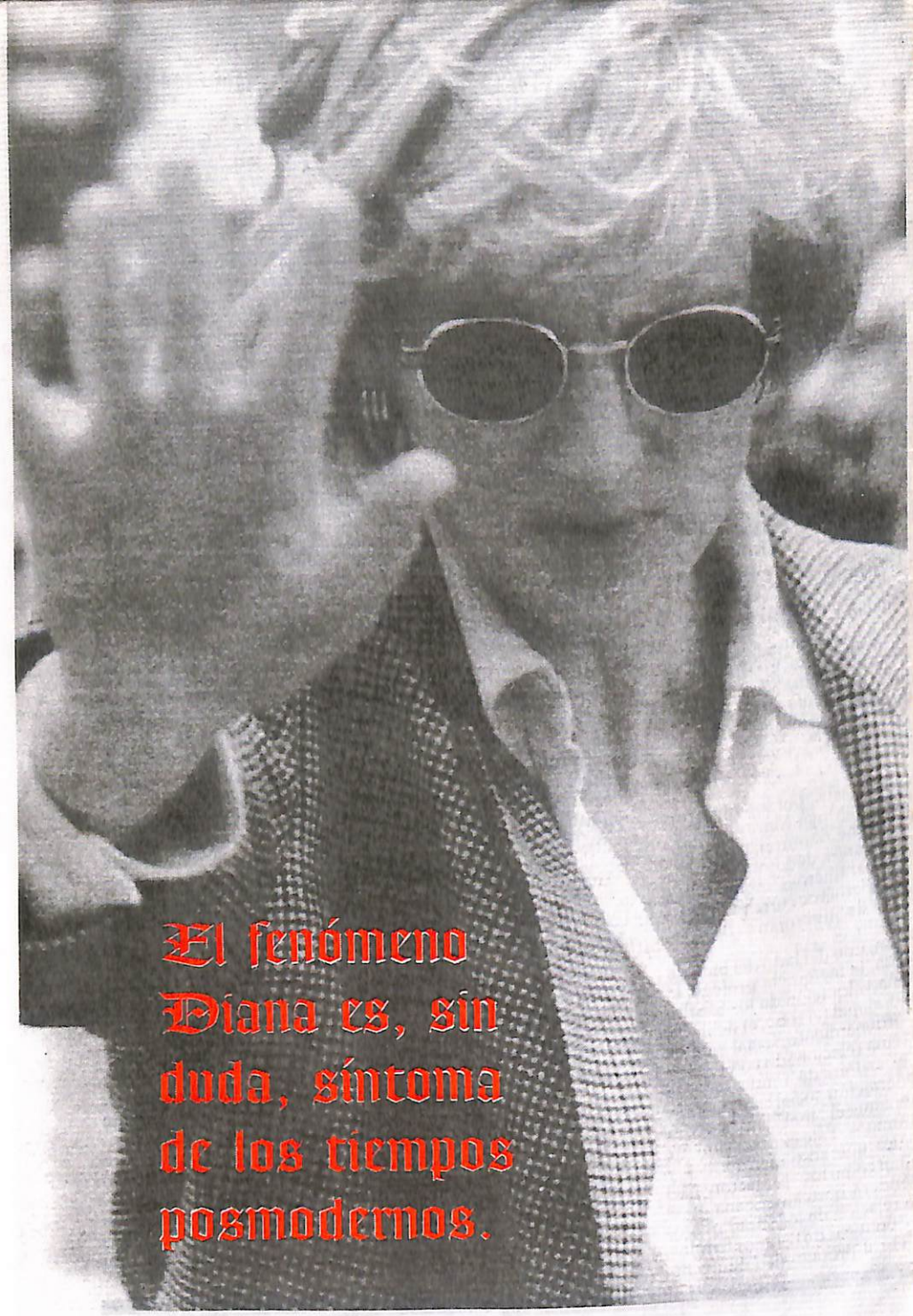
