas y más sutiles de hacerlos era transmitiendo ideología a través de los dibujos y de esta manera insertar sutilmente en el imaginario de niños y adultos la versión que desde su posición tenían de la guerra y del mundo.

Las estructuras sociales, políticas y económicas estaban cambiando, se hablaba del fin de la modernidad, de la destrucción de las ideologías, de los meta relatos, del inicio de la posmodernidad, etc.⁶¹ Cambios que al darse en las estructuras sociales se representan en los medios y de esta manera influían en la ideología de las personas transformando sus imaginarios.

En este contexto surge un nuevo estilo de dibujos animados como respuesta a las necesidades de un público que deseaba obtener en las historias algo más que graciosos muñequitos que definían lo que es y no es correcto mediante situaciones en las que no se sentían realmente representados. *Los Simpsons* son identificados como los pioneros en este nuevo estilo de entretenimiento a través de los cómics en el mundo occidental.⁶²

Se trata unos muñecos amarillos con características humanas, una familia que representa a la familia promedio de Estados Unidos, un matrimonio con tres hijos. El papá sale a trabajar, la mamá se queda en casa, los hijos a la escuela, con una cómoda casa, un auto, un perro, en una ciudad que aparentemente lo tiene todo como, cualquier otra ciudad contemporánea.

Al investigar sobre estos dibujos encontramos que se los suele catalogar como representantes d la posmodernidad ya que, aparentemente, destruyen todo los paradigmas y las ideas en la que se basaba la modernidad y la idea del progreso. El

⁶¹ <http://es.wikipedia.org/wiki/Posmodernismo>

⁶² Nacen en 1989 captando rápidamente la atención del público y con un éxito que cada vez iba en aumento.

tratamiento más cercano a la realidad (desde la apariencia de sus personajes hasta las situaciones que enfrentan) y una trama más ácida que la de los “divertidos” dibujos a los que estábamos acostumbrados, convirtieron a *Los Simpsons* en uno de los dibujos animados con más éxito alrededor del mundo.

En la época de oro de *Walt Disney* el éxito radicaba especialmente en utilizar animales, dotarlos de cualidades humanas y ponerlos en situaciones y escenarios divertidas y agradables, pues, como afirma Mattelart, esta estrategia funciona debido a que los animales son apolíticos, por lo tanto solo a una mente perversa se le ocurriría tratar de develar algún sentido oculto tras sus aventuras, pues estos seres que no pertenecen al mundo real y aparentemente solo se conciben para divertir, son creados para otro grupo que, a pesar de ser real también esta considerado fuera de todas las concepciones negativas del mundo, fuera de la política, de la maldad y la manipulación, se trata de los niños.

Sin embargo, creaciones como *Los Simpsons* dejaron de lado esta idea y tendencia de utilizar animales humanizados para llegar efectivamente al público. Esta familia se presenta aparentemente como la sátira hacia todos los problemas de la sociedad actual. Muchos lo consideran una efectiva crítica al sistema capitalista, a la religión, a los ideales de progreso de la modernidad y más concretamente a los Estados Unidos y su ideología.

Pablo de Sants, analista del fenómeno de la animación opina que “La nueva ley en la animación es abominar de todo lugar común y sentimentalismo, pero al final de cuentas la ironía queda entronizada como un nuevo lugar común...”⁶³.

En la serie *Los Simpsons* se utilizan los estereotipos sociales a través de sus personajes. Así, Homero que es el padre es un hombre vago, mediocre, a quien le interesa más la cerveza y las rosquillas que su familia y los valores o enseñanzas morales hacia sus hijos le tienen sin cuidado. Marge, la esposa, representa a una mujer pasiva, tolerante y sumisa que se queda en casa cuidando de sus hijos y es quien generalmente neutraliza las situaciones de tensión y a pesar de que en algunos

⁶³ www.palermo.edu.ar/facultades_escuelas/dye/estud/cuadernos/

episodios tiene el protagonismo desempeñado un rol diferente, termina asumiendo el papel antes mencionado. Los tres hijos de esta familia son radicalmente distintos: Bart es un chico rebelde, descuidado en sus estudios, travieso y a veces perverso en sus acciones e ideas; Lisa, por el contrario, es una estudiante modelo, responsable, preocupada por la humanidad y el medio ambiente, quien sueña llegar a ser presidenta de los Estados Unidos, y Maggi, quien irónicamente resulta ser en muchas ocasiones el personaje más coherente de esa familia.

Fuera de la casa de *Los Simpsons* se desarrollan personajes que responden al funcionamiento de las instituciones y el medio social de una sociedad típica moderna, así tenemos la escuela donde encontramos a la maestra, el director, el conserje y los demás estudiantes, la iglesia donde se encuentra el pastor y sus fieles, la fábrica con el dueño que acumula dinero a costa de explotar a sus empleados, su asistente personal que lo obedece ciegamente y los empleados que trabajan para poder alcanzar condiciones más cómodas en un nivel económico mejor, el gobierno local con el alcalde, la policía, el bar, el supermercado, etc. En fin, todos los lugares en el que se desarrolla la vida cotidiana de las ciudades actuales, pero con personajes en los que se maneja al extremo las características principales de los que operan en la vida real, generalmente ocultando aquello que es más aceptado socialmente y enfatizando en los comportamientos extraños o rechazados por el medio social.

En este sentido resulta necesario analizar estos dibujos animados como un nuevo fenómeno de la sociedad actual pero cabe preguntarnos si responde tanto en su fondo como en su forma a los profundos cambios sociales que se han dado en los últimos 30 años o si, por el contrario, los temas han dado un giro asumiendo aparentemente una autocrítica de la sociedad pero en el fondo solo reafirman y legitiman aquellos aspectos que se dice son criticados.

9.2 Discurso: de lo moderno a la deconstrucción y la posmodernidad

Con la Revolución Industrial del siglo XVIII el mundo comenzó a entrar en la Modernidad, lo cual implicó en occidente un paso de la razón mítica a la razón científica, de una sociedad tradicional a una sociedad moderna y que significó grandes cambios tanto políticos como económicos y sociales para los países que comenzaron a vivir bajo sus políticas estructurales.

Los medios de comunicación respondieron a estos cambios adaptándose a una sociedad diferente de la cual la ideología capitalista era el eje fundamental. De esta manera e impulsados por una industria cultural naciente, los productos comunicacionales buscaban adaptarse a un público diferente y transmitir las formas de pensamiento y vida que iban cambiando rápidamente.

Siendo Europa y posteriormente Estados Unidos donde nació la modernidad, es en estos países donde aparecen los productos culturales que responden a esta ideología y los principales en difundirla. En el caso de Estados Unidos y refiriéndonos específicamente al cómic que es el tema que nos interesa, encontramos la fuerte influencia y determinación de la modernidad y la incidencia que tuvo en este país en las historietas producidas.

La narración en la modernidad se caracteriza por presentar una estructura claramente identificable en el relato, el mismo que no está sobrecargado de elementos tanto visuales como narrativos, una división antagónica entre personajes que poseen características morales bien definidas y la tendencia generalmente hacia el bien por la idea moderna de encaminar a los sujetos hacia lo que es correcto. No se identifica con frecuencia una transtextualidad en la elaboración de los relatos, pues no es muy común encontrar referencias a acontecimientos o personajes importantes de la realidad.

El análisis de Mattelart y Dorfman en su libro *Para leer al pato Donald* hace precisamente una crítica a la transmisión de los valores de la modernidad y el capitalismo a través de los personajes e historias de *El Pato Donald* producidas por

Disney, manteniendo, de esta manera la dominación ideológica sobre países menos desarrollados.

No podemos negar la estructura narrativa que posee este cómic con todas las características propias de la modernidad señaladas anteriormente.

Disney fue una de las principales compañías productoras de la industria cultural de los dibujos animados y tiras cómicas durante muchos años. Sus creaciones respondían sin duda a la época y al país en el que nacieron, la modernidad y Estados Unidos, y transmitían los valores de los mismos a través de sus personajes.

Evidentemente, la estructura de sus relatos era la forma más efectiva de llegar a un público que vivía en esos momentos el gran sueño del desarrollo y el progreso de la modernidad.

En *El Pato Donald*, que es nuestro objetivo de análisis, encontramos que posee una estructura moderna en su narración. En los episodios se plantea un conflicto que es resuelto al final. Sus personajes son totalmente antagónicos, es un mundo de patos humanizados en el que los personajes eligen entre ser buenos o malos, y evidentemente los que se encuentran en el lado del bien terminarán venciendo. Quizás no se trate de la división extrema que encontramos en las historietas de superhéroes como *Superman* pero en el *Pato Donald* los supuestos valores de las personas buenas que triunfan y de las malas que fracasan se transmitía sin duda.

Los elementos visuales y narrativos en esta historieta no están sobrecargados, intentan ser armónicos en cuanto a formas y colores y no existe gran interés en pequeños detalles, generalmente lo que se dibuja con detalles es porque tiene importancia para la narración mientras que los escenarios suelen ser muy generales y comunes y responden a la consagración de la ciudad en la modernidad como centro del desarrollo social y personal.

Podemos identificar claramente la reproducción de las principales características de la modernidad y el capitalismo en la existencia de instituciones propias a los mismos como son la escuela a la que asisten los patos y en la que su comportamiento es

normado y evaluado, la familia ya que, a pesar de tratarse de una familia disfuncional como analiza Mattelart por no existir la presencia de los progenitores, encontramos la estructura familiar en una casa donde los pequeños son cuidados por adultos a quienes deben obedecer. Otras instituciones constantes son el estado, la policía, la cárcel etc.

Los personajes reproducen con sus acciones la ideología moderna del progreso y el dinero como eje fundamental del mismo. Tío Rico vive por el oro y lo más importante para él es encontrarlo y acumularlo, y éste es un elemento muy importante en gran parte de capítulos, sino aparece físicamente existen alusiones al mismo.

Se transmite la idea moderna del desarrollo, ya que los personajes buscan dinero para alcanzar posiciones sociales y de esta manera sentir que están entrando en el desarrollo. Cuando viajan a otros países generalmente existe la visión del otro como atrasado planteando la posición de *Patolandia* como el modelo económico y social a seguir. Con esto se puede establecer como lo hace Mattelart una analogía muy clara con la modernidad y la forma de vivirla de Estados Unidos, pues la racionalidad empirista y pragmática de la modernidad y el tiempo considerado de manera lineal como progreso en la modernidad fueron vistos como el camino “natural” que debían seguir todas las naciones, pues se había desplegado primero en los países desarrollados, en los cuales se evidenciaban los cambios sobre todo económicos que había traído la idea del progreso.

Los grandes cambios que sucedieron a finales del siglo XX y la revolución de las tecnologías de la información trajeron nuevas concepciones con respecto al sujeto y a la sociedad. El descontento generalizado que se vivió a partir de la década de los 60 frente al modelo capitalista y a los intentos de los países por entrar, muchas veces a la fuerza, en los procesos de modernización, dieron como consecuencia que, en la década de los 80 y 90, se empieza a pensar en muchos países que la Modernidad había llegado a su fin, pues la democracia y la institucionalización promovidas desde los estados centrales perdieron credibilidad con la caída de los estados nacionales debido al proceso de globalización, muchas ciudades colapsaron debido a los grandes

flujos migratorios trayendo como consecuencia aumento de la tasa de pobreza y una división más notoria entre clases dentro de las ciudades.

La crisis del pensamiento moderno responde a la crisis de la discurso del sujeto y de progreso. Frente a esto se evidencian diferentes posturas y opiniones entre las que se cuentan las de aquellos que defienden que no existe una crisis de la modernidad, pues el sueño de emancipación se perdió en la modernidad, mientras otros plantea que vivimos la crisis de la modernidad, un proceso de transición de la historia, de reestructuración del mundo occidental y de los conceptos del mismo.

Estos últimos plantean que estamos entrando en la Posmodernidad, y en su discurso se cae la idea del progreso y con ella, ideas fundamentalistas de orden religioso y político, pues el tiempo, al no ser considerado desde la idea del progreso, no tiene un camino a seguir, una meta que alcanzar y por lo tanto el presente toma el papel protagónico dentro de la historia. Cae la idea de utopía y con esta la de la finalidad humana.

Estos cambios se han dado de manera paulatina haciendo que convivan e nuestras sociedades formas modernas y posmodernas de la sociedad, pues la posmodernidad no es un modelo puro que surgió para anular al anterior, es un modelo que precisamente surge de los límites de la modernidad para cuestionarla, no para negarla.

Los medios de comunicación una vez más transformaban la forma de realizar sus productos dando cuenta de los cambios que se evidenciaba en la sociedad, pues los productos que tanto éxito habían tenido transmitiendo el modelo de la sociedad moderna cargado de sus prejuicios y valores ya no estaba contando con la misma acogida.

Disney World continuó con la producción de sus dibujos animados de la manera tradicional como lo llevaba haciendo hasta ese entonces, tanto en el cómic impreso como en la televisión, lo cual trajo como consecuencia un descenso en los niveles de aceptación por parte del público, ya que novedosos productos culturales que respondían a las nuevas exigencias de la época estaban emergiendo.

Uno de los dibujos animados pioneros en utilizar un discurso diferente dando cuenta de la deconstrucción de lo moderno y en utilizar elementos posmodernos fueron *Los Simpsons*, creados en el año 1979 por el estadounidense Matt Groening. Estos dibujos han alcanzado hasta nuestro días niveles de popularidad impresionantes en todo el mundo y esto se debe quizás a que son muy consecuentes con lo que es la posmodernidad, poseen elementos de la sociedad moderna y los reproducen a la vez que los transmiten, pero al mismo tiempo los cuestionan.

En cuanto a la narrativa de *Los Simpsons*, no encontramos en todos los capítulos una estructura como en aquellos dibujos puramente modernos, las situaciones no siempre se resuelven del todo y en ocasiones se hace uso del final abierto evidenciándose una noción del tiempo diferente a la de la modernidad, sin esperar un futuro en el que vendrá el progreso.

La mayor variación se presenta en cuanto a los personajes, lejos de ser los héroes de *Warner Brothers*, *Hanna Barbera* o los tiernos animalitos transmisores de valores de *Disney*, los personajes de *Los Simpsons* poseen actitudes y un perfil muy parecido al de personas reales, llenos de defectos y sin guiarse por moralismos ni de intenciones heroicas

Encontramos una de las mas importantes instituciones sociales en la modernidad como es la familia como centro de esta serie, pero a pesar de tratarse de una familia completa con la presencia, a diferencia del *Pato Donald*, de los progenitores, los valores de sus miembros no responden al ideal moderno de familia unida. Encontramos personajes solitarios y relaciones disfuncionales que cuestionan esta idea de familia. Una vez más se presenta la modernidad cuestionada mas no anulada.

Muchas cuestiones que en los dibujos animados de la modernidad se intentaba ocultar o alejar del discurso son presentadas abiertamente de una forma generalmente irónica en *Los Simpsons*, donde se parodian ideas sobre el sexo, el dinero, la situación laboral, la familia, la iglesia, el poder económico, el poder político; haciendo uso en muchas ocasiones de personajes históricos y públicos incluso con su nombres y apariencia originales.

El hecho de que *Los Simpsons* sean una parodia es una de sus principales características que lo sitúa en el tránsito de la modernidad hacia la posmodernidad, ya que se hace burla de la realidad cuestionando y cambiando conceptos fundamentales de la misma como el del estado como eje central de la sociedad, el poder de la iglesia, la ciencia como el mayor discurso totalizador para conocer la verdad, la familia “funcional” como núcleo de la sociedad y la idea del progreso a partir del desarrollo de la tecnología.

Muchos medios de comunicación asimilaron estos cambios sociales y han transformado muchas de sus viejas estructuras. Es así como vemos a aparición de programas de radio, de televisión, tiras cómicas, dibujos animados y películas en los que ya no existe la preocupación de que las situaciones sean resueltas con un “final feliz” ni la tendencia a pesarlo todo en la balanza del “bien y del mal” .

Se da paso a la transmisión de aspectos que responden a sectores locales, a diferentes modos culturales y sociales, a distintos niveles ideológicos sin el prejuicio de que no responden a una verdad universal. La destrucción de viejos mitos sobre todo a través de la ironía y la parodia se presenta como la alternativa que los medios han adoptado cada vez con más fuerza para llegar a un público que, cansado de los viejos y limitados esquemas, se siente complacido al ver una autocrítica de la sociedad en la que vive.⁶⁴ La reflexión ha cedido paso al entretenimiento fugaz, un momento de diversión sin importar si deja o no profundas enseñanzas ahora cuenta mas para muchas personas que un programa aburrido que pretende enseñar como es el mundo.

⁶⁴ Claros ejemplos de la influencia de la “posmodernidad” en los medios lo constituyen películas como *Not another teen movie*, *Scary movie* *Shrek*, cada una destruyendo el clásico estilo de manejar el género tanto de terror como infantil y películas que presentan la vida de los colegios y universidades especialmente en el cine estadounidense. Estas películas utilizaron la ironía como principal herramienta para desarmar toda la estructura que mantenía a los cuentos infantiles (en el caso de *Shrek*) llenos de mundos mágicos irreales y otorgándoles a sus personajes características contrarias a las que están predeterminadas en los cuentos y que, irónicamente resultan mas cercanas a la realidad, a pesar de que no se logra destruir el comercialmente exitoso “final feliz”. Y en el caso de *Not another teen movi*” y *Scary movie* destruye ese mundo ideal al que aparentemente pertenecen los adolescentes y sus relaciones ideales y el misterio que sale fuera de toda concepción cotidiana, manejado hasta la saciedad en las películas de terror.

9.3.- Ideología y series televisivas

Resulta indispensable abordar el tema de los medios de comunicación ya que estos han difundido ideologías y han legitimado los sistemas y las políticas de gobierno a través de sus mensajes.

Es importante, en este sentido analizar los discursos sobre la revolución de las tecnologías de la información y de la comunicación y entender si este fenómeno es un hecho inocente o bien una revolución llena de intencionalidades, es decir cuál es el significado principal de esta revolución para nuestras sociedades. En los últimos años quienes mas prestan atención a los adelantos en cuanto a tecnología y comunicación han sido los organismos internacionales, quienes son los encargados de definir las políticas que se deben implementar en cuanto al uso de los medios, así como los rumbos “ideales” que estos deberían seguir sin tomar en cuenta que las tecnologías o las recetas economicistas no pueden ser aplicadas de igual manera en todos los países del mundo

En la década del 70 se da en Latinoamérica una corriente de investigación sobre las tecnologías de comunicación especialmente de los medios masivos de comunicación cuyo eje central es el tema de la ideología.

En el artículo publicado en Internet por Edgardo Delgado y Silvana Comba se dice que “el modelo de Lasswell, enmarcado en la tradición funcionalista con una epistemología psicológico-conductista, se cruza con la investigación crítica y la semiótica estructuralista dando lugar a la denuncia convertida en crítica política”.⁶⁵ Es decir, la producción teórica se concentró en dar a conocer los mecanismos mediante los cuales los medios masivos de comunicación actuaban como canal transmisor de la ideología de la clase dominante. Así los medios como aparato ideológico del Estado reproducían en forma mecánica la ideología dominante, de esta manera la misma penetra el mensaje de los medios produciendo determinados efectos.

⁶⁵ TOLEDO, Edgardo, COMBA, Silvana, *Tecnologías de Comunicación e Ideología* <http://www.comminit.com/la/teoriasdecambio/lacth/lasld-333.html>.

Como consecuencia de lo mencionado anteriormente la influencia de las ideas sobre las personas deja de ser atribuida solamente a los medios de comunicación, como se mencionaba en la visión funcionalista de Lasswell y se la atribuye en mayor medida a la ideología como un aparato totalizador de los discursos. Los medios quedaron reducidos a simples herramientas de acción ideológica, viéndose limitados en una concepción instrumentalista que impedía pensar sus articulaciones con lo social, lo cotidiano, en definitiva, las mediaciones. Podemos resumir la visión de la época en que "... los medios eran moralizados según su uso: malos en manos de las oligarquías reaccionarias se convertirían en buenos el día que el proletariado los tomara como suyos."⁶⁶

En este punto es importante analizar el tema de la propiedad de los medios de comunicación ya que como mencionamos anteriormente, es de estos de quien depende en gran medida los contenidos de los mensajes y la forma en la que estos llegan al público, aquí cabe resaltar un párrafo del libro de Barbero "Entre emisores-dominantes y receptores-dominados ninguna seducción ni resistencia, sólo la pasividad del consumo y la alienación descifrada en la inmanencia de un mensaje-texto por el que no pasaban los conflictos, ni las contradicciones y mucho menos las luchas."⁶⁷

El ejemplo del comic en este caso es muy importante debido al crecimiento que tuvo en esta época, provocando que muchos empresarios se volcaron hacia este tipo de comunicación convirtiendo al comic en un negocio muy rentable, lo que permitió que este suba su calidad pero que al mismo tiempo sus historietas dejaran de ser tan inocentes y se las producía cargadas de intencionalidad ideológica para lograr los objetivos de la clase dominante de la época como sucede hasta la actualidad con los medios masivos de comunicación que responden no solo al lugar en el que se ubican, su cultura o la coyuntura de cada momento sino también, y principalmente a los intereses particulares de quienes los manejan.

Con los cambios en cuanto a políticas y gobiernos tras la segunda Guerra mundial, se

⁶⁶ Barbero, Jesús Martín, *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*, Barcelona, Ed. Gustavo Gilli, GG MassMedia, 1987.

⁶⁷ Barbero, Jesús Martín, op cit.

da también una nueva fase en el desarrollo del capitalismo en la que las comunicaciones juegan un papel fundamental. El interés por la ideología, perdió consistencia en este nuevo contexto, lo que ahora está en juego no es la imposición de un modelo económico sino la internacionalización de un modelo político. Según Castells se emprendieron

...una serie de reformas tanto en las instituciones como en la gestión de las empresas, encaminadas a conseguir cuatro metas principales: profundizar en la lógica capitalista de búsqueda de beneficios en las relaciones capital-trabajo; intensificar la productividad del trabajo y el capital; globalizar la producción, circulación y mercados, aprovechando la oportunidad de condiciones más ventajosas para obtener beneficios en todas partes; y conseguir el apoyo estatal para el aumento de la productividad y competitividad de las economías nacionales, a menudo en detrimento de la protección social y el interés público⁶⁸.

La revolución de las Nuevas Tecnologías de Comunicación e información (NTCI) fue fundamental para que se de la reestructuración del sistema capitalista en la década del '80. Entonces la ideología no es presentada como falsa conciencia, como encubridora del orden, sino como sustentando los discursos que se construyeron para llevar adelante este cambio.

El cómic forma ya en esta época un medio de comunicación muy eficiente debido a la acogida que había ganado para ese entonces y es esta una de las razones por las que pasa de ser un simple medio de entretenimiento para convertirse en un arma de influencia ideológica muy importante que se consolidó y que se convirtió en muchos casos, en un referente muy importante de la cultura e incluso de la sociedad. La ideología dominante mediante el cómic creaba en los espectadores un imaginario muy bien pensado en el que Estados Unidos, como principal productor de cómics, se presentaba como el salvador del mundo, representado en súper héroes que salían triunfantes en todas sus aventuras.

Evidentemente la revolución tecnológica cambio en varios aspectos la vida de los hombres y su relación con la tecnología, es decir la introducción de NTCI marca transformaciones claves que ya no se reducen al ámbito económico y militar sino también que se han convertido en parte de nuestra cotidianidad. En las sociedades mas avanzadas como dice Edgardo Delgado y Silvana Comba “el control del

⁶⁸ CASTELLS, Manuel, *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Vol. 1: La sociedad red, Alianza Editorial.

comportamiento parece estar dirigido por estímulos externos más que por normas. La reacción indirecta por estímulos condicionados ha aumentado sobre todo en los ámbitos de aparente libertad subjetiva (comportamiento electoral, consumo y tiempo libre.)”⁶⁹ Entendiendo así que el sujeto poco a poco se va desvinculando de las normas para regirse por estímulos externos y formar parte de la relación hombre-maquina

Para Castells la relación de la tecnología y la percepción del hombre es mas simple "...Puesto que tecnología es sociedad y ésta no puede ser comprendida o representada sin sus herramientas técnicas... La tecnología no determina la sociedad: la plasma. Pero tampoco la sociedad determina la innovación tecnológica: la utiliza.”⁷⁰, con lo que podríamos decir que la sociedad y la tecnología mantienen una relación de complemento y ejemplo de ello son los modos en los que la percepción de las sociedades se han ido adaptando a los medios de los que se disponía en cada época.

Sin embargo, no podemos considerar a todas las tecnologías solo como armas de dominación ya que como dice Barbero “pensar que el pecado original de haber nacido capitalistas las condena hasta la eternidad a servir a sus amos.”⁷¹ En la mayoría de los casos las sociedades se han visto mas identificadas con el mismo medio de comunicación que con el contenido y los mensajes que estos difunden, por lo que parecería imposible entender los cambios de la sociedad y sus culturas sin entender el funcionamiento de los mismos.

La tecnología es parte de nuestras vidas o esta es precisamente la idea que nos han transmitido los medios de comunicación y por tanto esta ideología solo se puede descubrir a partir de los usos y la aparición de nuevas prácticas sociales. Evidentemente la tecnología afecta la vida de la gente, y cada vez se nos hace mas necesario el uso de las maquinas para resolver todo tipo de problemas y aquí el conflicto ya no es la dificultad en cuanto al acceso sino el hecho de tener que usarlas y no tener el conocimiento necesario para hacerlo. Así actúa la ideología en cuanto a las tecnologías, llegan al punto en el que se nos hace imposible estar fuera de un

⁶⁹TOLEDO, Edgardo, COMBA, Silvana, *Op.Cit.*

⁷⁰ CASTELLS, Manuel, *Op. Cit.*

⁷¹ BARBERO, Jesús Martín, *Op Cit.*

sistema en el que casi todo se maneja alrededor de la ciencia y la tecnología y quienes no saben son irrelevantes para el sistema no solo por su incapacidad adquisitiva sino también por el bajo valor que se le da a su conocimiento, perdiendo terreno en el mundo laboral, consecuencia de ello la exclusión social.

Cuando el mundo se constituye en una economía global, bajo un único paradigma, y las tecnologías nos ofrecen los marcos interpretativos para conducir acciones, coordinarlas y resolverlas, pensar las ideologías bajo una nueva luz resulta imprescindible –en el campo de las investigaciones en comunicación habían perdido interés- para empezar a discutir estas nuevas formas de interacción y comunicación.⁷²

En cuanto a las series televisivas, estas mediante el uso de los medios de comunicación difunden una ideología que obviamente responde a un sistema, que sería absurdo pensar que tratan de liquidar, y que por el contrario, las series televisivas y en especial las series animadas pretenden legitimar su sistema mediante el uso del humor. Ejemplo de ello tenemos a *Los Simpsons* que mediante burlas de su propio sistema, de su cotidianidad, de sus leyes, gobiernos y religiones, y en general del uso de descalificativos éticos como el orden social, la homosexualidad, etc., logran incidir en el modo en el que el espectador de forma conciente o inconsciente ve a su cultura.

En las series televisivas estadounidenses y en el cine de Hollywood en general, el margen o la situación problemática siempre se integra al centro. El hippie, el rebelde, la prostituta, terminan fracasados o integrados al sistema capitalista.

Varias veces el personaje que sale de la “normalidad” aparece como una forma inocente que cumplirá una función “reformadora” de algunos elementos disfuncionales del centro al que deberá ayudar a recuperar su propia centralidad en tiempos de “desviación.” En otros momentos, el problema aparece reconociéndose a sí mismo como incapaz de cambios serios y como característica de la inmadurez psicológica, ideológica, productiva y moral de la sociedad a la que critica, es decir siempre de una u otra manera se vuelve al centro, a la normalidad y al sistema

⁷² TOLEDO, Edgardo, COMBA, Silvana, *Op. Cit.*

perfectamente establecido que se muestra como la única salida para llegar al éxito y para vivir en armonía.⁷³

Las series televisivas se encuentran entre las producciones más exitosas a nivel mundial por sus contenidos cargados de humor, a través de los cuales se vende al público a más de cuerpos y actitudes ideales completos estilos de vida. A través de sus episodios marcan tendencias enseñándonos como vestarnos, como caminar, que lugares visitar y en general un comportamiento marcado por el consumo.

El éxito de estas series se basa en la representación de situaciones cotidianas a las cuales todos podemos acceder de forma ideal a través del consumo de las mismas logrando satisfacer de cierta manera y por momentos la necesidad de vivirlas.

Desde sus inicios las series televisivas contaron con gran éxito debido a que el público veía representadas en ellas sus modos de vida, ejemplo de ello es la famosa serie *Yo Amo a Lucy* producida en los años 50 en cuya protagonista las amas de casa veían representado su ideal de vida, y tanto fue el éxito que se demostró que muchas mujeres salían a buscar el mismo vestido que Lucy ocupaba en el capítulo de la tarde anterior, esto hizo dar cuenta rápidamente a los productores del gran negocio en que se estaba convirtiendo este tipo de producciones y desde entonces, las historias de las series televisivas muchas veces giran en torno a productos y lugares que pueden ser consumidos. Así dentro del manejo actual de las series, el hecho de que aparezca una u otra marca directa o indirectamente nunca resulta un hecho casual.⁷⁴

Las series televisivas basadas en la ficción aportan nuevos modelos en el comportamiento social, influyen en las actitudes y creencias determinadas que se

⁷³ Claros ejemplos los constituyen películas como “La naranja mecánica” de Kubrick, “Monster” y “American History X”, en las que sus personajes constituyen un ejemplo de la rebeldía al sistema, manejado una vida que se aleja de lo socialmente aceptado, pero que al final resulta ser insostenible y terminan buscando la manera de adaptarse al sistema.

⁷⁴ Como ejemplo de esto tenemos que a raíz de la famosa serie “Sex and the City” se comenzaron a vender más computadoras Apple Powerbook debido a que la protagonista de la serie utiliza esa marca de computadora en la mayoría de los capítulos.

difunden por medio del poder simbólico del mensaje de los mass media tanto en su lenguaje verbal, como el visual.

La generalidad de la producción norteamericana presenta una visión positiva y una negativa, la primera caracterizada por héroes con una conducta intachable mientras que la negativa esta representada por un niño o adulto rebelde con valores antiuniversales, representaciones que nos han servido para crearnos imaginarios del mundo social y que de uno u otro modo representan nuestras formas de vida, hecho por el cual muchas de las series tienen gran éxito y han permanecido en nuestras pantallas por años.

Al abordar el tema de la producción de las series televisivas debemos estar concientes del contexto en el que estas se producen, tomando en cuenta no solo al país productor sino también la coyuntura internacional, debemos tener en cuenta que las series televisivas responden a un guión creado por autores que de una u otra manera escriben desde su cultura, desde su percepción del mundo, incluso respondiendo al sistema al que ellos pertenecen y lo que intentan plasmar mediante sus guiones son situaciones que para ellos son comunes o podrían llegar a serlo como en el caso de las series futuristas que resultan ser series con una gran carga ideológica Sin embargo como mencionamos en un capítulo anterior sería imposible creer que todos los autores de cómics o series televisivas escriben sus guiones con una intencionalidad ideológica y no solamente como una forma de entretenimiento.

Los Simpsons no son la excepción al momento de hacer un análisis de su producción, ya que esta serie también responde a los fenómenos culturales de los años 90 y por ser Estados Unidos la cuna de esta famosa serie, sus animaciones responden a una sociedad occidental en la que se personifica a una familia americana y su estilo de vida, que a pesar de utilizar personajes casi humanos y muchas veces haciendo uso del humor y la exageración logran convertirse en situaciones creíbles y capaces de convencer al televidente.

Esta serie representada por personajes de color amarillo, ojos salidos y peinados extravagantes han logrado convertirse en los únicos personajes reales de la televisión norteamericana, según la opinión de algunos críticos y esto debido quizá a su

increíble “normalidad” y la forma en la que desnudan por completo la vida americana y a la clásica familia de los programas de televisión. Es una serie televisiva en la que aparece un anti-héroe que se rige bajo sus propias reglas y se burla, a su manera del sistema político, económico, religioso y social.

En general en las series norteamericanas podemos encontrar características y comportamientos comunes que pretenden retratar la vida cotidiana, entre estas características podemos mencionar principalmente: la confusión de valores morales y la crítica a la autoridad.

La Revolución Tecnológica ha logrado que con mas frecuencia los medios de comunicación masiva incidan en la idea que nos hacemos del mundo, es decir nuestra percepción de mundo esta construida por imágenes y mensajes que estos nos hacen llegar y es tan grande la cantidad de imágenes, situaciones y conductas que logramos almacenar que llegamos a adueñarnos de ellas.

La ideología dominante llena todos los intersticios sociales: desde la educación hasta la cultura, desde el trabajo hasta la televisión, desde los medios de prensa hasta el diálogo callejero. Todo está teñido por el discurso dominante. Así no sólo somos los objetos del dominio y de la opresión —de clase, de grupos financieros, de minorías políticas, de imposiciones sexuales, etc — sino que, además, somos nosotros mismos los “sujetos de propagación” de la misma ideología dominante⁷⁵

⁷⁵ MAJFUD, Jorge, *Desobediencia y Disentimiento “De Cómo la ideología dominante necesita del margen para sostenerse* www.letrashispanas.unlv.edu/vol11/desobediencia.htm ” por Jorge Majfud

9.4.- Discurso actual del cómic

En la actualidad el cómic se presenta en forma diferente a la de sus inicios, ha cambiado tanto sus personajes como las situaciones en las que se desenvuelven y esto debido a los cambios coyunturales que se han dado desde los años 60 hasta nuestros días.

A lo largo de la historia del cómic, su discurso o lenguaje ha variado y se ha ido adaptando a las diferentes épocas y circunstancias en las que este era producido.

Si bien en un inicio el cómic fue una forma de expresión marginada por ser considerada de baja cultura, con los años y la acogida de este medio los dueños de los medios de comunicación adoptaron a este fenómeno como un elemento fundamental para transmitir ideologías y llegar con sus mensajes a un amplio público. En sus primeras etapas el cómic se basó en la creación de dibujos e imágenes cómicas que pretendían entretener al público, era un medio que estaba dirigido a las esferas bajas de la sociedad norteamericana y a muchos de los emigrantes, quienes por no entender el idioma se entretenían y entendían las historietas por medio de los dibujos, convirtiéndose así, en un medio de comunicación de fácil entendimiento y gran acogida.

Al ser el cómic un fenómeno de gran impacto, este cambia en cierta medida su contenido ya que no pretende solamente el entretenimiento y diversión de sus lectores sino que se empiezan a producir cómics con gran carga simbólica a través de los cuales los autores de los mismos difundían mensajes mediante los cuales los sistemas se mantengan, se legitimen y al mismo tiempo cobren más fuerza.

El cómic, en la actualidad, no ha variado mucho en cuanto su contenido debido a las situaciones cómicas que crean y que pretenden representar la realidad, y cuyo objetivo es mantener la atención del lector durante el transcurso del relato y provocar una decodificación efectiva y placentera. Los cómics responden a una cultura y a la sociedad en la que son creados, a las ideas y percepciones de los autores de las grandes compañías que se encuentran detrás de ellos.

El cómic, y los dibujos animados norteamericanos en muchos de los casos mantiene el tema de los valores, el patriotismo y la sumisión a un sistema que se presenta como

ideal. Sin embargo, desde hace varios años esto ha cambiado ya que muchas de las producciones americanas y latinoamericanas se han volcado a temas como: la crítica al sistema, la revelación de sociedades pobres, la injusticia social e incluso fuertes críticas a la religión.

Los productores del cómic actual representan por medio de estos, situaciones cotidianas, y muchos de ellos van de la mano a las noticias de actualidad, burlándose de los problemas sociales, riñas políticas y problemas económicos lo que ha convertido al cómic en un medio de comunicación bastante versátil y dinámico.

El cómic latinoamericano tiene un gran referente desde los años 60 y es Mafalda que por medio de situaciones divertidas ha recorrido el mundo y ha realizado fuertes críticas a los sistemas y en especial a la opresión latinoamericana por parte de los Estados Unidos.

Los cómics escritos así como los televisados como parte de su discurso proponen al espectador un lugar ficticio del cual ellos pueden apropiarse e incluso ser parte de el y esto lo logran mediante las sensaciones de miedo, amor, erotismo, susto o la particularidad de los personajes con características semejantes a las humanas que provocan un reconocimiento del espectador en esos personajes o situaciones, situación que a ayudado al gran éxito del cómic desde hace años

La particularidad del cómic con respecto al cine y a la pintura medieval o la del siglo XX, es que su capacidad de abstracción del espacio es mayor. Como dice Guy Gauthier en su artículo publicado en Internet: “Todavía hoy, en el terreno de la representación, tan sólo el cómic... y el cartel (propaganda y publicidad, terreno de lo prescriptivo) juegan con el vacío con soltura o, en todo caso, juegan ampliamente con los calores planos.”⁷⁶

El cómic actual presenta también un cambio en cuanto a la estructura familiar que presentan, en el pasado no se mostraban familias completas o “normalmente” bien estructuradas, ahora muchas de ellas presentan la familia normal y cotidiana conformada por el padre, la madre y los hijos y en muchas circunstancias aparecen otros personajes familiares como son tías y abuelos, haciendo más fácil que como

⁷⁶ <http://www.farq.edu.uy/estructura/talleres/parodi/teorico/cómic.htm>

espectadores nos apropiemos y nos sintamos identificados con las situaciones que nos presentan.