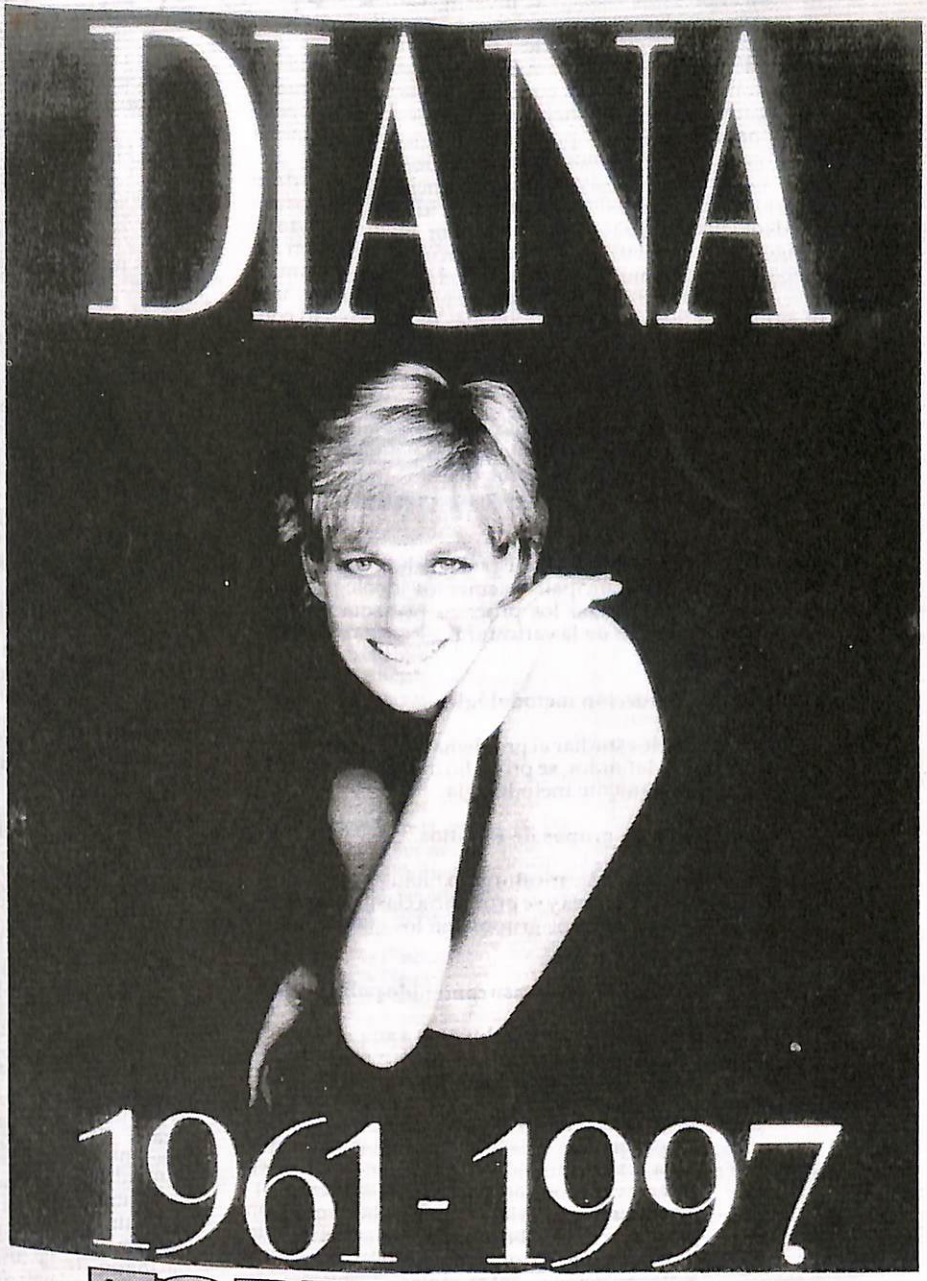