A pesar de que aun se mantienen personajes ficticios y cómics representados con animales, súper héroes o monstruos, la tendencia actual se ha volcado a la representación de la vida cotidiana y por tanto representada por seres humanos o casi humanos que se caracterizan por parecerse al ser humano no solo en su forma física sino también emocional, se crean personajes comunes en lugares comunes y con situaciones comunes y muy reales y que sus autores, sirviéndose de su alcance y su facilidad de expresarse mediante el cómic llegan a la gente de manera cómica pero al mismo tiempo muy real.

Desde hace varios años también existen series televisivas y cómics futuristas que se basan en los avances tecnológicos y las nuevas formas de vida del ser humano después de varios años, ejemplo de ello tenemos a los *Supersónicos* y *Futurama*, dos series televisivas que muestran al mundo después de varios años y se burlan del pasado primitivo en el que vivimos actualmente, se hace referencia también al mal uso que el ser humano a hecho de la tierra y las consecuencias de ello en ese futuro. Se enfatiza en el indiscriminado uso de la tecnología y se abordan temas como la suplantación del ser humano por las máquinas, y así de manera cómica y propia del cómic llegan al espectador con mensaje elaborado e intencionado desde sus creadores.

En el cómic actual la escala de valores también ha cambiado se ha perdido la marcada relación que existía entre lo bueno y lo malo, ahora los cómics y las series presentan situaciones más reales y más neutrales en cuanto a estos valores. Al parecer ya nada es completamente malo o bueno, todo depende de las miradas en las que se de un acontecimiento o respondiendo a una coyuntura determinada, muchos son cómics pos-modernos en los que ya nada o casi nada se puede encasillar dentro de parámetros marcados por el bien o el mal, es decir, las ideas y conceptos no son totalizadores, las tendencias dejaron de ser tan radicales y las situaciones dentro de un cómic ya no representan hechos trascendentales en la historia del mundo, ya no se representan las grandes guerra o grandes atentados como algo increíble, ahora todo es más normal y nada es tan grave o trascendental como para prestarle demasiada atención, por lo tanto las interpretaciones que se pueden hacer de ellos tampoco están imitadas. Los

personajes tampoco mantienen todo el tiempo una linealidad en cuanto a su comportamiento, no siempre son buenos o malos, son personajes muy manejables y versátiles que cambian de acuerdo a la historia y se adaptan a las situaciones.

En los últimos años, con el desarrollo de la tecnología y las posibilidades de Internet ha aparecido otro fenómeno en el mundo del cómic: los webcómic. Concebidas como historietas cortas, de muy pocas viñetas, casi como si fueran un chiste gráfico, pero guardando relación unas con otras a través de los personajes, situaciones, lugares, etc. Este nuevo formato está en la actualidad dando a conocer a ilustradores de tiempo libre que de otra forma jamás habrían llegado a publicar.

Por último, no podemos dejar pasar por alto el caso del manga o tebeo japonés que se presentan en el mundo occidental con un formato y personajes muy diferentes a los que estábamos acostumbrados a ver. Si bien aquí los productores de cine buscan historias de éxito en otros medios para "inspirarse", en Japón la creación de una serie de historietas ya se plantean desde el principio crear una serie o un largometraje televisivo. Cabe destacar además que estos productos tampoco están orientados específicamente hacia los niños, si no que dicha orientación dependerá de la trama. Así no tienen reparo ninguno en hacer series de dibujos animados violentas, atrevidas e incluso pornográficas.

La televisión construye un mundo aparentemente neutro y que supuestamente representa al mundo real. La televisión da una visión de la vida más agradable y con menos problemas de los que hay en la realidad, para conquistarnos. Al estar basada en la imagen, la televisión da demasiada importancia al físico, y las personas que aparecen en el mundo televisivo se ajustan siempre al canon de belleza vigente, lo cual no ocurre en la realidad y esto crea inseguridad en los ciudadanos. Un buen ejemplo de ello son las series norteamericanas, que más que representar a la juventud, la vulgarizan y simplifican, pero a pesar de ello los jóvenes se sienten identificados con ellas. Al ser discriminados por no aparecer, las minorías y marginados, también son discriminados en la conciencia de la gente en cuanto a sus derechos. La representación reiterada de la violencia hace que la gente desconfíe del medio social y se crean reacciones de ansiedad o tendencias represivas.

10.-CAPÍTULO 3: ANÁLISIS: EL PATO DONALD Y LOS SIMPSONS

10.1.- El Pato Donald

10.1.1.- Introducción

El Pato Donald es uno de los personajes más conocidos de *Disney*, su primera aparición fue en la animación *Sinfonías tontas y La gallinita sabia*, en 1934. Fue creado por Dick Lundy y en sus inicios su apariencia era muy similar a la actual, los colores son los mismos, al igual que la camisa marinera y la gorra, pero su aspecto físico era más estirado, su cuerpo más gordo y sus pies más grandes. La personalidad de Donald no estaba desarrollada todavía, en la mencionada animación, solo hacía el rol de amigo poco servicial. La voz del personaje ya estaba presente y fue interpretada por Clarence Nash durante 51 años y su voz poco inteligible, se aferro en la audiencia del público logrando que perdure por años y desde comienzos del siglo XXI, la voz de Donald es interpretada por Tony Anselmo, especialmente para las series animadas *House of Mouse*.

Donald es un pato blanco antropomórfico con el pico, las piernas y las patas anaranjadas. Generalmente viste una camisa de estilo marinero y un sombrero, sin pantalones excepto cuando va a nadar, estas características físicas se repiten en la mayoría de los personajes que aparecen a lo largo de las historietas y que pertenecen a *Patolandia*.

Donald fue rediseñado en el año 1937 pasando a ser un poco más relleno, redondeado y bajo. También comenzó a aparecer en animaciones como el protagonista principal en los cuales aparece el personaje de Daisy (en ese momento llamada Donna), novia de Donald. Sus sobrinos Hugo, Paco y Luis, hijos trillizos de su hermana Della Duck (hermana en los cortos animados) fueron enviados por un tiempo como invitados a la casa de Donald mientras su padre se recobraba en el hospital de sus últimas travesuras. Sin embargo, Donald terminó siendo su pariente adoptivo.

Muchos de los cortos de Donald durante el período de guerras fueron películas de propaganda, especialmente notable en *Der Fuehrer's Face*, lanzada el 1 de enero de 1943. Otros cortos notables de este período incluyen los llamados 'cortos de la

Armada' (*Army shorts*), seis películas que van siguiendo la vida de Donald en la Armada de Estados Unidos, desde su reclutamiento hasta su vida en un campamento bajo las órdenes del sargento Pete El Negro, pasando por su primer misión comando en donde tiene que sabotear una base aérea japonesa. Donald es atacado, acosado y ridiculizado repetidamente por sus sobrinos, las ardillas Chip y Dale (Chip y Chop), o por otros personajes de apariciones únicas como un oso o una colonia de hormigas.

El libro cómico de Donald fue llevado a cabo en su mayor parte por Carl Barks en 1943. Barks se alejó en gran medida de la personalidad animada de Donald como un grandulón, holgazán impulsivo cuya característica principal era su parloteo que a duras penas se entendía. Para hacerlo afín a las historietas cómicas impresas, Barks redefinió su personalidad, dándole un discurso articulado, y emociones. Para darle a Donald un mundo en el cual vivir, Barks desarrolló la ciudad de *Patolandia*, en el estado norteamericano de Calisota. Se le permitió focalizarse enteramente en su propia especie de ciudadanos de *Patolandia*, como el pato más rico del mundo, Tío Rico McPato, el primo suertudo, Glad Consuerte, y el peculiar inventor Giro Sintornillos. En las historietas, Donald vive en una casa en *Patolandia* con Hugo, Paco y Luis.

Gran parte de este escenario volvería a resurgir en el año 1987 en la serie televisiva de Estados Unidos *DuckTales*. En esta animación, sin embargo, Donald trabaja y vive como un navegante en un portaaviones, y mientras tanto Hugo, Paco y Luis viven con el Tío Rico.

Las historias presentaban la personalidad de Donald en múltiples aspectos, los cuales podrían salir a la luz de acuerdo a las circunstancias. O como Barks diría más tarde: "El era algunas veces un villano, y era muchas veces un buen tipo realmente, y todas las veces era solamente alguien que se equivocaba como la mayoría de los seres humanos."⁷⁷ Agregando otra nota de realismo, estaba el hecho que Donald podía terminar siendo el victorioso o el perdedor de sus historias.

Sus sobrinos lo acompañaban en sus aventuras, y Barks también les agregó muchos aspectos a sus personalidades. En algunos casos, ellos actuaban como los traviesos niños malos que Tagliaferro había creado, antagonizando con su tío. En otros, ellos

⁷⁷http://es.wikipedia.org/wiki/Pato_Donald.

se metían en problemas y Donald tenía que salvarlos, pero en otros, ellos demostraban un remarcable ingenio e inventiva, muchas veces ayudando a su tío a salir de situaciones difíciles. Algunas veces, ellos parecían tener un entendimiento más profundo y desarrollado de las cosas y un mayor grado de madurez que su tío.

El primer personaje recurrente que Barks introdujo fue el vecino de Donald, Vecino Jones. El es mencionado como el vecino al que Donald le gusta molestar, pero más que nada como una forma de tomarle el pelo, nada serio. Los sobrinos, quienes ya han soportado demasiado de estas peleas, le avisan a los dueños de casa. Los dos personajes tienen que encontrar nuevas casas para alquilar. Pero para su desilusión, se encuentran con que son vecinos nuevamente.

Lo mismo pasaba con Tío Rico, era barbudo, con lentes, razonablemente rico y viejo, que se apoya en su bastón. El vivía en completa soledad en una enorme mansión, por lo cual se dice que había sido inspirado en ese entonces por *Citizen Kane* de Orson Welles. De acuerdo a su sentido del humor, planeaba entretenerse invitando a sus sobrinos a su cabaña en las montañas y luego asustarlos.

De acuerdo a Carl Barks, el árbol genealógico de la familia de Donald está compuesto por los padres Hortense Mc.Pato y Quackmore Pato. Este árbol genealógico fue desarrollado en extenso por Don Rosa para la editorial danesa *Egmont*. La hermana de Donald se llama Della Thelma Pato, pero ni ella ni sus padres aparecen en animaciones o historietas excepto en casos especiales, como *The Life and Times* o *Scrooge MacDuck*. De acuerdo a Rosa, Donald y Della son mellizos.

Para leer al Pato Donald, de Ariel Dorfman y Armand Mattelart, es un libro en el que se realiza un estudio de las historietas producidas por la industria *Disney*. Se develan temas tan importantes como los estereotipos de los aborígenes norteamericanos en contraste con los de otros lugares como reflejo de una mentalidad imperialista, la búsqueda insaciable de oro y dinero, como muestra y fomento del mercantilismo. Las características de las relaciones familiares de los personajes, donde no existen padre o madre, el parentesco siempre es de tíos y sobrinos; los cuerpos son asexuados, el tipo de valores que se refuerzan, están

basados en el poder, la ambición, la comodidad, obtener riqueza sin esfuerzo, eludir el trabajo, etcétera.

Para leer al Pato Donald, denuncia la penetración mediática *yanki* a través de los cómics de *Disney* y se interpreta a la célebre familia de patos como malvados agentes del imperialismo cultural propagador del modo de vivir norteamericano

Por ejemplo se encuentra Rico Mc. Pato que es tío de Donald, la abuela Pata es la tía de Donald, Donald a su vez es el tío de Hugo, Paco y Luis.

Donald en síntesis, representa al norteamericano promedio de los años 80, un personaje desocupado, desempleado, enamorado ya que siempre muestra un especial carácter ante las adversidades, su vida representa una constante desorganización. Su reacción agresiva ante las adversidad y su carácter tan explosivo que siempre lo ha caracterizado es una reacción ante el estilo de vida que en sí mismo se ha generado. Es muy importante reconocer la ausencia de las relaciones directamente consanguíneas como pueden ser los padres o los hijos de Donald dentro de este sistema familiar que se nos presenta.

Resulta muy interesante cuando Donald tiene la necesidad de acudir a su tío Rico McPato para poder sobrevivir y en donde los sobrinos de cierta forma representan la aventura, siendo quienes disfrutan el dinero de su tío. Es decir, podríamos compararlo al sistema capitalista con tío Rico McPato, quien reúne todo el capital necesario para triunfar y para poder realizar todas las “aventuras” disponibles y posibles. Es necesario entonces el desempleado, el necesitado, el que vela por el bienestar de sus sobrinos y acude para solicitar ayuda a este sistema al cual es necesario recurrir, ya que no existe otra manera de poder sobrevivir ante la adversidad.

En realidad las aventuras de los sobrinos representan a la burguesía que disfruta de todos los beneficios del capital, ya que únicamente es para unos cuantos, en donde se fomenta la avaricia, la aventura, las experiencias peligrosas, en donde es necesario que exista una emoción fuerte que movilice a todo el sistema y pueda satisfacer estas necesidades de reconocimiento que están presentando.

El Pato Donald es desempleado y depende de Tío Rico al igual que sus sobrinos. Se presenta entonces una sumisión al poder y al capital, de los 3 sobrinos y de Donald a su tío Rico McPato, quien es la representación del capitalista norteamericano poderoso y exitoso que casi siempre al finalizar la aventura, se encuentra en su bóveda jugando con el dinero.

El dinero, como eje central de gran parte de las aventuras se presenta como el objeto de deseo de los personajes. Generalmente los sobrinos piden monedas al Tío Rico o son recompensados con las mismas por sus buenas acciones.

10.1.2.- Personajes

A continuación presentamos en forma literal un cuadro con las ideas que hemos considerado de mayor importancia en el libro de Armand Mattelart para la comparación que posteriormente realizaremos con *Los Simpsons* en cuanto a personajes y conflictos.

- Los personajes emergen como erupciones psicológicas y no como productos de relaciones sociales. Al lado del “avaro” existe “el inventor”, “los niños malos y los niños buenos”. Son conductas abstractas las que se interrelacionan y no funciones concretas de un ordenamiento social.
- Los personajes son tipos humanos cotidianos, que se encuentran en todas las clases, países y épocas. Por eso, es posible un trasfondo moral: el niño aprende el camino ético y estético adecuado
- Los personajes de *Disney* no son míticos. Son axiológicos: en este mundo se actúa por interés, en este mundo se engaña, en este, el de todos los días, se establecen las relaciones entre hombres
- Los estratos (adulto y niño) no serían antagónicos: se resume en un solo abrazo, y la historia se hace biológica. Al ser idénticos los padres y los hijos, se desmorona el fundamento de un conflicto generacional verdadero.
- El niño puro remplazara al padre corrompido, con los valores de ese progenitor. El porvenir (el niño) representa el presente (el adulto) que a su vez retransmite el pasado. La independencia que el padre otorga benévolamente a ese pequeño territorio es la forma misma que asegura su dominación

- El padre se ausenta para no provocar la reacción de su prole. Su lejanía es la condición de su omnipresencia. La literatura infantil misma sustituye y representa al padre sin tomar su apariencia física
- Lo primero que salta a la vista en cualquiera de estos relatos es el desabastecimiento permanente de un producto esencial: los progenitores, Es un universo de tíos-abuelos, tíos, sobrinos, primos y también en la relación macho-hembra un eterno noviazgo
- Hay una preferencia manifiesta por el sector masculino a despecho del femenino. Las damas son solteras y por ende los del sector masculino son obligadamente, y por perpetuidad, solteros. Pero no solitarios, también los acompañan sobrinos que llegan y se van.
- Se ha abolido todo vestigio de un progenitor masculino a femenino.
- Para que funcione el personaje es preciso operarlo de toda posibilidad real y concreta, suprimir la historia personal, el nacimiento que prefigura la muerte y por lo tanto el desarrollo entre aparición y desaparición, el cambio del individuo a medida que crece.
- La estructura de las relaciones entre los personajes es mucho mas vertical y autoritaria que lo que se pudiera hallar en el hogar mas tiránico de la tierra de los lectores
- Todo personaje esta a un lado u otro de la línea demarcatoria del poder. Los que están abajo, deben ser obedientes, sumisos, disciplinados, y aceptar con respeto y nulidad los mandato superiores. En cambio, los que están arriba, ejercen la coerción constante: amenazas, represión física y moral, dominio económico (disposición de los medios de subsistencia.
- Se puede aumentar el mundo, agregando personajes a voluntad y aun quitándolos es menester: cada ser que llega, sea solitario o un par de primos lejanos, no necesita ser inseminado por alguien dentro del mundo. Basta que el guionista lo piense, lo invente.
- La estructura tíos-sobrinos permite que el autor de la revista, que esta fuera de ella, sugiera que es su mente la que arma todo, que la cabeza es la única fuente de creatividad (tal como salen genialidades y ampolletas de cada cerebro patudo).
- Cuando el grande no se comporta de acuerdo al modelo, el niño toma su cetro. Mientras sea eficaz el sistema no se lo pone en duda. Pero baste que falle pare que el

niño se rebele, exigiendo la restauración de los mismos valores traicionados, reclamando la estabilidad de las relaciones dominante-dominado.

- Los jóvenes auspician, con su prudente rebelión, con su madura crítica, el mismo sistema de referencias y valores. Nuevamente, nos hay discrepancias entre padres e hijos: el futuro es igual al presente y el presente es igual al pasado.
- Rico Mc Pato: es el millonario avaro de cualquier país del mundo que atesora su dinero y sufre cuando se lo quiere quitar, a pesar de todo muestra rasgos de humanidad que lo redimen ante sus sobrinos-nietos
- Donald: es el eterno enemigo del trabajo y vive en función de su familiar poderoso
- No hay que olvidar que el niño se identifica con su semejante dentro de la revista y por lo tanto participa en su propia colonización. La rebeldía de los pequeños dentro del cuento es sentida como una rebeldía propia, auténtica, en contra de la injusticia; pero al rebelarse en nombre de los valores adultos, los lectores también interiorizan y acceden a estos valores.

10.1.3.- Conflictos

- Si ocurre el crecimiento demográfico, siempre se llevará a cabo por medio de circunstancias extra sexuales.
- En este páramo de clanes familiares, de parejas de solitarios, donde impera la arcaica prohibición de la tribu de casarse entre ellos, donde cada cual tiene su casa propia *ahorromet* pero jamás un hogar.
- Es inverosímilmente difícil comprender el valor educativo de tanto primo y tío. Pero no hay para que rascarse tanto los sesos: es posible bucear en busca de otros motivos, sin desconocer que una de las intenciones es rechazar la imagen de la infancia sexualizada.
- Nadie ama a nadie, jamás hay una acción de cariño o lealtad hacia otro ser humano.
- Como es el tío el que ejerce la facultad del padre, el poder se vuelve arbitrario. Es una relación contractual que toma la apariencia de una relación natural.
- Ni siquiera la queja es posible en esta relación de supremacía incuestionada.
- Se suscita la caridad o el sentimiento de lástima, lo que es ni más ni menos que la visión del otro como un lisiado, un paralítico, un viejo, un inerte, un desfavorecido, y al cual hay que ayudar

- Estos personajes, al no estar engendrados en un acto biológico, aspiran a la inmortalidad; por mucho que sufran en el transcurso de sus historias han sido liberados de la maldición de su cuerpo.
- Bajo la apariencia simpática, bajo los animalitos con gusto a rosa, se esconde la ley de la selva: la crueldad, el chantaje, la dureza, el aprovechamiento de las debilidades ajenas, la envidia, el terror.
- El mundo *Disney* es un orfanato del siglo XIX. Pero no hay afuera: los huérfanos no tienen donde huir. A pesar de sus innumerables desplazamientos geográficos, viajes a todos los continentes, febril movilidad enloquecida, los personajes se contienen invariablemente –vuelven siempre- en las mismas estructuras de poder.
- La elasticidad del espacio físico recubre la realidad carcelaria de las relaciones entre los miembros. Ser más viejo o más rico o más bello en este mundo da inmediatamente el derecho a mandar a los menos “afortunados”. Ellos aceptan como natural esta sujeción; se pasan todo el día quedándose acerca del otro y de su propia esclavización. Pero son incapaces de desobedecer las órdenes, por insanas que sean.
- La castración de los héroes dentro de este mundo asegura a *Disney* el control irrestricto sobre su propia creación; es como si el se sintiera padre espiritual de estas criaturas, que a su vez tampoco pueden crear corporalmente. Deben imitarlo. Una vez más el adulto invade la historieta, ahora bajo el manto benefactor de la genialidad artística.

10.1.4.- Cronotopo

10.1.4.1.- Tiempo

Esta serie infantil no cuenta con un tiempo lineal o una época específica ya que las situaciones no se rigen a ningún factor limitante de tiempo, es decir no se habla de días o semanas en un capítulo las escenas transcurren y sus limitantes son los actos o las aventuras que presentan los personajes, consecuencia de ello tampoco existe una cronología, es decir los personajes no crecen de un capítulo a otro, se mantienen y en la mayoría de casos son los mismos. Como indicamos en la introducción con el pasar de los años la serie infantil ha introducido nuevos personajes y han existido situaciones específicas que han marcado el rumbo de las aventuras de los personajes, sin embargo esto no marca una secuencia ya que todos somos capaces de ver un

capítulo y entenderlo a la perfección sin la necesidad de haber visto un capítulo anterior, son situaciones independientes unas de otras y son personajes que se acoplan a cada capítulo de manera espontánea. Los personajes nunca envejecen y nunca mueren a pesar de sufrir graves accidentes

10.1.4.2.- Espacio

Dividiremos el análisis del espacio en cuanto a escenarios y atmósferas

*** Escenarios**

La mayor parte de historias de la serie infantil del *Pato Donald* se desenvuelve en una ciudad llamada *Patolandia* en la que existen lugares y cosas que existen en una ciudad común como son casas, edificios, calles, bancos, iglesias, parques, incluso en algunas ocasiones los personajes viajan a otros países y nos encontramos con todo tipo de escenarios como selvas, pirámides, parques de diversiones, etc., pero la diferencia radica en los personajes que en la mayoría o al menos los principales son patos con características humanas.

Mansión de Mc. Pato: Lugar donde viven Tío Rico, el *Pato Donald* y sus pequeños sobrinos, este es un escenario muy importante ya que es aquí donde el Tío Rico guarda toda su fortuna en grandes cuartos llenos de oro, dinero y joyas.

Ciudad Patolandia: Es una ciudad estadounidense en la que ocurren situaciones cotidianas y que se ve afectada por las aventuras de los patos, existen historias en las que se dan persecuciones entre policías y ladrones y citas de amor entre Donald y su novia Daysi, travesuras de sus sobrinos, trabajos y burlas a las que es sometido Donald, etc.

Cárcel: Es el lugar al que van los famosos ladrones después de ser capturados tras robar el banco o la mansión del Tío Rico

*** Atmósfera**

Mansión de Mc. Pato: La atmósfera que se vive aquí es la opulencia, la avaricia y la felicidad a base de poseer muchas riquezas. Se da una sensación de poder por la cantidad de monedas y riquezas que el viejo pato posee.

Ciudad Patolandia: Es una ciudad en la que Donald se ve algunas veces limitado por sus capacidades intelectuales para poder conseguir un buen trabajo y ganar dinero. La atmósfera que se vive en *Patolandia* es la calma, felicidad y diversión para los niños. El mismo uso de animales para la animación hace que todo haga referencia a la diversión y a la pasividad.

Cárcel: Produce una sensación de encierro y de castigo tras desobedecer las reglas del sistema y atreverse a robar, sin embargo en los ladrones no se ve una actitud de arrepentimiento sino una sensación de libertad para la cual planean estrategias y fugarse de la cárcel para seguir con sus delitos.

10.1.5.- Objetos

Monedas: Representan la riqueza y la felicidad de poseerlas

\$: Es el símbolo del dólar y significa el poder del dinero existente en Estados Unidos, aparece en la mayoría de los capítulos siendo el centro de algunos conflictos y en varias ocasiones se dibuja en los ojos de los Patos como parte de su mayor sueño y deseo (el dinero).

Ropa de Mc Pato: Es una ropa muy elegante que lo diferencia del resto de de patos y de quienes no pueden poseer todo lo que el tiene

10.2.- LOS SIMPSONS

10.2.1.- Introducción

Los Simpsons nacen en 1989 como una serie con su propio programa en la cadena Fox. Llegaron a contar con un éxito tan grande que aun hoy, 16 años después de su aparición, siguen captando millones de televidentes alrededor del mundo que disfrutan de sus irónicas y satíricas situaciones y el pasado septiembre entró en el libro de récords Guinness como la comedia que ha perdurado más tiempo en el horario de mayor audiencia en la pequeña pantalla de los Estados Unidos.⁷⁸

Estos dibujos animados son vistos en más de 70 países y su éxito se debe a la utilización de la burla, la crítica y la ironía en situaciones y personajes claramente identificables en nuestra sociedad. *Los Simpsons* rompieron el tradicional esquema con el que se había venido manejado el cómic en los Estados Unidos desde hace más de un siglo, pues ya no se trataba de animales humanizados en situaciones agradables o ligeramente cómicas y muy alejadas de la realidad que tratan de transmitir valores sociales y buenas costumbres.

Los Simpsons no llega a ser del todo humanos pero nadie podría decir que son animales, se trata de personajes con características físicas muy parecidas a lo humano que se desarrollan en una sociedad con personajes cotidianos típicos de cualquier ciudad actual, los mismos que, cabe recalcar, tienen la apariencia humana más identificable que los miembros de la familia *Simpson*.

Viven en una ciudad de Estados Unidos llamada *Sprigfield* y los principales escenarios en los que se desarrolla la serie son instituciones que podemos encontrar en cualquier ciudad actual.

10.2.2.- Personajes

Todos los personajes encontrados en esta serie representan la parodia a ciertos arquetipos sociales o personas que encontramos cotidianamente en la realidad, como el padre de familia, la esposa y madre abnegada, el jefe explotador, el hijo rebelde y travieso, la hija modelo, el médico, el cantinero, etc.

⁷⁸*Los Simpsons celebran su episodio 350*, http://hoy.laguiatv.com/serie_noticias

La casa es el escenario principal donde se desarrolla la serie, aquí vive la familia protagonista conformada por cinco miembros: Homero, Marge, Bart, Lisa y Maggi, también vive un perro y en los primeros capítulos un gato que después muere y es reemplazado posteriormente.

Curiosamente los nombres de todos los personajes de la familia son nombres reales de la familia de su creador Matt Groening excepto el de Bart que resulta ser un anagrama de la palabra “brat” que significa “mocoso malcriado”; a pesar de que Groening afirma que la única coincidencia entre esta familia y la suya son los nombres.

En un análisis detenido podemos darnos cuenta de que cada personaje de esta familia y de la serie en general tiene características específicas generalmente llevadas a los extremos pero que no dejan de coincidir con personas reales de todas las instituciones de la sociedad especialmente estadounidense.



- **Homero.-** El padre y jefe del hogar, un hombre de 38 años calvo y con sobrepeso, al que le encanta la comida rápida especialmente las rosquillas, hamburguesas, hot dogs, chuletas y su bebida favorita es la cerveza *duff*. Trabaja como inspector de seguridad en la central nuclear de *Springfield* y su comportamiento responde al de un hombre vago y bastante torpe, extremadamente ingenuo, descuidado y con actitudes generalmente más infantiles que las de sus propios hijos. Homero suele ser reprendido por su esposa por cometer travesuras muchas veces peores que las de Bart, su hijo mayor. Es un hombre con poco sentido de la responsabilidad y respeto hacia las jerarquías sociales, no es el padre modelo pues muchas veces es su hija Lisa y su esposa quines le sacan de apuros y tratan de corregir sus errores y siempre deben advertirle sobre su comportamiento.



- **Marge.-** Es la esposa de Homero y madre de sus 3 hijos. Una mujer de 36 años, delgada y con un gran cabello azul que se levanta muy alto sobre su cabeza. Es una esposa y madre abnegada, un personaje muy pasivo que en muy pocas ocasiones demuestra tener objetivos y metas

propias y las pocas veces que parece perseguir algún sueño personal termina regresando a su rol de esposa y madre. Cuida de sus hijos y se encarga de la casa y de hacer las compras, trata de llevar a su marido por el buen camino y le corrige sus faltas, no reexige demasiado ni como esposo ni como padre. Le perdona a Bart todas sus travesuras y muchas veces las minimiza; apoya a Lisa en todos sus grandes y ambiciosos proyectos y cuida de Maggi todo el día. Las pocas veces que ha desempeñado un papel diferente al de madre, ama de casa o esposa ha sido para salir a tratar de conseguir trabajo generalmente con poco éxito, ha sido policía, actriz y profesora. Le gusta jugar bolos y en alguna ocasión fue alcohólica e incluso casi llega a serle infiel a Homero. Sus familiares cercanos son sus dos hermanas y su madre puesto que su padre desapareció cuando ella era niña después de que se llevó una gran decepción al enterarse que el no era piloto sino sobrecargo.



- **Bart.**- Es el hijo mayor de Homero y Marge, un niño de 10 años muy travieso, rebelde y audaz, le gustan las aventuras y emociones fuertes, siempre se mete en problemas y enreda a su familia en los mismos, quienes generalmente terminan perdonándolo y festejándole sus travesuras. En la escuela es muy descuidado y no le gusta ir a misa los domingos. Le gusta molestar a su hermana Lisa, su mejor amigo es Milhouse y tiene un enemigo que es Bob Patino quien está en la cárcel pero ha jurado vengarse cuando salga. Bart se burla de toda autoridad con quien se relaciona y generalmente termina arrepentido y mostrando sus buenos sentimientos. Demuestra ser más audaz e inteligente que su padre a quien siempre lo mete en problemas y muchas veces se abusa de su ingenuidad para tapar sus travesuras.



- **Lisa.**- Es la hermana de Bart, una niña de 8 años más lista que los demás de su edad, su sueño es llegar a ser presidenta de los Estados Unidos, es todo lo contrario a su hermano, ella es muy responsable, considerada, buena hija y excelente estudiante, le gusta tocar el saxofón y es vegetariana. Lucha y protesta por los derechos de los animales, por la justicia y, por todo aquello que ayude a mejorar el mundo. Es muy patriota y, contrariamente a su hermano, posee un gran sentido de respeto hacia la autoridad y es una persona muy cordial, delicada y amable aunque muchas veces disfruta de las

travesuras de su hermano. Lisa suele ser el personaje más maduro y centrado de toda la familia.



- **Maggie.**- Es la hermana menor, una bebe de un año que muchas veces parece que simplemente cumple el papel de sobrevivir en medio de esa familia. Siempre esta con un chupón en la boca y el único sonido que emite es el que produce el chuparlo. Su madre siempre cuida de ella y con sus hermanos no existe mucha relación. Generalmente está en los momentos familiares o cuando hay problemas pero su presencia generalmente pasa inadvertida aunque en algunos capítulos ha sido el centro de atención por ejemplo cuando salvo a su padre de ahogarse, o cuando le disparó al jefe de su padre por robarle su chupete, y fue quien despertó los sentimientos paternos en Moe el dueño de la cantina. Maggie es el personaje mas tranquilo de la familia, esta presente a pesar de que no se note su presencia y en muchas situaciones conflictivas su silencio la convierte en el personaje más coherente.

Existen otros miembros de la familia que no viven en la casa de *Los Simpsons* pero generalmente están presentes, como por ejemplo las dos hermanas de Marge, Patty quien es soltera y Selma divorciada dos veces. Físicamente son poco atractivas y todo el tiempo están fumando, odia a su cuñado Homero igual que el a ellas. Su héroe es Mac Gyver y a los niños tampoco les agrada su presencia. La madre de Marge también está presente en muchos episodios desempeñando roles trascendentales en muy poco de ellos.

Por el lado de Homero tenemos a su padre, un anciano a quien lo internaron en el acilo de *Springfield*. Se divorció de la madre de Homero con quien tuvo un hijo y adoptó otro, el hijo natural es Homero, quien no le presta mucha atención y generalmente no lo escucha al igual que sus hijos y esposa. Abe, como le dicen abreviado su nombre Abraham, combatió en la Segunda Guerra Mundial y es autor de algunos inventos pero generalmente cuando habla de su vida no se le presta atención pues generalmente está de mal carácter y un poco alejado de la realidad. El hermanastro de Homero es Herbert Powell, un hombre que vive en Detroit y que tiene mucho éxito en sus negocios pero en una ocasión su hermano Homero le arruinó su empresa de coches y posteriormente le prestó dinero con el que montó una

nueva empresa y es rico nuevamente. En un episodio reaparece la madre de Homero quien resultó ser una mujer hippie a quien Homero trata de retener pero no puede.

En todas las instituciones de la ciudad hay personajes importantes, por ejemplo en la iglesia tenemos al reverendo Lovejoy, quien maneja un discurso religioso bastante retrógrado y cuyas acciones no están siempre acorde con lo que predica, vive con su esposa y su hija Jessica quien en una ocasión fue novia de Bart y lo obligó a cometer travesuras que para él estaban fuera de sus límites.

El vecino de *Los Simpsons* es Ned Flanders, un hombre obsesionado con la religión que trata de hacer el bien a todos y de inducir a la familia *Simpsons* por el camino de la religión, habla con diminutivos y siempre es víctima de las burlas y abusos de Homero y Bart. Vive con su esposa Maude quien en un episodio muere y posteriormente en una sesión de espiritismo reaparece. Tienen dos hijos que son extremadamente religiosos al igual que su padre y tienen las normas sociales y los “buenos valores” muy interiorizados razón por la cual Bart y Lisa no se les acercan.

Homero tiene algunos amigos como son Barney, Sam y Larry con los que siempre bebe cerveza en la cantina de Moe. En la central nuclear siempre están sus compañeros de trabajo Jenny y Carl y su jefe, el Sr. Burns, un anciano egoísta y muy ambicioso, caprichoso y avaro. Es un hombre totalmente inútil que no se preocupa por su madre que esta a punto de morir. Su fiel empleado es el Sr. Smithers, quien hace todo por él, desde las tareas domésticas hasta bañarlo y manejar todos los asuntos de su empresa, en muchos capítulos se hace alusión a que es homosexual y que en realidad esta enamorado de su jefe.

Los principales personajes de colegio de Bart y Lisa son el director Skinner quien tiene un romance con la maestra Edna. Muchas veces pone por delante intereses económicos y personales dejando de lado la misión de educar a los niños. El jardinero y conserje del colegio es Willie, un anciano escocés de muy mal humor que suele ser objeto de burlas. El chofer del autobús es Otto, un joven de cabello largo que siempre esta escuchando música *heavy*.

Entre los niños de *Springfield* están Milhouse quien es el mejor amigo de Bart, Ralph quien es hijo del jefe de policía y es un niño cobarde y miedoso. Los hijos de Flanders Todd y Rod, las gemelas Sherry y Ferry, Nelson quien comete actos vandálicos y se burla de los demás junto con los de su banda de la cual es líder Jimbo.

La autoridad política de *Springfield* es el Alcalde Joe Quimby y la autoridad policiales es el jefe de policía Wiggum quien está a cargo de Lou y Eddie, policías que siempre lo acompañan.

Los personajes principales de los medios de comunicación son Krusty el payaso a quien los niños adoran, es un hombre rico y no tiene una verdadera vocación para entretener y divertir a los niños, su interés económico lo hace continuar con su actividad de payaso. Hace muchos años tenía un ayudante que es Bob Patiño, quien ahora está en la cárcel y de vez en cuando se escapa, odia a Bart y está en la cárcel entre otras cosas por intentar matarlo. Kent Brockman, el presentador de noticias, es quien sale en cualquier programa a cualquier hora presentando cualquier clase de noticia, totalmente apagado y sin muchas emociones puede transmitir una tragedia como una buena noticia que su expresión no cambia, generalmente las noticias son muy irónicas. Los personajes favoritos de Lisa y Bart y a quien Marge odia son Tommy y Dali, un gato y un ratón que son dibujos animados y protagonizan historias verdaderamente sádicas y sangrientas, muy crudas pero con las que los niños se divierten muchísimo.

En *Springfield* además del jardinero del colegio que es escocés existen otros inmigrantes como son Pedro el hombre abeja, un mexicano que sale en televisión y aun fuera de ella viste siempre un traje de abeja, y Apu quien es dueño de la tienda más grande de *Springfield* y es hindú.

En la casa de *Los Simpsons* existen dos mascotas, la una es el perro de Bart a quien llama “ayudante de Santa” y el gato *snowball II* quien es sucesor de *snowball I* que murió atropellado en un capítulo pasado.

10.2.3.- Conflictos

En *Springfield* se desarrollan conflictos de diversa índole, desde políticos hasta económicos, familiares, emocionales y sociales. En el trabajo de Homero se desarrolla la relación de poder que existe entre el Sr. Burns y sus empleados, ya que éste al ser dueño de la empresa y poseer mucho dinero mantiene con sus empleados una relación capitalista de explotación, pues espera de ellos un trabajo muy fuerte, con la mayor cantidad de horas posibles y tratando de darles los menores beneficios y pagarles bajos salarios. También se da la relación de poder-dependencia entre el Sr. Burns y su mano derecha, el señor Smithers, quien le es incondicional a pesar de las humillaciones y los malos tratos de su jefe, ya que le une un cariño que va más allá de la relación empleado-jefe, en muchas ocasiones se ha dado a entender que el Sr. Smithers es homosexual y está enamorado de su jefe, razón por la cual acepta ser tratado de esa manera⁷⁹.

Los conflictos familiares giran, por lo general, en torno al dinero y al comportamiento socialmente rechazado por parte de Bart y su padre, quienes siempre se meten en problemas y buscan soluciones fáciles y que impliquen el menor esfuerzo para sus conflictos. La familia Simpsons es una familia en la que los papeles están generalmente invertidos, pues muchas veces parece ser Lisa quien asume el rol de madre o padre, ante la falta de capacidad que suelen presentar sus padres para dirigir el hogar. Homero generalmente se comporta igual o peor que su hijo provocando que la gente lo vea como un hombre vago y mediocre y que sus hijos no lo vean con autoridad ni lo trate con respeto.