El fenómeno Diana es, sin duda, síntoma de los tiempos posmodernos.

DIANA



1961-1997

TOPICOS DEL HUMANISMO
Octubre de 1998 Nº 39

DIANA: PRINCESA POSMODERNA

*María Lourdes Cortés**

La muerte de la princesa Diana de Gales, el 31 de agosto de 1997, ha sido considerada como *el evento de mayor cobertura mediática de todo el siglo XX*. El despliege periodístico de la prensa inglesa tuvo como consecuencia un agotamiento del papel, que debió ser importado de emergencia desde Suecia.

Las flores también se acabaron en el Reino Unido. Los británicos gastaron unos 10 millones de dólares en ofrendas florales para la princesa en lo que se considera un fenómeno colectivo sin precedentes: el primer duelo planetario. Ya que si bien algunas muertes violentas o prematuras habían sobrecogido a multitudes (Elvis Presley, Evita Perón o Rodolfo Valentino, entre otros), al no estar tan desarrollados los medios masivos de comunicación, dichos decesos no alcanzaron una proporción de difusión tan importante como en el caso de Diana Spencer: 2 billones y medio de telespectadores de su entierro.

Es interesante destacar que no sólo la prensa llamada del corazón o sensacionalista se ha aproximado al evento-Diana. Intelectuales de la talla de Régis Debray, Edgar Morin, Salman Rushdie y Jean Baudrillard escribieron en las páginas de los diarios más serios de Europa, sobre el suceso, e incluso se recopiló un libro con sus textos.[1]

Asimismo, algunas universidades han empezado a dedicar cursos al «fenómeno Diana», tal es el caso de un seminario de ciencias políticas que se ha realizado en la Universidad de Berlín. Se ofrecieron también, en el caso de Gran Bretaña, cursos de terapia para poder sobrellevar la muerte de la «princesa de corazones».

Esto, sumado a lo que ha sido el «mercado» Diana: biografías, álbumes de fotos, discos, camisetas, souvenirs, conciertos... Hoy, Diana de Gales es una «marca depositada» que ha demandado a la muñeca *Barbie* por el uso de su imagen para beneficios propios.

Finalmente, el «côté» turístico incluye rutas en Londres por los recorridos cotidianos de la princesa: gimnasio, tiendas y restaurantes, su apartamento de soltera, etc., y, especialmente, la visita a «Dianaland», el museo-tumba, ubicado en la propiedad de los Spencer, y que recibe entre julio y agosto, a unos 350.000 turistas.

El fenómeno Diana es, sin duda, síntoma de los tiempos posmodernos. Como señala Jean-François Lyotard, con la posmodernidad se deshacen los grandes relatos de la modernidad, dotadores del sentido último del futuro del hombre[2]. Relatos cercanos al tiempo de la escritura, de los grandes héroes, de la era Gutemberg. Hoy estamos en plena etapa de la *videoésfera*, término acuñado por Régis Debray, y que señala la nueva época que surge con el vídeo y que tiene su máximo exponente en la televisión (recordemos que el cine como espectáculo sigue los modelos narrativos de la novela decimonónica y, por lo tanto es deudor de la *grafoésfera*). La *videoésfera* no es más materia (película química) sino señal, y con su capacidad de retransmisión inmediata logra abolir la distancia y el tiempo. Con ella, entramos pues, en la lógica de lo visto=vivido, del reino del ahora y, como veremos, es de este reino del que Diana Spencer era princesa.

Del relato a la imagen

Muchos se preguntan por qué la muerte de esta mujer despertó pasiones que no han logrado animar las grandes masacres, los genocidios y los terremotos del mundo actual.

Lady Di estaba hiperindividualizada, hipermediatizada y mediante su imagen estaba tan próxima a la realidad cotidiana de cada uno de nosotros, que su pérdida parecía corresponder a la de un ser querido. Asimismo, su microhistoria tiene todos los mitemas de nuestra sociedad contemporánea: celebridad, riqueza, belleza y juventud. Esto, sumado a una muerte trágica, hicieron de su imagen final el detonante catártico de todo un pueblo.

Con la muerte de la mujer más fotografiada del mundo —pura imagen— el icono vuelve a su origen: recordemos que la génesis del arte —y de las imágenes— se encuentra en el deseo de los hombres de preservarse ante la muerte. Como señala Régis Debray en su historia de la imagen[3]:

> «C'est un constat banal que l'art naît funéraire, et renaît sitôt mort, sous l'aiguillon de la mort. Les honneurs de la tombe relancent de place en place l'imagination plastique, les sépultures des grands furent nos premiers musées, et les défunts eux-mêmes nos premiers collectionneurs. (...) Tournons-nous alors vers les Grecs, cette culture du soleil éprise de la vie et de la vision au point de les confondre: vivre, pour un ancien Grec ce n'est pas, comme pour nous, respirer, mais voir, et mourir, perdre la vue. Nous disons 'son dernier soupir', mais eux 'son dernier regard'. (...) *Idole* vient d'*eidôlon*, qui signifie fantôme des morts, spectre, et seulement ensuite, image, portrait.»

Paradoja de esta vuelta de tuerca: el espectáculo del cadáver es la única imagen que el hombre de hoy no tolera contemplar. La única imagen de Diana que nunca vimos: la de su muerte.

Por otra parte, Diana combina tantos ingredientes sacros como humanos en el breve desarrollo de su historia. Cuando era la esposa del heredero de la corona de Inglaterra, la pareja real pertenecía a lo que el sociólogo Edgar Morin[4] llama los «olímpicos», es decir, a esa gente a la que se aplica la mediatización del star-system, y que pertenece a una elite. Luego, sin dejar de pertenecer al mundo superior, Diana comienza a vivir la realidad del común de los mortales: problemas de pareja, divorcio, depresión —esta otra cara del modelo de estrella «made in Hollywood»[5]— y por ello, se crea un mecanismo de identificación —ya no sólo admiración— convirtiendo a la imagen «olímpica» de Diana en lo que acertadamente Tony Blair llamó, «princesa del pueblo».