En la escuela Bart siempre está en problemas porque su comportamiento no es acorde con lo que se busca de un niño de su edad, no le gusta estudiar y siempre hace travesuras en las que suele causar daño a alguien más, por lo que es castigado por su maestra. En muchas ocasiones se hace burla del sistema educativo de Estados Unidos, al enseñarles a los niños desde muy pequeños que su país es el mejor de todos y por ello tienen justificación para humillar y explotar a los demás, además de la infaltable referencia a la violencia que existe en la escuela.

⁷⁹ www.gaboo.om.ar

Uno de los conflictos principales a los que se hace alusión en esta serie es el de los medios de comunicación, la violencia que generalmente se encuentra implícita en sus programas, en *Los Simpsons* la encontramos explícita y presentada de la manera mas natural, ya sea en un noticiero o en programas infantiles como el Show de Krusty o el de Tommy y Dali, los mismos que los personajes consumen y disfrutan sin impactarse por nada de lo que allí ven, incluso las cosas aparentemente más terribles y trágicas.

El asunto de la religión también suele ser tema de conflicto especialmente por la actitud de Homero y su hijo Bart quienes a mas de estar alejados de la religión que toda la ciudad practica, se burlan de sus prácticas y sus seguidores, por ejemplo el Sr, Flanders quien es el mejor fiel de la Iglesia y trata de ayudar a Homero a que acepte a Dios.

Por otra parte, Lisa también sufre un gran conflicto, ya que al ser una niña superdotada resulta demasiado inteligente y lista como para la clase de gente de *Springfield*, quienes reconocen su inteligencia pero no le dan el lugar que se gana con esfuerzo. En muchas ocasiones Lisa es desplazada por gente que simplemente hace reír más que ella o realiza algo novedoso y muchas veces incomprensible.

10.2.4.- Cronotopo

10.2.4.1.- Tiempo

Consideramos que este es un aspecto que hay que manejarlo con mucho cuidado, pues, a pesar de que encontramos claramente relación entre capítulos y hechos que delimitan otros acontecimientos, no podemos afirmar que en esta serie se de un manejo del tiempo totalmente lineal, pues debemos considerar que *Los Simpsons* son producidos desde el año 89, por lo tato los personajes deberían tener 16 años mas que en sus inicios y sin embargo hoy en día mantiene la misma edad.

Muchas de las series televisivas con personas reales son dejadas de producir justamente porque sus personajes crecen, sobre todo cuando hay niños en ellas, ya que estas personas al crecer y cambiar no responden de la misma manera al personaje que fue creado para ellos y la serie deja de tener el mismo éxito. Para Matt Groening esta es precisamente la ventaja con la que cuentan los dibujos animados, que puede

durar el tiempo que los productores logren mantener al público interesado, es por esta razón que se decidió no hacer crecer a los personajes en la serie.⁸⁰

A pesar de esto, una clara diferencia con otros cómics como *El Pato Donald*, es que en *Los Simpsons* si encontramos referencias claras de tiempo, ya que existen situaciones en ciertos capítulos que desencadenan otras en capítulo siguientes.

En *Los Simpsons* se utiliza el recurso del *flash back* en un sinnúmero de capítulos y esto es una referencia clara de tiempo, cuando los personajes recuerdan hechos pasados, por ejemplo cuando los Homero y Marge recuerda la primera palabra de sus hijos el capitulo entero se desarrolla años atrás cuando Bart tenía un año y luego cuando nació Lisa, aunque al final regresa al tiempo actual y los personajes siguen siendo los mismos. De la misma manera se utiliza el recurso *flash forward*, cuando los que los personajes se imaginan situaciones futuras y se los ven como serían años adelante.

Uno de los principales aspectos a tomar en cuenta en *Los Simpsons* y su relación con el tiempo es el hecho de que se plantea la idea de la muerte, situación que no encontramos en los dibujos del *Pato Donald*, en los que, al igual que muchos de *Disney*, suceden cosas insólitas en las que los personajes desaparecen por un momento o salen muy lastimados, pero jamás mueren. En *Los Simpsons* encontramos referencia claras de la muerte, el ejemplo mas claro es cuando Maude Flanders, la esposa de Ned, muere en la temporada numero 10 y la única vez que volvieron a utilizar personaje fue cuando se realizo una sesión de espiritismo y apareció su alma. Oro personaje que muere es el Dr. Marvin Monroe en la temporada numero 6, y en su honor se le puso su nombre a un hospital.⁸¹

Estos son ejemplos de la manera como se maneja la temporalidad, a pesar de que los personajes no envejecen, encontramos referencias claras de un antes y un después y para poder entender muchos aspectos d la serie se deben ver lo capítulos seguidos desde sus indios porque incluso hoy, 16 años después se siguen utilizando ciertas referencias de los primeros años.

⁸⁰Idem.

⁸¹ Idem.

10.2.4.2.- Espacio

Analizaremos el espacio en dos categorías que son escenario y atmósfera:

***Escenario**

Los Simpsons son una familia que vive en una ciudad que aparentemente tiene todo lo que se puede encontrar en una ciudad moderna especialmente en los Estados Unidos. Encontramos las instituciones que regulan y norma una sociedad como son la familia, la iglesia, la escuela y el Estado. De esta manera, los principales escenarios en los que se desenvuelve la serie son:

La casa de la familia Simpsons.- Es el lugar principal que nunca falta en los episodios de esta serie. Una casa típica de clase media de Estados Unidos, bastante amplia, cómoda con un jardín delantero y la cochera que les sirve como bodega, taller y donde guardan su viejo auto. El principal espacio de esta casa donde siempre se encuentra a los personajes es la sala, pero esta es una sala muy peculiar, pues en lugar de ser un espacio para la integración de los miembros de la familia, es un lugar que al parecer sirve exclusivamente para ver televisión, ya que solamente encontramos un sofá con una pequeña mesa al lado donde se encuentra el teléfono y con el televisor al frente. Aquí es donde Homero generalmente se encuentra bebiendo cerveza mientras ve televisión o donde Maggie y Bart ven sus dibujos animados preferidos “Tommy y Dali”, y donde muy rara vez se encuentra a Marge haciendo uso del televisor, a menos que esté acompañando a otro miembro de la familia. Los demás espacios de la casa son muy comunes a todas las casas donde vive una familia, lo cuartos de los niños, el dormitorio matrimonial, la cocina, los baños y el jardín.

La escuela.- Este es el lugar donde siempre se encuentra a Bart al inicio de la serie escribiendo frases en la pizarra por su mal comportamiento. Se trata de una escuela típica de Estados Unidos, bastante amplia, con salones bien equipados, canchas de juegos, espacios verdes, laboratorios y la oficina del director.

La Iglesia.- Es el lugar donde la gente se reúne, es una Iglesia cristiana como cualquier otra, bastante grande, con espacio para toda la gente y el altar con flores donde el Reverendo imparte sus sermones.

La Central Nuclear.- Este es el lugar donde trabaja Homero, es una de la mayor empresa de *Springfield* cuyo dueño es el hombre más rico del lugar, el mismo que posee una gran oficina llena de libros que seguramente no lee jamás. Existe la oficina donde hacen guardia y desde donde se controla la central, que es donde generalmente está Homero, es un lugar lleno de máquinas. El lugar con mayor concentración de obreros es la planta donde se realiza trabajos muy pesados.

El bar de Moe.- Este es el lugar de reunión de Homero y sus amigos, es una cantina con algunas mesas y una barra en la que se sientan los personajes, hay una televisión donde ve partidos de fútbol americano y otros programas y un gran surtidor de cerveza que es lo que siempre beben.

El supermercado.- Es el lugar al que con más frecuencia acude Marge, generalmente acompañada de Maggie, cuenta con algunos estantes en los que se encuentra todo tipo de comida, generalmente comida chatarra y con poco valor nutricional, muy pocas veces los personajes van por la sección de alimentos naturales como frutas o legumbres. En la caja atiende Apu que es un hindú que suele vender alimentos en mal estado.

El parque.- Como toda ciudad *Springfield* también cuenta con un parque, donde la gente pasea y los niños juegan. Tiene juegos infantiles y bancas donde la gente se sienta a conversar y descansar, tiene piletas y una estatua en el centro.

Otros escenarios que se destacan de esta serie son las calles donde suceden varias cosas importantes cuando la familia va en el auto, el parque de diversiones, el municipio, la estación de policía, de bomberos, la casa del Sr. Burns, el asilo de ancianos, la cárcel, el set de televisión y, en general, todos aquellos lugares comunes a una ciudad actual con personajes que responden a las características de los mismos.

***Atmósfera**

En *Springfield* generalmente hay una atmósfera de calma y serenidad. La utilización de colores suaves y tonos claros y cálidos ayudan a crear este ambiente.

La casa de la familia *Simpsons*.- La sala de la casa de *Los Simpsons* es el lugar donde generalmente están los personajes, y es que la presencia de la televisión parece que les otorgase buen humor y relajación, pues Homero suele asar allí muchas horas al día, comiendo, bebiendo cerveza o durmiendo y es muy rara la ocasión en que la atmósfera se torna hostil por mucho tiempo. Más bien presenta generalmente la sensación de pasividad, el lugar en el que los personajes se refugian y donde todo es aceptado.

La escuela.- Aquí Bart suele sentirse encerrado o limitado a cometer sus travesuras, aunque siempre se las arregla. Lisa se siente realizada en la escuela, es donde puede desplegar todo su potencial intelectual especialmente con la maestra y el director y donde suele tener todo el entusiasmo para llevar a cabo grandes planes y proyectos. En la serie se suele criticar al sistema educativo estadounidense, exagerando el ambiente patriótico y nacionalista que existe hasta en los mínimos detalles.

La Iglesia.- Generalmente los personajes se encuentran muy serios o aburridos en la iglesia, el reverendo logra dormir a muchos con sus sermones causando especialmente en Homero y Bart una sensación de encierro y ansiedad, además del sueño.

La Central Nuclear.- En la oficina del Sr. Burns existe la sensación de soledad, que en la mayoría de los capítulos parece no incomodarle al personaje, pues su única compañía es su empleado y mano derecha el Sr. Smithers. La oficina de Homero es un ambiente frío y triste, solo máquinas y una silla donde generalmente está dormido. En la planta existe la sensación de mediocridad, facilidad y facilismo.

10.2.5.- Objetos

En *Los Simpsons* encontramos varios símbolos importantes de la sociedad actual, a través de los cuales resaltan o critican la manera en que la sociedad capitalista y consumista maneja ciertos objetos materiales y los sentimientos y emociones. Hemos hecho una clasificación de estos objetos según los personajes principales:

Homero

- **Cerveza Duff.-** Objeto de deseo idolatrado, holgazanería, vagancia, pasividad, facilismo, goce y placer.
- **La televisión.-** Poder, persuasión, como Bart dice en un capítulo “la televisión le ha quitado la capacidad de recordar”, es el medio preferido por todos y lo que allí se dice Homero y casi todos los personajes no lo pone en duda jamás, esta presente en todos los capítulos como un centro vital.

Sr. Burns

- **Dinero:** Objeto de deseo, status, poder, egoísmo, soberbia, conquista.
- **Oficina.-** Poder económico, soberbia, soledad, statuo quo.

Bart:

- **Patineta.-** Aventura, travesura, libertad.
- **Catapulta.-** Travesura, desobediencia.

Lisa:

- **Saxofón:** Nivel cultural e inteligencia de Lisa

Maggie:

- **Chupón:** Inocencia, silencio, obsesión,

Marge:

- **Maggie:** A diferencia de los otros personajes en Marge no encontramos un objeto material que aparezca junto a ella, y a quien podríamos mencionar como una constante en este personaje es a Maggie, su pequeña bebe de quien Marge se ocupa todo el tiempo y hace de ella una madre abnegada y dedicada cien por ciento a su familia. Si se trata de describir objetos materiales de este personaje podríamos decir que es el casa misma con sus objetos, puesto que ella es quien arregla la casa, aparentemente existe un dominio de estas cosas por parte de este personaje y la casa sería su espacio de permanencia y realización.

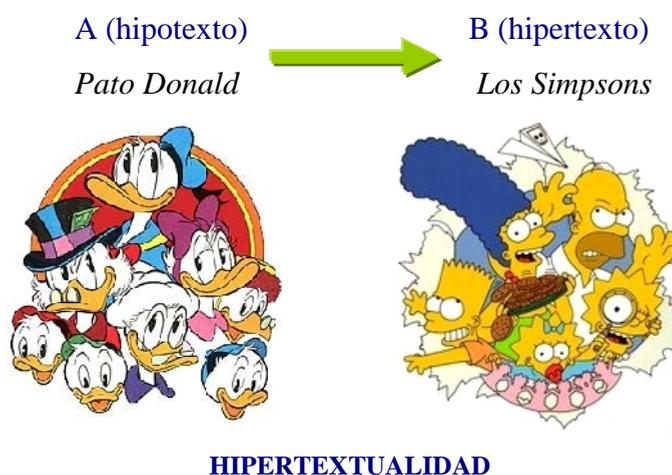
10.3.- ANÁLISIS HIPERTEXTUAL

10.3.1.- Introducción

A partir del análisis teórico acerca del comic y su relación con la cultura de masas, la industria cultural y los medios de comunicación y después de haber analizado algunos capítulos⁸² de *Los Simpsons*, determinaremos aquí el tipo de hipertextualidad que existe entre los postulados de Ariel Mattelart y Dorfman sobre el *Pato Donald* y *Los Simpsons*.

Hemos realizado fichas de análisis de cada capítulo en las cuales constan los postulados de Mattelart y Dorfman en cuanto a personajes, conflictos, cronotopo y objetos, así como conclusiones nuestras acerca de los mismos temas, relacionándolos con lo que hemos encontrado en los capítulos de *Los Simpsons*.

Para Gerard Genette la hipertextualidad es la clase más importante dentro de la transtextualidad, siendo esta la relación entre un texto B (hipertexto) con un texto anterior A (hipotexto), la cual se puede presentar por transformación (parodia, travestimiento, transposición) o por imitación (pastiche, escrito “a manera de”, escritos apócrifos)



⁸² *Los Simpsons* cuenta con 16 temporadas de las cuales hemos tomado para analizar de la 1 a la 6 debido al gran volumen que representa las temporadas completas y ya que consideramos que a partir de la temporada 7 se modifica o enriquece el drama pero manteniendo las estructuras, relaciones y argumentos principales.

10.3.2.-Análisis

Sobre la base de estas categorías y después del análisis hemos determinado que ha habido un proceso de transformación y travestimiento-parodia desde los postulados del libro *Para Leer al Pato Donald* referente a la serie del mismo nombre hasta *Los Simpsons*.

En 1972 Armand Mattelart y Ariel Dorfman realizan una crítica de corte Marxista a la forma en que Estados Unidos transmitía su ideología a América Latina por medio de los dibujos animados, especialmente *El Pato Donald*. Escriben el libro titulado *Para leer al Pato Donald*, que se constituye en “un manual de descolonización” para los países de América Latina y la coyuntura política que se vivía en los años de la Guerra Fría. Mattelart y Dorfman denuncian en su libro el manejo ideológico de los personajes de *Disney* y la transmisión del estilo de vida norteamericano como el modelo a seguir, desmitificando a de los dibujos animados de *Disney* como un simple medio de entretenimiento y diversión.

En los años 80 hacen su aparición *Los Simpsons* como la primera familia norteamericana que representa situaciones reales y con problemas de las familias de clase media.

Esta serie ha contado con mucho éxito gracias a la ironía y crítica con la que se manejan las situaciones, presentando aparentemente un fuerte cuestionamiento hacia lo que es la familia norteamericana de clase media y por tanto al sistema capitalista en general.

Después del análisis realizado hemos concluido que en *Los Simpsons* no se da una crítica real a la sociedad norteamericana que implique la transformación de sus estructuras o nuevas propuestas alternativas a la sociedad que se cuestiona, de la misma manera que Mattelart y Dorfman lo hacen en su libro.

Por el contrario y de acuerdo a los postulados de Gerard Genette, se da un proceso de travestimiento – parodia desde el *Pato Donald* hasta *Los Simpsons*, conservando en

el fondo el manejo ideológico y los valores del estilo de vida norteamericano, cambiando los personajes, escenarios y situaciones en que esto sucede.

Gerard Genette define al travestimiento como una transformación estilística con función degradante. Es decir, se mantiene el mismo tema pero se cambia el estilo exagerando las características que sobresalen. Por el contrario la parodia es una transformación del tema manteniendo el mismo estilo, se transforman “tema serios por temas ligeros y alegres empleando tanto como sea posible las expresiones del autor parodiado”.⁸³

Más adelante veremos como se han dado estos procesos de travestimiento y parodia desde *El Pato Donald* hasta *Los Simpsons*, donde encontramos algunas relaciones entre este texto e hipotexto que develan esta transtextualidad.

10.3.2.1.- Personajes

De manera general, el proceso de travestimiento se presenta primeramente en la apariencia de sus personajes, ya que en el *Pato Donald* se trata de animales humanizados y en *Los Simpsons* encontramos seres casi humanos que pertenecen a una familia y una ciudad bastante cercanas a la realidad.

Existen personajes específicos en los que es fácilmente identificable el proceso de travestimiento, como por ejemplo entre Rico Mc. Pato y el Sr. Burns, que se asemejan en cuanto a poseer una gran fortuna y ser viejos avaros que ponen el dinero por sobre todas las cosas, como cuando el Sr. Burns a pesar de tener la mayor fortuna de *Springfield* amenaza al abuelo cuando este no accede a regalarle su herencia de \$100.000, y es en contados capítulos que se demuestran rasgos de bondad o generosidad por parte de este personaje, como cuando encuentra a su oso de la infancia y después de intentar conseguirlo por todos los medios decide que es una crueldad quitárselo a una bebe de un año que se ha encariñado con éste.

El personaje del *Pato Donald*, que representa a un hombre malhumorado, enemigo del trabajo y vago, encuentra su similar en *Los Simpsons* en el personaje de Homero,

⁸³ GENETTE, Gerard, *Palimpsestos, La literatura en Segundo grado*, España, 1989, pg. 33

quien, a pesar de trabajar en la central nuclear de *Springfield* como jefe de seguridad, puede ser reemplazado como sucede en un capítulo por el picoteo de una gallina que presiona un botón o por un ladrillo colocado en su lugar de trabajo. Su torpeza lo caracteriza a tal punto que el Sr. Smithers lo identifica rápidamente cuando el Sr. Burns pregunta quien es el empleado más torpe que siempre arruina las situaciones.

Los principales postulados de Mattelart y Dorfman en su texto en cuanto a los personajes apuntan hacia la idea de un manejo machista de los mismos, en el que las mujeres son reducidas a funciones seductoras y con poca capacidad intelectual. En *Los Simpsons* los personajes femeninos que aparecen son la minoría, y no están evidentemente relegadas a estas funciones, sin embargo, y a pesar de los logros que puedan obtener, mantienen altos niveles de frustración y sus actividades nunca están por sobre las de los hombres. Tal es el caso de la masera de Bart, a pesar de tener un trabajo, siempre esta por debajo de la autoridad del director Skinners, a quien intenta seducir. Marge desempeña el papel de madre abnegada y ama de casa que no es tomada en cuenta, siendo anulada por el protagonismo del sector masculino de su familia que son Bart y Homero.

En el *Pato Donald* cuando el adulto no se comporta de forma correcta, es el niño quien debe reemplazarlo, esto no se cuestiona mientras el sistema. En *Los Simpsons* se identifica a menudo esta situación cuando Homero se comporta de modo torpe e infantil y no es quien guía a sus hijos y son ellos, especialmente Lisa, o su esposa Marge, quienes toman el control de las situaciones como cuando Homero no quiere ir a la Iglesia y pretende quedarse durmiendo, Marge intenta obligarlo como si se tratase de un hijo mas a quien debe educar.

Los personajes realizan sus acciones con cierta intencionalidad y son capaces de engañar o mentir con tal de conseguir sus objetivos, situación representada en varias ocasiones por Bart como es el caso en el que dice tener 21 años para obtener un tatuaje y quien se lo va ha realizar finge creerle o como cuando Homero rompe la alcancía de su hijo para obtener dinero y poder comprar una cerveza, otro ejemplo es cuando Homero roba el trofeo del Súper Tazón y Bart le dice que eso no es correcto a lo que su padre responde que es la única forma de tener uno.

En el caso del *Pato Donald* existe un completo desabastecimiento de los progenitores y la mayoría de relaciones familiares se dan entre tíos y sobrinos, siendo los primeros quienes cumplen muchas veces la función de padres, sin embargo y a pesar de que en *Los Simpsons* se establecen las relaciones de padre-hijo, estos no siempre cumplen su función de acuerdo al modelo, como es el caso en el que Marge utiliza su autoridad de madre para prohibir a Bart que fume poniéndole como razones que esta es una actividad exclusiva de ricos y excéntricos y no porque esto afecte a su salud.

Para Mattelart en el *Pato Donald* muchas veces los niños de la metrópoli se comportan como adultos y dejan de lado muchas cualidades admiradas en los niños como por ejemplo cuando Nelson, Bart y Maggie aparecen fumando o cuando Bart demuestra actitudes explícitamente sexuales al referirse a las niñas del concurso de belleza.

Aparentemente una de las características más criticadas en *Los Simpsons* son las estructuras rígidas de autoridad dentro de la sociedad moderna, sin embargo la idea de la sumisión y la obediencia están presentes al igual que en el *Pato Donald* por ejemplo en el capítulo en el que Homero condiciona a Bart a sacar buenas calificaciones para poder ir al campamento Krusty o cuando Bart es sacado del coro de la escuela por cantar diferente y en forma grosera, también es el caso de Marge se disculpa con Homero cuando él se enoja al pretender no saber nada acerca de la obra de teatro de la que ella le había hablado anteriormente.

En *Los Simpsons* existen personajes en los que no se identifica un travestimiento desde el *Pato Donald* debido a que en *Los Simpsons* existe una diversidad de personajes pertenecientes a una ciudad real mientras que en el *Pato Donald* la caracterización de personajes es más limitada y el protagonismo de los personajes casi siempre se le otorga a los mismos. En *Los Simpsons* el personaje principal en cada capítulo es diferente y no siempre pertenece a esta familia. Se han dedicado capítulos enteros al policía corrupto, al criminal Bob Patiño, a Krusty el payaso, al director Skinner, en general a todos aquellos personajes considerados como secundarios que aportan una crítica a los diferentes sectores de la sociedad.

La parodia es uno de los elementos constantes en *Los Simpsons* y gracias a lo cual han contado con gran éxito. Se toman elementos importantes de la sociedad y se los presenta en forma de burla, incluyendo a la iglesia, el estado, el sistema económico, el sistema educativo, el estilo de vida norteamericano e incluso a los mismos creadores de la serie. En muchos de los capítulos se hace uso de marcas conocidas como *Fisher Price* (*Vicent Price*), cigarrillos *Lark* (cigarrillos *Laramy*) o personajes famosos como el George Bush, Clinton, Britney Spears, Fidel Castro, el Papa, etc.

La parodia es una forma de representar una realidad que en otras circunstancias nos parecería negativa y cruel pero que por este manejo se torna aceptable a un público que ve representada su sociedad, su familia y muchas veces así mismos en estas situaciones como en el capítulo en el que *Springfield* es elegida como la ciudad más obesa del mundo y solo de esta manera logra entrar al libro de record *Guinness* o como cuando en un capítulo de *Halloween* se parodia la excesiva publicidad en la ciudad creando una rebelión de los anuncios publicitarios contra la gente y que es detenida al momento en que las personas dejan de prestarle atención a la publicidad

En esta familia de personajes amarillos se anula el manejo de arquetipos utilizados hasta hace pocos años con gran éxito en los dibujos animados, por ejemplo el arquetipo del súper héroe quien por un lado es un ser humano con características nobles y por otro lado es un personaje con cualidad sobre naturales capaz de salvar al mundo. En *Los Simpsons* la destrucción de este arquetipo está representada por Homero, un antihéroe, lleno de defectos en quien nadie deposita sus esperanzas.

10.3.2.2.- Conflictos

En cuanto al travestimiento encontramos algunas diferencias entre el *Pato Donald* y *Los Simpsons* como por ejemplo el tema de la muerte que en el *Pato Donald* se lo encuentra muy escasamente y de manera irreal, pues los personajes tienen una especie de inmortalidad y tras muchos accidentes que puedan sucederles siempre sobreviven.

En *Los Simpsons* el tema de la muerte se presenta de forma más real. Durante la serie mueren un personaje permanente que es la esposa de Ned Flanders y otros personajes pasajeros como el director del hospital, el hombre más anciano de

Springfield y la novia del abuelo en el asilo, la misma que es velada de una manera tradicional, hecho peculiar que no encontramos en los dibujos animados tradicionales.

Estos personajes no vuelven a aparecer en la serie y si lo hacen es a manera de fantasmas o espectros como en el capítulo en el que hacen una sesión de empirismo e invocan la presencia de la esposa de Ned quien también aparece en otra ocasión en la sala de Marge mientras ella habla por teléfono con quien cree que también esta muerto.

Mattelart afirma que en el *Pato Donald* se presenta un mundo sexual asexuado debido a la carencia de progenitores y a la aparición de nuevos personajes sin ninguna relación biológica entre los mismos. En *Los Simpsons* se presenta una gran diferencia en cuanto a esto ya que el tema del sexo se evidencia de manera implícita o explícita en una gran cantidad de capítulos. En muchas ocasiones Marge y Homero tiene relaciones sexuales o hacen alusión a ellas, al igual que Bart tiene evidentes actitudes sexuales al pensar en la belleza de las niñas que participan en el concurso de belleza dejando de lado la supuesta inocencia de un niño de 10 años, sin embargo en otro capítulo Homero habla con Bart de las ventajas que puede tener el adular a una mujer, haciendo mención a la sexualidad pero su hijo no comprende a que se refiere. Hay otros personajes que evidencian actitudes sexuales como son la profesora Edna con el director Skinners o el abuelo con su novia en el acilo.

Mientras que en el *Pato Donald* se suprime toda idea o alusión a la sexualidad para alejar a los niños de este, en *Los Simpsons* la representación o burla de este tema es lo que ha hecho que la serie se acerque más a la realidad.

Tanto en el *Pato Donald* como en *Los Simpsons* se presenta la visión del otro como un lisiado y desfavorecido al que se le tiene lastima, sentimiento que el tío Rico Mc Pato siente por su o cuando los personajes visitan lugares desconocidos y fuera de su país de origen en los que las otras personas o lugares son siempre inferiores a ellos o menos desarrollados y a los cuales ellos tratan de ayudar, salvar o enseñarles un nuevo y aparentemente mejor estilo de vida.

Lo mismo sucede en *Los Simpsons*, pero de forma más burlesca, por ejemplo cuando viajan a Australia presentando a los australianos como personas tontas, inferiores y con costumbres inaceptables para ellos, de igual manera cuando viajan a Japón, Francia, Brasil u otros países También se presenta este sentimiento dentro de las relaciones familiares como cuando Bart se decepciona y ve a su padre como un hombre poco capaz de hacer algo bien al colocar las luces de navidad en la casa o cuando Homero siente lastima por Lisa cuando ella cree que es fea y el la inscribe en un concurso de belleza al cual ella accede entrar también por lástima con su padre por el sacrificio que el hizo para poder inscribirla o los cientos de veces que Marge perdona las torpezas de Homero por la lastima que siente por él.

Temas importantes en cuanto a los conflictos que se presentan dentro de los personajes de los *Simpsons* son aquellos que hacen mención a las estructuras sociales como la religión, es estado, la escuela, la familia, los medios, la autoridad.

En *Springfield* como la mayor parte de los Estados Unidos se practica la religión cristiana lo cual es tema de burla y critica en gran parte de los capítulos principalmente por parte de Homero y Bart quienes aborrecen ir a la iglesia cada domingo y no soportan a Ned Flanders su vecino excesivamente religioso, en una ocasión Homero no quiso ir a la iglesia porque el prefería quedarse durmiendo en casa, Marge se enojo con Homero porque ella creía que era importante dar un buen ejemplo a sus hijos pero no logro convencerlo, a manera de burla se muestra a la gente en la iglesia con mucho frío sin prestar atención al sermón del pastor mientras Homero disfrutaba del calor de su casa. Mientras dormía Homero sueña con Dios y le pregunta si puede tener su propia religión, cuestionando el hecho de ir a la iglesia. Dios accede pero finalmente la casa de Homero se incendia a manera de castigo por no haber ido con su familia a la iglesia.

A pesar de ser los Simpsons un programa de televisión transmitido por este medio, no han tenido reparo en hacer burla del mismo, tal es el caso de los dibujos Tommy y Dally que se basan prácticamente en la violencia y que son el programa favorito de Lisa Bart y Maggie para quienes, las situaciones extremadamente violentas, crueles y sádicas son motivo de risa y aceptadas como algo natural. Tommy y Dally al igual que otros programas infantiles como el Show de Krusty resalta la falta de actitud

crítica ante lo que se transmite por televisión. El más claro ejemplo de esto es Lisa quien a pesar de ser una de las personas con mayor coeficiente intelectual de Springfield y quien siempre defiende los derechos humanos y apela a la sensibilidad, inteligencia y criterio de las personas, demuestra debilidad y satisfacción al ver estos programas frente a los cuales se anula toda posibilidad de reflexión.

Otro claro ejemplo de la parodia hacia los medios de comunicación dentro de la serie se da en el noticiero, en el que aun las noticias más absurdas y presentadas como si se tratara de un programa cómico, nunca se las pone en duda. Incluso el noticiero se presta para autocriticarse en un capítulo que concluye cuando el presentador de noticias aparece cuestionando el capítulo mismo del capítulo.

Mattelart plantea en su libro que en el *Pato Donald* no se presentan los procesos de producción y que el dinero y los objetos materiales aparecen de forma mágica.

En el mundo de Disney, nadie trabaja para producir. Todos compran, todos venden, todos consumen, pero ninguno de estos productos ha costado, al parecer, esfuerzo alguno. La gran fuerza de trabajo es la naturaleza, que produce objetos humanos y sociales como si fueran naturales.⁸⁴

Aparentemente en los *Simpsons* esto ha cambiado, pues las situaciones se desarrollan en una ciudad que posee las instituciones y cualidades de cualquier otra, sin embargo, los personajes se muestran en su lugar de trabajo, generalmente se encuentran realizando otras actividades o descansando. Por ejemplo, Homero aparece en La Central Nuclear comiendo, durmiendo o causando problemas y a pesar de ser visto por su jefe a través de los sistemas de vigilancia no es cuestionado por no cumplir las funciones para las que se supondría trabaja ahí.

10.3.2.3.- Cronotopo:

***Tiempo**

La idea del tiempo en el Pato Donald no presenta una secuencia. Se puede entender cada historieta por separado sin la necesidad de haber leído las anteriores. Los personajes se mantienen constantemente bajo la misma apariencia, presentando una

⁸⁴ MATTELART, Armand- DORFMAN, Ariel, Op. Cit. pg 88

misma edad, situación y alejados de una historia personal. El hecho de que nunca envejecan o mueran evidencia la idea eterna del tiempo en este comic.

Las aventuras se desarrollan sin limite de tiempo y de forma atemporal, es decir, los personajes viven en una misma historia situaciones que en la vida real representarían mayor tiempo

En *Los Simpsons* la idea del tiempo tiene una variación en cuanto al *Pato Donald*, debido a que los personajes cuentan con una historia personal mas concreta. Los recursos de flash back ayudan a crear y unir las historias y, a pesar de que no todo se dice en un capítulo, en muchos de ellos se hace referencia a situaciones anteriores para comprender como llegaron las cosas al estado actual. Por ejemplo cuando la familia recuerda el nacimiento de los tres hijos, es un capitulo entero dedicado a recuerdos desde el matrimonio de Marge y Homero y una explicación de cómo sucedieron las cosas. Sin embargo los personajes no crecen ni cambian de estado en su gran mayoría, exceptuando casos como el de Ned Flanders, cuya esposa muere y a partir de ahí el es un hombre viudo que cuida de sus hijos. A pesar de estas aisladas situaciones los capítulos pueden verse y ser comprendidos sin la necesidad de relacionarlos con los anteriores.

11.-CONCLUSIONES

Después de haber concluido el análisis teórico-práctico sobre la evolución del cómic y su importancia a la hora de construir imaginarios, y específicamente sobre el *Pato Donald* y *Los Simpsons*, hemos sacado algunas conclusiones relevantes para la resolución de nuestra hipótesis inicial.

- La función del cómic va mucho más allá de simplemente entretener. Gracias a los procesos de la industria cultural y debido a su estructura narrativa se constituye en un poderoso medio de comunicación y transmisión de ideología. A través de sus historias y personajes que reproducen ciertos arquetipos sociales, se transmiten ideas específicas sobre la sociedad, sus instituciones y su funcionamiento.
- El poder del cómic se amplió al trasladárselo a la televisión, dejando de ser visto únicamente como un medio lucrativo de entretenimiento, pasando a ser utilizado muchas veces por los gobiernos o grupos de poder con intenciones específicas de manipular y guiar la opinión del público en ciertos momentos históricos. Si embargo, no podemos generalizar esta idea afirmando que todos los cómics han sido creados con propósitos ideológicos. En muchos casos si ha sido este el resultado que han tenido los cómics pero probablemente este no fue concebido con estos fines, sino que han respondido a la cultura e ideología de sus creadores.
- *Disney World* es una de las cinco corporaciones más poderosas de Estados Unidos, ha creado muchos personajes, algunos de los cuales, y a lo largo del último siglo en la llamada “era de la imagen”, se convirtieron en referentes de la cultura occidental. Estos personajes y sus historias responden al medio en el que son producidos y a su compañía.⁸⁵

⁸⁵ Por ejemplo los personajes como Mickey Mouse, El Pato Donald y otros personajes creados por Disney que se han establecido a lo largo del mundo como iconos de la diversión estadounidenses manteniéndose presentes hasta la actualidad por medio de toda clase de productos de la industria cultural.

- El texto escrito por Mattelart y Dorfman en 1972 sobre la ideología que transmiten los cómics de *Disney* debe ser analizado a partir de la coyuntura revolucionaria de la época, tomando en cuenta que los autores respondían a la postura marxista del gobierno de Allende en Chile, escribieron este libro como crítica a la influencia norteamericana sobre Latinoamérica.
- No todos los dibujos animados han podido responder a las exigencias de cada época. En los años 70 y 80, especialmente, el público cambiaba debido a las transformaciones que se daban tanto en la esfera social, como política y económica, y es a partir de esta época que surgen nuevas tendencias de cómics, con contenidos alejados de moralismos y fundamentalismos y muchas veces con manejos más maduros de sus personajes, dejándose de lado en varias ocasiones los animales humanizados de *Disney* que eran concebidos para entretener a niños y niñas.
- A partir de la década de los 80 surgen otras compañías a manera de competencia de *Disney* en el manejo de los dibujos animados, algunas de ellas con contenidos actuales e interesantes, con lo cual quedan en muchas ocasiones relegados los tradicionales dibujos de la firma *Disney*. En este contexto surgen *Los Simpsons* como una nueva propuesta al cómic tradicional, con un planteamiento aparentemente crítico acerca de la sociedad y sus instituciones, especialmente la norteamericana y la estructura de sus familias de clase media, todo esto realizado a través de la parodia de los principales elementos de la sociedad. Sin pretender dejar enseñanzas morales, estos dibujos contaron con un gran éxito alrededor del mundo y lo mantienen hasta nuestros días. Sin embargo un análisis más profundo nos ha permitido encontrar analogías con los contenidos transmitidos por el criticado cómic del *Pato Donald*.
- La crítica principal del libro *Para leer al Pato Donald* señala que éste cómic mantiene y transmite una visión de nuestros países como subdesarrollados y la de Estados Unidos como el modelo superior a imitar, la visión del dinero como centro de todas las acciones, la explotación a nuestros pueblos

considerados como inferiores y una carencia de historia biológica y cronología de sus personajes que permite su permanencia en el tiempo.

- Muchos de los postulados que posee este libro son válidos en cuanto aportan una visión crítica de los cómics y su contenido ideológico, pues encontramos que hay estructuras que todavía son empleadas de manera hipertextual como en el caso *Los Simpsons*. Sin embargo, fue escrito hace más de treinta años y resulta difícil creer que sus contenidos son asimilados por todo el público de la misma manera como si se tratara de una ya obsoleta aguja hipodérmica
- Para los autores, la amenaza de los cómics de *Disney* radica en representar el *american dream of life*, la forma como Estados Unidos se sueña a sí mismo pretendiendo que el resto de países tenga la misma imagen. Si el Pato Donald constituye este sueño americano, *Los Simpsons*, al presentar una parodia y travestimiento de muchos de sus elementos, vienen a ser el *american way of life* pues se presentan como el modo de vida del norteamericano y una crítica al mismo a través de la parodia.
- No podemos afirmar que *Los Simpsons* son un cómic posmoderno, pues como se plantea en el capítulo 2, su nacimiento y estructura responden al período de transición entre la modernidad y posmodernidad, sin tener que encasillarlo únicamente en uno de los dos períodos.
- Esta es una de las principales diferencias entre el *Pato Donald* y *Los Simpsons*. Al ser creados en épocas tan diferentes no se pueden encontrar todos los elementos entre el texto y el hipertexto de la misma manera. Sin embargo, después del análisis comparativo realizado, encontramos que muchas de las estructuras del *Pato Donald* criticadas por Mattelart en su libro, pueden encontrarse en *Los Simpsons* a manera de un travestimiento o parodia.
- Nociones como la visión del otro como un ser desprotegido e inferior al que se le tiene lástima se reproduce en muchas situaciones y personajes constantes. Algunas veces se presenta en los mismos casos en que son

criticados por Mattelart, como por ejemplo cuando los personajes viajan a otros lugares haciéndolos ver como superiores y se critican costumbres, apariencia de los personajes o del país visitado.