A esto podemos añadir el «ennoblecimiento moral» de su imagen en los últimos meses, cuando la princesa se vuelca hacia la miseria del mundo, como una especie de madre Teresa glamorosa, o como un hada madrina humanitaria.

Y en medio de esta mezcla de lo sagrado y lo humano, asalta la interrupción violenta del continuum de la vida: la muerte en plena belleza y juventud; una pausa sobre la imagen. Recordemos que toda muerte es una magnificación y una sacralización y en este caso convirtió a Diana en una heroína posmoderna, es decir, de un tiempo sin héroes.

Como decíamos, el *ethos* de las sociedades posmodernas, es enemigo de los grandes relatos, y en vez de héroes, produce celebridades en imágenes, como el caso de Diana. A diferencia de los héroes de los relatos tradicionales, Diana no vivió grandes transformaciones, no venció obstáculos ni realizó grandes sacrificios. Al contrario de personajes como Eva Perón, cuya vida muestra la ascensión de esta mujer, desde la capa más baja de la sociedad hasta el escaño más alto, al lado del presidente de la República de su país, o del caso de la Madre Teresa, cuya vida fue totalmente consagrada al socorro de los más necesitados, Diana, en términos narratológicos, no ha hecho nada para merecer su gloria. Diana nació, vivió y murió en cuna de oro. Y si bien al final de su vida, y entre crucero y crucero hizo algunas obras humanitarias ayudada por el prestigio de su posición social, nunca hizo ningún sacrificio o superó obstáculo alguno para alcanzar una meta. Diana ni siquiera obtuvo el bachillerato escolar.

Su caso es, como señala François Gaillard[6], el resultado de una evolución de la demanda social en materia de personajes fuera de lo común, la cual se traduce en el pase del héroe a la celebridad. El modelo ha cambiado con la entrada generalizada de la *videoésfera*. Los héroes pertenecen a la época de la escritura, la era de Gutemberg, o incluso antes, a la época de las leyendas y la oralidad. Para ser célebre hoy, cuenta más la imagen que de sí proyecten los medios de comunicación de masas, que las peripecias y acciones de una vida. Hoy, la celebridad es un rostro difundido por satélite, una especie de logo, una marca universalmente reconocida.

Y en este sentido, Diana, más que una historia propiamente dicha, es un álbum de fotos para hojear. Lo que queremos es verla. ¿Quién la ha oído? ¿Cuáles fueron sus frases celebres? En la posmodernidad ya nadie cree que hablar sirva de algo. La palabra racional ha perdido su crédito y la seducción ha ocupado su lugar[7]. Diana se nos presenta como lisa, toda superficie, siempre fotogénica, con el don de la imagen, iconisable.

Y acorde con su materia icónica, los pocos episodios de su vida, simbolizaban a su vez, la lucha entre la tradición y la posmodernidad, entre la vieja Europa y el modelo «americano», entre la realeza y el show biz, o en términos semióticos, entre el cercano mundo de lo icónico, y el distante de lo simbólico.

Del símbolo al icono en la posmodernidad

Vivimos una cultura de la proximidad, de la emisión en directo, de la visibilidad pública, en donde hasta los actos más privados del presidente de la nación más poderosa del mundo, se hacen públicos y abiertos a la opinión. Acorde con los tiempos, abundan los programas televisivos de confesiones públicas al estilo del célebre *Cristina*, los *talk-shows*, y los programas y publicaciones sobre vida y milagros de las estrellas.

En esta vía, Diana funcionaba conforme a su época. No sólo era una imagen presente en nuestra vida diaria, sino que ella misma parecía vivir en «directo», con los gustos de la agenda de fin de siglo: bailes, gimnasios, música. Su universo era indicial, táctil, y por ello, rompía las distancias, entre su imagen y el pueblo que la rodeaba.

Por el contrario, como señala Régis Debray[8], la Realeza, con la Reina Isabel II y Carlos a la cabeza, pertenece al universo de lo simbólico, al régimen semiótico de la separación entre la cosa y lo que la designa. La Realeza funciona como un ritual fríamente calculado y ensayado, al igual que los espectáculos teatrales, que instauran una separación entre la cosa y lo representado.