- La idea moderna del progreso, entendido a partir de logros económicos, fue criticada fuertemente por Mattelart como uno de los ejes principales de los cómics del *Pato Donald*, la misma que encontramos presente en *Los Simpsons*, pues se trata de una ciudad totalmente identificable con cualquier otra de la actualidad donde la mayoría de sus personajes son de clase media, y a pesar de no evidenciarse una clara afición por ser millonarios de todos los personajes, la persona que tiene el poder sobre los demás es quien posee más dinero, en este caso el Sr. Burns. De esta manera se reafirma la idea del dinero como poder en la sociedad, pues, este personaje actúa de manera egoísta, soberbia y manipuladora, manteniendo su autoridad y situación pese al desprecio de los demás ciudadanos de *Springfield*. Tanta es la importancia que se le suele otorgar al tema del dinero que ha protagonizado varios capítulos de la serie y ha causado sufrimiento en más de uno de sus personajes.
- El *Pato Donald* ha sido identificado como un cómic machista debido al poco protagonismo de sus personajes femeninos o a su escasez, situación que analizada en *Los Simpsons* se muestra a manera de travestimiento, pues encontramos más personajes femeninos que en el *Pato Donald* y muchas veces cuentan con protagonismo en sus capítulos, incluso la persona con el coeficiente intelectual más alto de *Springfield* es una niña, Lisa. Pese a esto encontramos que generalmente se mantiene la imagen femenina en un papel secundario. Muchos personajes femeninos han salido de la esfera del hogar para desarrollarse fuera del mismo en la serie como por ejemplo la maestra de la escuela, sin embargo los personajes femeninos a pesar de tener ciertos logros personales, cuentan con un nivel de frustración mayor que no les permite sentirse plenamente realizadas, lo cual desemboca en la reproducción de las mismas estructuras criticadas en el *Pato Donald*, subestimado los logros que la mujer ha alcanzado en la actualidad.

- En el *Pato Donald* las instituciones como la escuela, la familia, la policía, etc. cumplen su función de reguladoras sociales que permiten a través de la coerción interiorizar las normas y valores sociales para el correcto funcionamiento. En el caso de *Los Simpsons* encontramos una crítica a estas instituciones y su labor a través de la parodia de las mismas. Se cuestiona a la autoridad como reguladora social, a la iglesia como guía espiritual símbolo de fe, a la escuela como medio de enseñanza, a la familia como núcleo de la sociedad, al gobierno como eje de la nación y a los mismos medios de comunicación como verdaderos portavoces de información verídica y coherente; a pesar de lo cual no se evidencia una propuesta alternativa a las mismas, pues generalmente después de realizar estas críticas se las termina aceptando y reproduciendo al dejar las cosas como están.

- Mas allá de los travestimientos que encontramos en ciertos personajes puntuales como es el caso del Sr. Burns a quien se lo podría comparar con Rico Mc. Pato, o a Homero que posee características similares al Pato Donald, incluso a Lisa tan brillante y amante del mundo como el ratón Mickey, existen ciertos temas que son abordados en *Los Simpsons* sin encontrar un claro referente al Pato Donald, por ejemplo el tema de la ecología, pues Mattelart y Dorfman no hacen crítica alguna al manejo de este tema. Es importante mencionar que en *Los Simpsons* se encuentra presente en algunos capítulos a manera de crítica sobre el manejo que de ella hace nuestra sociedad. Esto deja entrever la actualidad de la serie y la capacidad que tiene de acoplar sus argumentos a temas y problemas sociales actuales, a pesar de que no siempre signifique la propuesta de solución o alternativa a los mismos.

- En *Los Simpsons* se desvanece la división radical de los personajes entre “buenos y malos”, encontramos seres con características más humanas, antihéroes que comete errores y tienen defectos a pesar de los cuales muchas veces tienen éxito. Sus personajes representan una parodia a la belleza, la inteligencia, la juventud, la bondad, transmitidas y desgastadas en los cómics tradicionales. A esto se debe gran parte del éxito de esta serie, la propuesta de personajes nuevos y refrescantes con la capacidad de burlarse y autocriticarse.

- Los *Simpsons* constituyen una parodia a la sociedad estadounidense y su éxito se ha basado en la autocrítica de su modo de vida, sin pretender anular las formas en que se produce y reproduce la serie, muchas de ellas, como hemos visto, similares a las tan criticadas por Mattelart y Dorfman en su texto, a manera de travestimiento pero que mantienen la misma estructura ideológica, pues resultaría absurdo pensar que su objetivo último es anular el *american way of life* si es precisamente gracias a ello que ha perdurado tanto tiempo en pantalla. La idea de una verdadera crítica a la sociedad debería estar cargada de propuestas alternativas a la misma, en *Los Simpsons* esto no se da y el hecho de que sea transmitido y producido por la cadena Fox deja mucho que pensar, pues este no es precisamente un medio alternativo de comunicación.
- Como conclusión final podemos anotar que el *Pato Donald* y *Los Simpsons* tienen conexiones tanto en la estructura de su relato como en la construcción de modelos simbólicos y la configuración de arquetipos humanos, presentados a manera de hipertextos. Encontramos una gran presencia de travestimiento y parodia que detrás de sus estructuras transmiten y reproducen ideas y arquetipos similares a los que Dorfman y Mattelart criticaron en el *Pato Donald*, lo cual supone decir que las instituciones culturales (TV, cine, cómic, etc.) de los Estados Unidos continúan testimoniando y reproduciendo su modelo de vida y sus representaciones simbólicas, haciendo de esta manera uso permanente de sus dispositivos culturales, como en este caso *El Pato Donald* y *Los Simpsons*, para ratificarse en el imaginario de los espectadores.

BIBLIOGRAFÍA:

- ACEVEDO, Alejandro, *Súbditos de sitcoms*, www.etcetera.om.mx
- BARBERO, Jesús Martín, *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*, Barcelona, Ed. Gustavo Gilli, GG MassMedia, 1987.
- CASTELLS, Manuel, *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. Vol. 1: La sociedad red, Alianza Editorial.
- DORFMAN, Ariel – MATTELART, Armand, *Para leer al Pato Donald, comunicación de masas y colonialismo*
- ECO, Umberto, *Apocalípticos e Integrados*, Lumen, Barcelona, 1995
- FUENTE ALBA TORO, Mauricio, www.sociologia.el
- GALEANO, Eduardo. *Las Venas Abiertas de América Latina*, Siglo veintiuno editores, Colombia, 1990.
- GIROUX, Henry A. www.Fundaciongsr.es/documentos/boletin3/8.html
- IBARRA Pedro, IDOYAGA Petos, *Racionalidad democrática, transmisión ideológica y medios de comunicación* www.ehu.es/zer/zer5/6ibarraido.html
- MAJFUD, Jorge, *Desobediencia y Disentimiento “De Cómo la ideología dominante necesita del margen para sostenerse* www.letrashispanas.unlv.edu/vol1/desobediencia.htm ”
- MERINO, Ana, *El cómic hispánico*, Lavel..SA, Madrid, 2003
- PERALTA Leonardo, *Balada para un ratón decadente*, www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/inmediata/2004/agosto.html
- SARACINO, Laura, ZIMMER, Yanina, *Los Simpsons*, www.ilustrados.com
- TOLEDO, Edgardo, COMBA, Silvana, *Tecnologías de Comunicación e Ideología* <http://www.comminit.com/la/teoriasdecambio/lacth/lasld-333.html>.
- TRUJILLO, Henry, *La cultura como bien público*, www.rebellion.org/cultural/040203am.htm
- WURFEL Marlene, *El verdadero amor de Walt Disney*, <http://raultrejo.tripod.com/ensayosmedios/medios.htm>
- www.serbal.pontic.mec.es/AParteRei/

- www.todohistorietas.com.ar/historia_eeuu.htm
- www.tepatoken.com/htm/cómic
- www.henciclopedia.org.uy
- www.spacerockheaters.com
- <http://comunicacion.idoneos.com/index.php/336369>
- www.islabahia.com/Culturalia/Anabel/morfologiadelcuentodehadas.htm
- www.cubarte.cult.cu
- http://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_siglo_XX
- www.cubaliteraria.com/deberes-inteligencia/alpini_68.asp
- <http://chasque.net/frontpage/relacion/9805/memoranda.htm>
- http://catedras.fsoc.uba.ar/mastrini/investigaciones/mastrini_decharras.doc
Jarret, *Op. Cit.*, pgs. 16-27.
- <http://www.wlu.ca/~wwwpress/jrls/cjc/BackIssues/20.4/tremblay.html>
- www.sepiensa.cl/edicion/index.php?option=content
- *El Pato Donald cumple 70 años en plena crisis de Disney*,
<http://iblnews.com/news/print.php?id=109134> www.cronica.com.mx/nota
- *Entregan al Pato Donald estrella en el paseo de la fama*, agosto 2004,
www.geocities.com/donald_venezolano/historia.htm
- <http://es.wikipedia.org/wiki/Posmodernismo>
- www.palermo.edu.ar/facultades_escuelas/dye/estud/cuadernos/
- www.geocities.com/donald_venezolano/historia.htm
- www.gaboo.com.ar



Para leer a Homero Simpson

Revista Lea N° 26, de septiembre de 2003. Por Enzo Maqueira.

Copete

A treinta años de la aparición de *Para leer al Pato Donald*, en donde Armand Mattelart y Ariel Dorfman desenmascararon cómo Disney resultaba funcional a los intereses del imperialismo, es hora de posar una mirada crítica sobre Los Simpson, la gran serie animada de los tiempos de la globalización.

Texto

Pasaron treinta años desde que Ariel Dorfman y Armand Mattelart le sacaron la careta al mundo idílico de Walt Disney. Corrían los años de la Unidad Popular en Chile y una de las primeras preocupaciones de quienes sostenían la política cultural de Salvador Allende era evaluar de qué forma y en qué medida, la cultura norteamericana hacía mella en los cerebros de América del Sur. Sin la omnipresencia que hoy ostenta la televisión y con un cine que aun circulaba por canales tradicionales y escasos, el objeto de estudio de Dorfman y Mattelart fueron las historietas. El resultado fue un ensayo titulado *Para leer al Pato Donald*, que vio la luz en 1972 y fue recientemente reeditado por Siglo Veintiuno.

La lectura de revistas de Disney eran en ese Chile y en gran parte de América Latina, uno de los pasatiempos favoritos de los chicos. Pero eso no era todo: “*Los personajes han sido incorporados a cada hogar, se cuelgan en cada pared, se abrazan en los plásticos y las almohadas, y a su vez ellos han invitado a los seres humanos a pertenecer a la gran familia universal disney, más allá de las fronteras y las ideologías, más acá de los odios y las diferencias y los dialectos*”¹, dicen los autores. En *Para leer al Pato Donald*, Dorfman y Mattelart denuncian cómo las aventuras de esos animales más o menos antropomórficos resultaban la punta de lanza de la penetración cultural norteamericana en los países en vías de desarrollo. El mundo estaba entonces en plena Guerra Fría y las dos grandes potencias se disputaban la

hegemonía sobre las naciones no alineadas. Los mensajes anticomunistas y el slogan del *american way of life* se repetían por el resto de América latina, un territorio en disputa en donde Estados Unidos ya había sufrido algunas pérdidas. Si nada podía hacerse por Cuba, si la revolución había subsistido algún tiempo en Nicaragua y si el socialismo asomaba en Chile, era más necesario que nunca apuntalar los cimientos capitalistas para que la estructura del imperio no sucumbiera.

Poco queda de aquellas revistas de historietas. Aún en nuestros países empobrecidos, la televisión la fue ganando la partida y se convirtió, junto con el cine, en el máximo exportador de la cultura norteamericana. Gracias a las series de televisión aprendimos cómo viven los norteamericanos, cuáles son sus preocupaciones y sus gustos; fueron el cine y la televisión los encargados de enseñarnos quiénes son los buenos y quiénes los malos. La tan mentada globalización, lejos de barrer con las fronteras, borra a su paso las identidades y reproduce comportamientos, costumbres y culturas con la practicidad de la fabricación en serie. El mensaje, a veces oculto y a veces explícito hasta el ridículo, es claro: las series norteamericanas nos enseñan cómo debemos ser buenos ciudadanos.

Hmmm, cerveza...

Casi al mismo tiempo que el muro de Berlín caía y terminaba el antagonismo entre soviéticos y norteamericanos, apareció por primera vez en una pantalla el cráneo simiesco de Homero Simpson.

Desde 1989 y durante 14 años, la familia Simpson logró colarse en millones de hogares alrededor del planeta, convirtiéndose en el nuevo mundo que reemplazó al de los animalejos de Disney. Ya no se trataba de ratones y patos, sino de seres amarillos, de cuatro dedos, cuyas profesiones y personalidades parecen abarcar todo el espectro de estereotipos sociales posibles: el policía, el empresario, el ama de casa, el pastor evangelista, el conductor televisivo, el buen alumno, el pésimo alumno, el médico (también el médico trucho), el matón... Cada uno de ellos tiene asignada una doble función: por un lado, cometer la suficiente cantidad de estupideces necesarias para provocar la reacción de otro personaje y, como consecuencia, la risa del espectador; por otro lado, comportarse tal cual se comportan las personas en la vida real, de manera tal que del dibujo no solo quedan risas, sino también una perpetua y aparente denuncia sobre la sociedad y su sistema.

A simple vista, la creación de Matt Groening nada tiene que ver con Disney. Si el bueno de Walt proponía al ratón Mickey como una especie de ícono de los valores humanos; Groening dibuja en cambio a un Bart Simpson algo tonto y definitivamente malicioso. Si en el fantástico mundo de Patolandia no existía el sexo, la corrupción ni las herejías, en Springfield, en cambio, Homero y Marge tienen relaciones sexuales en un mini golf, el alcalde se queda con más de un vuelto y hasta el reverendo Alegría se permite dudar de su fe. Todo está puesto en tela de juicio en Los Simpson, nadie escapa a la malicia ni puede dejar de someterse, aunque sea una vez, a alguna de las bajezas de la naturaleza humana. La continua denuncia es el valor agregado que hizo este dibujo la gran serie animada de nuestro tiempo. Así logró colarse, incluso, en los hogares más contestatarios y hasta hay quienes pretenden ver en Los Simpson a una familia “típicamente argentina”.

Es difícil, sin embargo, entender por qué una caricatura que aparenta ostentar semejante mensaje revolucionario y se dedicó a apuntar sus cañones contra todos y cada uno de los símbolos del modo de vida americano, permaneció tanto tiempo en el aire. Es curioso que aun hoy y en tiempos de fundamentalismos, continúen su cruzada contra las bajezas del mundo capitalista, gozando del beneplácito de la sociedad norteamericana.

Ocurre que las cosas no son lo que parecen ser. Mal que nos pese, los Simpson son tan conservadores como el mismísimo Mickey Mouse.

¡Ouch!

La primera gran similitud entre las historietas de Disney y la creación de Matt Groening es la repetición de ciertos estereotipos. Entre aquellos conservadores patos y estos aparentemente revolucionarios habitantes de Springfield, se pueden trazar analogías más que evidentes. Mr. Burns es un viejo millonario egoísta, cuyo único objetivo en la vida parece ser acumular riquezas; tal es el retrato de Rico Mc Pato, conocido también como Tío Rico, cuya única diferencia con respecto al vampiresco Burns es que cae un poco más simpático. Idéntica comparación se puede hacer con Lisa, una niña inteligente que actúa como reservorio de los valores del patriotismo, la solidaridad, el respeto por la naturaleza y un largo etcétera; cuyo alter ego no es otro que el mismísimo ratón Mickey, dueño de una imagen inobjetable, inteligente,

embajador del mundo Disney y sus valores del patriotismo, la solidaridad, el respeto por la naturaleza y un largo etcétera.

En ambos casos aparecen personajes secundarios con características muy similares, como el inventor Giro Sintornillos, de Patolandia, y el profesor Frink de Springfield, aquel de los lentes redondos y los dientes para afuera. Los pendencieros Chicos Malos de Disney encuentran su paralelo amarillo en los abusones Jimbo y Nelson, pero también en la figura de Snake, el criminal por excelencia de la serie de Groening. El caso más emblemático es el de las dos grandes estrellas que compiten por el cartel con Bart y Mickey: Homero es algo tonto, bastante malicioso y muy malhumorado; el pato Donald es exactamente igual.

Los estereotipos se repiten y las cosas parecen funcionar bien de esa forma. En uno de sus soliloquios autorreferenciales, la listísima Lisa se permite reflexionar sobre los clichés en los dibujos animados, reflexión que, a su vez, es rematada con su frase de cabecera: “Si alguien me busca, estoy en mi cuarto”. Con bastante más profundidad aborda la cuestión Umberto Eco, quien en *Apocalípticos e integrados* dice que “hablar de ‘personaje típico’ significa pensar en la representación, a través de una imagen, de una abstracción conceptual”¹. De esta forma, podríamos decir que tanto Mr. Burns como Tío Rico representan la soledad de la codicia; Homero y Donald, la felicidad del estúpido; Lisa y Mickey, la conciencia del norteamericano. Lejos de denunciar, “la industria de la cultura de masas fabrica los comics de manera serial a escala internacional y los difunde a todos niveles; ante ellos (como ante la canción de consumo, la novela policíaca y la televisión) muere el arte popular, el que surge desde abajo, mueren las tradiciones autóctonas, no nacen ya leyendas contadas al amor del fuego, y los narradores ambulantes no se llegan ya a las plazas y a las aras a mostrar su retablos (...) Así, los comics, en su mayoría, reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes”². Ateniéndonos al análisis que hace Eco, los grandes problemas sociológicos pierden aquí su relevancia y permanecen encerrados en un simple hecho individual que, más que preocupar, provoca risa.

Pero un personaje parece escapar a los paralelismo con el conservador mundo de Disney. El pequeño Bart, consagrado por los norteamericanos como la máxima estrella del show, es demasiado insolente, maleducado y malvado para tener su alter ego en Patolandia. Aunque al fin y al cabo no son más que travesuras de un chico de 10 años, el prontuario de Bart incluye desde cambiar los anticonceptivos de su

maestra por antigripales hasta robar, provocar incendios, estafar e incluso vender su alma. Sin dudas, Bart encarna en sí mismo todo el espíritu de rebeldía que los más fanáticos de la serie creen ver en ella. Una vez más, no se trata más que de una ilusión. De la misma manera que ocurre con las travesuras de Homero (incipientes adulterios, borracheras y mentiras), no importa qué tan lejos vaya Bart en cada capítulo, porque siempre terminará volviendo a la familia. El hijo pródigo de Los Simpson puede cometer cualquier diablura, pero volverá en todos los casos, sin excepción, al seno de la familia para redimirse. Cuando roba de un supermercado un videojuego, cuando le da a su amigo Milhouse su alma a cambio de 5 dólares, o bien cuando quema el árbol de navidad y, con él, todos los regalos de la familia y dice que fue un ladrón el culpable; en todos los casos la insensibilidad tradicional de Bart se ve carcomida por su conciencia, llevándolo a un estado de desesperación del cual sólo puede salir con la verdad y el abrazo de su madre. En referencia a cierta historieta que critica los tics y los mitos americanos, Umberto Eco dice que “*esta crítica es mantenida siempre sobre un fondo indestructible de bondad natural y de optimismo*”⁴, tal cual ocurre con este “regreso al amor” de Bart y de cualquier oveja que se descarríe del ideal de familia.

Como ocurre con todos los personajes de la serie, Bart no escapa tampoco al temor de Dios. Ni la inteligentísima y racional Lisa, ni el hereje Homero, ni esa especie de anticristo en miniatura que representa Bart, son capaces de dudar de la existencia divina. Todos y cada uno de ellos se permitirán tanto una blasfemia directa (“¡El Señor es vengativo!”), dice Homero luego de que su casa se incendiara mientras él dormía y el resto de la familia acudía a la iglesia) como la burla de la religiosidad de la vecina familia Flanders. Sin embargo, Lisa pasará un capítulo entero temiéndole a las llamas del infierno, Bart recorrerá todo Springfield para recuperar su alma vendida y el propio Homero se encontrará cara a cara con Dios y le solicitará que le responda la gran pregunta: “¿Para qué existimos?”. Son recurrentes las referencias bíblicas y el temido Fin del Mundo nunca es puesto en duda por los revolucionarios Simpson, que no importa cuánto ataquen a la Iglesia, jamás dejarán de concurrir a ella y se persignarán cada vez, antes de cada comida, para dar gracias por los alimentos.

En *El evangelio según Los Simpson (The Gospel According to The Simpsons)*⁵, Mark Pinsky establece una estadística acerca de la religiosidad de la serie. Según el autor, en una tercera parte de los episodios se incluye alguna referencia teológica y en el 70

por ciento de los episodios pueden encontrarse alusiones de todo tipo a temas religiosos.

El conservadurismo que Los Simpson destilan bajo esa fachada contestataria, puede incluso rozar la discriminación. Católicos, testigos de Jehová, mormones, hinduistas y judíos (en menor medida) son retratados con sorna. El mensaje implícito es digno del peor George W. Bush: si no estás con nosotros, entonces estás en contra nuestra.

¡Ay, caramba!

La gran serie animada de los tiempos de la globalización es llamativamente localista. La pequeña Springfield encierra todo cuanto es necesario para la vida del hombre moderno. En ella están representados todos los actores sociales y factores de poder posible; fuera de sus límites, sólo cabe esperar el salvajismo.

En *Para leer al Pato Donald*, Armand Mattelart y Ariel Dorfman analizaron la visión que Disney presentaba de los países subdesarrollados. “(Disney) utiliza cada país del mundo para que cumpla una función modelo dentro de este proceso de invasión por la naturaleza-disney. Incluso si algún país extranjero se atreve a esbozar un conflicto con E.E.U.U., como el de Vietnam o el del Caribe, de inmediato esas naciones quedan registradas como propiedad de estas historietas y sus luchas revolucionarias terminan por ser banalizadas. **Mientras los marines pasan a los revolucionarios por las armas, Disney los pasa por sus revistas**”⁶.

Groening tampoco puede escapar de esta comparación, pero si el Pato Donald y sus sobrinos acudían a África a llevar burbujas de jabón a los nativos y quedarse con su oro a modo de retribución, en Los Simpson los viajes de la familia son diametralmente opuestos. Ya sea Japón, Brasil, Australia o el continente negro, lo que Homero y su familia se llevan de esas tierras es una cantidad incontable de problemas. Incluso cuando la familia se aparta de Springfield para viajar a New York, deben regresar antes de tiempo, agobiados por los inconvenientes. Para ellos, el mundo exterior a su pequeña aldea es tan hostil como lo era para los patos de Disney, sólo que mientras aquellos se aprovechaban de la situación, Homero y su familia generalmente son las víctimas. El mensaje vuelve a ser una elección maniquea entre estar adentro o estar afuera, estar con nosotros o estar en nuestra contra.

El mundo es hostil afuera de Patolandia y afuera de Springfield. Diferencias al margen, en ambos casos el extranjero es visto como un salvaje. Si en Disney, *“el imperialismo permite presentarse a sí mismo como vestal de la liberación de los pueblos oprimidos y el juez imparcial de sus intereses”*⁷, en la serie de Groening el imperialismo se presenta, en cambio, como la mejor elección posible de modelo de vida: la familia, el perro, la casa, el trabajo, la rutina; ése es el ideal de la felicidad y el sitio al cual siempre se debe retornar, a riesgo de quedar a merced de cualquier desgracia si así no ocurriera.

Pero es no es todo. Tanto en Disney como en Los Simpson se repiten los estereotipos a la hora de presentar al extranjero. Si un viaje de Donald a Inestablestán prefigura (además de un nombre francamente irónico), turbantes, desiertos, una falta absoluta de tecnología y una ingenuidad infantil; la travesía de Homero, Marge, Lisa, Maggie y Bart por África tendrá lugar en medio de una guerra civil que llevará a un guía turístico a convertirse en presidente de la nación. *“Al seleccionar los rasgos más epidérmicos y singulares de cada pueblo, provocando nuevas sensaciones para incentivar la venta, diferenciando a través de su folklore a naciones que ocupan una misma posición dependiente y separándolas por sus diferencias superficiales, la historieta, como todos los medios de comunicación de masas, juega con el principio del sensacionalismo, es decir, de ocultación por lo ‘nuevo’ (...) Estamos separados por la representación que nos hacemos de los demás y que es nuestra propia imagen enana en el espejo”*⁸. Lo que Dorfman y Mattelart apuntaban sobre el mundo de Mickey y sus amigos, es perfectamente aplicable a la visión que Los Simpson tienen del extranjero: cuando viajan a Brasil, son secuestrados tras buscar a un chico que vive en una favela; de paseo por Australia, el Primer Ministro aparece descansando, desnudo, en un lago, mientras que todos los habitantes ostentan la vestimenta hollywoodense de *Cocodrilo Dundee*; en Japón, se someten a las crueldades de un programa de televisión. Si quienes no profesan la religión protestante son objeto de burla, también lo son quienes no pertenecen a la raza Simpson, esto es, al americano promedio que creen encarnar estos personajes. Así, el hindú Apu tiene decenas de hijos, habla raro y es un maníaco del trabajo; el escocés Willy es bruto y agresivo, además de dedicarse a destapar inodoros; mientras que a los mexicanos les toca ser representados por el médico trucho Nick Riviera y por Abejorro, un actor de televisión eternamente disfrazado de abeja, moreno y lento, al cual el ridículo le calza perfecto como un guante.

¡Matanga!

Si hasta el momento las similitudes entre Patolandia y Springfield obedecen más a una cuestión de fondo que de formas, la situación comienza a hacerse más evidente al analizar los dos mundos.

En Disney, la mujer ocupa un lugar relegado. Un breve repaso por sus personajes femeninos da cuenta de ello: Daisy, Minnie, Clarabella, Abuela Pata, Brujilda... “A la mujer únicamente se le concede dos alternativas (que no son tales): ser Blanca Nieves o ser la Bruja, la doncella ama de casa o la madrastra perversa. Hay que elegir entre dos tipos de olla: la cazuela hogareña o la poción mágica horrenda. Y siempre cocinan para el hombre, su fin último es atraparlo de una u otra manera”⁹.

La posición de la mujer en Los Simpson no es muy diferente. Casi todos los personajes femeninos se desempeñan como amas de casa o simple compañía de los hombres. Cuando no poseen compañía masculina, pasarán sus días buscándola y frustrándose ante cada nuevo intento, como le ocurre a la maestra Krabappel y a las hermanas de Marge, Paty y Selma.

La propia Marge Simpson, a la sazón una de las protagonistas de la serie, no escapa a la indiferencia con que se trata a las mujeres. Su eterno segundo plano solo cede cuando Homero está por cambiarla por otra mujer o cuando – recordando a Thelma y Louise – decide dejar de lado la represión de sus instintos para iniciar un día de locura que terminará con la cárcel. Por supuesto, no importa qué tan lejos vaya Marge en esos escasos episodios en que se permite funcionar como una mujer, siempre terminará retornando a la familia y a su posición de madre, esposa y ama de casa. Si la base de la sociedad tal cual la conocemos es la familia, entonces es necesario que la mujer ocupe su rol y ahuyente así cualquier posibilidad de cambiar el sistema.

Las estadísticas en contra de la mujer aumentan considerablemente si tenemos en cuenta que según el libro *The Simpsons: A Complete Guide to Our Favourite Family* (*Los Simpson: una guía completa de nuestra familia favorita*)¹⁰, de los 63 caracteres registrados hasta el momento de su publicación, 59 corresponden a personajes masculinos y sólo 16 son femeninos. Además, sólo 49 de los 248 episodios a lo largo de los primeros 11 años de vida de la serie, fueron dedicados a Lisa o Marge.

En el mundo que Dorfman y Mattelart desentrañan con *Para leer al Pato Donald*, patos y ratones viven sin progenitores. Todos son tíos y sobrinos, pero no hay padres. La motivación esencial de sus vidas es la búsqueda del oro, ya sea a través de excursiones a otros países o mediante la venta de limonada. Aunque Donald no tiene un centavo y está continuamente quejándose de su pobreza, no encuentra mayores inconvenientes para viajar ni tener todo lo que desea, aunque sea por medio del azar. En Springfield las cosas no son muy diferentes. Si bien hay familias establecidas y tradicionales, la motivación no deja de ser egoísta. No es el oro lo que mueve a los Simpson, sino la satisfacción de sus necesidades hedonistas. Homero sólo quiere cerveza, comida y televisión; Liza será feliz mientras pueda seguir soñando con su futuro como presidenta de Estados Unidos; Bart, por su parte, dirige todas sus acciones a la concreción de sus travesuras; Marge, en cambio, apuesta todo a la persistencia de la familia, terreno al cual pertenece. Todos ellos intentarán, ocasionalmente, cambiar sus motivaciones. Sin embargo, nunca podrán establecer un verdadero viraje en sus vidas. Presos de sus rutinas, del consumo, de las leyes y de su propia conciencia, siempre volverán a ser lo que fueron.

Como en Patolandia, en Springfield tampoco existen los pobres. Para estos mundos son pobres Donald u Homero, ambos todavía lejos de la categoría de *homeless*. Los dos se ubican en el eslabón más bajo de la cadena social, por lo menos aquella a la cual pertenecen. Si hay personajes más pobres que ellos, se ubican del otro lado, afuera de Patolandia (como los harapientos tercermundistas que Donald y sus sobrinos visitan regularmente) o fuera de Springfield (las favelas de Brasil o el campesino que vive en un rancho con sus decenas de hijos). En el escenario local, aquel en donde la mujer es ama de casa, el extranjero es objeto de burla, el Infierno es la amenaza constante ante la mala conciencia y lo único que importa es satisfacer las propias necesidades, el pobre tampoco entra.

Pero hay algo más. “*En el mundo de Disney – dicen Dorfman y Mattelart - nadie trabaja para producir. Todos compran, todos venden, todos consumen, pero ninguno de estos productos ha costado, al parecer, esfuerzo alguno (...) Es un mundo ideal para la burguesía: se queda con los productos y sin los obreros*”¹¹. Como en Patolandia, en Springfield tampoco hay producción. Flanders con su Zurdomercado (no confundir: el nombre alude sólo al uso de la mano izquierda), Apu y su almacén, el doctor Gilbert, el payaso Krusty... todos venden objetos o sus servicios, pero no producen. Existe, sin embargo, una gran planta nuclear llena de trabajadores

disconformes. ¿Será esa la representación del proletariado? Sí, pero la de un proletariado burgués. En la planta nuclear de Springfield se produce “energía atómica”, manufactura más que inmanente cuya plusvalía resulta imposible de descifrar y que, al fin y al cabo, nos muestra a Homero, Carl, Lenny y el resto de los trabajadores haciendo cualquier cosa menos trabajar. Incluso cuando estos trabajadores ensayan una huelga, todo quedará reducido a una mera anécdota risible. Como ocurre en Disney, de los polos del proceso capitalista producción - consumo, sólo está presente, por omisión o reducción, el segundo. La burguesía se libera, así, de los deshechos humanos del capitalismo.

Si alguien me busca, estoy en mi cuarto

Es llamativa la identificación de los públicos con uno u otro personaje. En Estados Unidos, es Bart Simpson la super estrella de la serie. En Argentina, en cambio, Homero lo supera con creces. El análisis de este hecho anecdótico resulta más que interesante a la hora de comprender la sociología de masas de uno y otro pueblo.

En primer lugar, no deja de ser sorprendente que Estados Unidos acoja con el mismo énfasis al puritanismo del ratón Mickey y el absolutamente antagónico Bart. En segundo lugar, resulta igualmente extraño que tampoco Mickey haya logrado una identificación completa en nuestro país y que ese lugar haya sido copado por el Pato Donald. *“Mickey merece y cultiva su buena suerte, usándola para tener éxito siempre, estar por encima de los hombres y sus pequeñeces para imitar el poder divino. Siendo material, niega la materialidad y la concreción del hombre (...) Nosotros tendemos a identificarnos más con el imperfecto Donald, a la merced de las dádivas superiores, del destino como padre, que con Mickey, que es el amo de ese mundo, el espía que Disney nos envía”*¹².

Aunque representan modelos de comportamiento diametralmente opuestos, lo cierto es que tanto Bart como Mickey tienen en común el fondo de su personalidad. Mickey se comportará en forma salomónica, justa y democrática; Bart, por su parte, será individualista, autoritario y dominador. No importa que los matices difieran si el resultado es el mismo: un personaje que está por encima de los hombres. Ambos son “el jefe de la tribu”, mérito suficiente para recibir el beneplácito de la sociedad norteamericana. Queda por analizar este curioso cambio de personalidad en el

modelo de líder que plantea el imperialismo y cómo de aquel ratón democrático se pasó a este ignorante, malicioso y travieso Bart. Aquella primera relación que trazamos entre Lisa y Mickey, como personajes que responden a un mismo estereotipo, se completaría entonces con esta nueva figura. Mickey domina el mundo bajo el paraguas democrático de Lisa; Bart lo domina porque se le antoja.

Del otro lado, los países subdesarrollados nunca pudieron identificarse con ellos y optaron por una abstracción opuesta: los imperfectos Donald y Homero, las víctimas directas de un sistema que no los deja salir del encierro. El problema es que ni Donald ni Homero descubren nunca su condición de esclavos y, si lo hacen, prefieren olvidarlo rápidamente y recuperar el equilibrio perdido.

¡Ahí te ves!

A no desesperar. Los Simpson siguen siendo una serie graciosa y muy lograda. Groening se permitió bromear sobre todo y todos: policía, hospitales, gobernadores, países, burgueses, empresarios, medios de comunicación y un sinfín de etcéteras. En sus dibujos hubo lugar para el tráfico de órganos, la marihuana, los alucinógenos, el sexo, el alcohol, la mafia, el adulterio e incluso la muerte de un personaje, algo ciertamente revolucionario que sólo los chicos terribles de la serie South Park se habían animado a llevar a cabo. Bromear sobre todo, reírse del mundo, es el gran atractivo de Los Simpson y su principal carta de presentación a la hora de presentarse como los activistas de la animación.

Recurramos, entonces, a una rápida mirada acerca del humor. En su ensayo sobre el humor, Sigmund Freud, da el siguiente ejemplo: *“cuando el delincuente que es llevado al cadalso un lunes manifiesta: ‘¡Vaya, empieza bien la semana!’ , desarrolla él mismo el humor, el proceso humorístico se consume en su persona y es evidente que le aporta cierta complacencia. A mí, el oyente no involucrado, me alcanza en cierto modo un efecto a distancia de la operación humorística del criminal; registro, quizá de manera semejante a él, la ganancia del placer humorístico”*.¹³ Lo que Freud intenta explicar con este pequeño ejemplo es que el placer dado por el humor proviene del ahorro de un sentimiento. Mediante una broma, uno puede saltarse la posibilidad de exteriorizar el sentimiento negativo. *“El yo rehúsa sentir las afrentas que le ocasiona de la realidad; rehúsa dejarse constreñir al sufrimiento, se empecina en que los traumas del mundo exterior no pueden tocarlo, y aun muestra que sólo*

son para él ocasiones de ganancia de placer(..) El humor no es resignado, es opositor; no sólo significa el triunfo del yo, sino también el del principio de placer, capaz de afirmarse aquí a pesar de lo desfavorable de las circunstancias reales (...)Con su defensa frente a la posibilidad de sufrir, ocupa un lugar dentro de la gran serie de aquellos métodos que la vida anímica de los seres humanos ha desplegado a fin de sustraerse de la compulsión del padecimiento ”¹⁴.

Ante cada problema, Homero no se desesperará ni se pondrá a llorar, no se replanteará su vida ni la posibilidad de construir un mundo más justo; simplemente dirá: “¡Ouch!” y será suficiente para que el espectador ahorre con ese gesto el sentimiento negativo ante una situación adversa. Los Simpson bromean sobre el mundo, convirtiéndolo todo ya no en materia de preocupación o denuncia, sino en una parte más del show televisivo, un paso más de comedia que permita saltar la negatividad de cada situación y colocar, en su lugar, la risa.

El mismo fenómeno ya había sido advertido por Dorfman y Mattelart, cuando aseguraban que Disney tomaba los grandes problemas sociales de su época para fagocitarlos dentro de la historieta. “*Esta estrategia de convertir el signo de una protesta en impostura, se llama dilución: hacer que un fenómeno anormal al cuerpo de la sociedad, síntoma de un cáncer, pueda ser rechazado automáticamente por la ‘opinión pública’ como una cosquilla pasajera. Rásquese y terminaremos con ellos*”¹⁵. Tanto la dilución como el chiste, lejos de denunciar, terminan legitimizando el error del sistema, brindando una excelente excusa para hacer la vista a un lado y no pensar demasiado en ello.

La revolución de estos Simpson de Springfield es un intento más de la cultura dominante por reducir las imperfecciones del modelo capitalista a la categoría de meros pretextos humorísticos. El mundo que nos presenta puede estar plagado de injusticias, miserias e infelicidad, pero en todos los casos siempre será mejor que otros mundos; no importa qué tan trágicas sean las consecuencias del sistema, siempre se podrá escapar de ellas mediante el recurso del humor. La crítica mantiene y se mantiene dentro de las fronteras del *status quo*.

Es preocupante, en este contexto, que muchos de los medios de comunicación locales pretendan ver en Homero, Marge, Bart y Lisa (también a la inocente Maggie), a una familia argentina. Si así fuera – y aquí no hay chiste que valga - entonces estamos definitivamente perdidos.