Entre Diana y la monarquía se estableció una escisión semiótica al igual que entre el universo indicial o icónico y el universo simbólico. Diana, la mujer más fotografiada del mundo era una foto que todos veíamos; Isabel II de Inglaterra es más bien como un retrato pintado: oficial, posado, riguroso. La monarquía es fría por obligación y oficio; el *jet set* es caliente, porque vive de imágenes sobre la vida. A diferencia de Carlos, que ama la lectura, y los deportes rituales como la caza, Diana se sumergió en los valores del mundo mediático del pueblo: el hombre de la calle vive «en directo», frente a la televisión, junto a los dispositivos de inmersión (conciertos, rock, televisión en vivo y juegos de vídeo). Esa decontracción es representada por los Estados Unidos y el «jet set» y se opone al «establishment» y la tradición de la vieja Europa[9].

Y en este sentido, el fenómeno colectivo de la muerte de Diana muestra la victoria de la ley del corazón ante la ley de la corte, de lo horizontal sobre lo vertical, del Icono sobre el Símbolo, y se propone como una muestra más de la cultura posmoderna de hoy: imagen light, seductora, lisa... Diana nos ha ofrecido un vacío donde colocar nuestros afectos.

NOTAS

* Doctora en cine y literatura por la Universidad de la Nueva-Sorbona, París III, es profesora de la Universidad de Costa Rica.

1 Cfr. Marc Augé et al., ***Diana crash***, Paris, Descartes & Cie., 1998.

2 Cfr. Jean-François Lyotard, ***Le postmoderne expliqué aux enfants***, Paris, Editions Galilée, 1988, p. 31.

3 Cfr. Régis Debray, ***Vie et mort de l'image***, Paris, Gallimard, 1992, pp. 26-28.

4 Dice Morin: «*les stars sont des êtres qui participent à la fois à l'humain et au divin, analogues par certains traits aux héros de mythologies ou aux dieux de l'Olympe, suscitant un culte, voire une sorte de religion.*», en Edgar Morin, ***Les stars***, Paris, Editions du Seuil, 1972, p. 8.

5 No en vano la canción que dedicó Elton John a la princesa en su funeral, es un recicle de la que el cantante inglés había escrito para Marylin Monroe, actriz símbolo de belleza-fragilidad-depresión.

6 Cfr. Françoise Gaillard, «Diana, madone postmoderne», en Marc Augé et al., *Op.cit.*, p. 18.

7 Cfr. Jesús González Requena, ***El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad***, Madrid, Cátedra, 1995, p. 154.

8 Cfr. Régis Debray, «Admirable Angleterre», en Marc Augé et al. ***Op.cit.***, pp. 29-36.

9 *Ibid.*

PRINCIPALES CONCEPTOS Y ACTITUDES PRESENTES EN LOS PROGRAMAS DE TELEVISION PARA NIÑOS: EL CASO DE LAS CARICATURAS

Lic. Carlos Weeb Flores

Presentación:
Notas para una referencia teórica

Desde hace más de treinta años, la televisión se ha convertido en nuestro país, en uno de los más importantes medios de comunicación unidireccional hacia las mayorías. A través de ella, grandes sectores de la población se ven, día con día, influenciados por el mensaje ideológico de las empresas que producen los programas televisivos. Las agencias de publicidad, las empresas de televisión nacionales y las transnacionales de la cultura influyen poderosamente en nuestra vida cotidiana y el ocio.

En el caso de la población infantil, vemos que ésta tiene para su —"entretenimiento"— ciertos programas dirigidos a ella. Dentro de éstos se destacan las caricaturas, las cuales a modo de ejemplo, son producidas por empresas transnacionales de la cultura influyen poderosamente en nuestra vida cotidiana y el ocio. Como "Marvel Comics Group" y "Hanna-Barber Productions".

Gracias a estas empresas del capital internacional, nuestra niñez recibe todos los días un mensaje ideológico lleno de conceptos y valores ajenos a nuestra cultura nacional; por medio de usos del lenguaje, actitudes, costumbres, normas de conducta, etc., contenidas en combinaciones diversas de dibujos, escenas, sonidos, música, colores y dibujos. Por medio de los mismos, estos valores tienen acceso a la conciencia de grandes cantidades de niños costarricenses.

En apariencia las caricaturas infantiles son inocentes y solo pretenden entretener, no obstante, ¿qué tan cierto es esto? Si examinamos con atención el contenido de tales programas, veremos que los mismos tienen como contenido un discurso político-ideológico articulado, el cual, busca fomentar conductas y actitudes que fortalecer el modo de producción capitalista, tales como hábitos de consumo, una determinada cosmovisión sobre el mundo contemporáneo vincula puntos de vista político-ideológicos afines al imperialismo, ante todo el norteamericano.

Como punto de partida inicial, para la realización de esta investigación, sostenemos los siguientes puntos de vista:

Los emisores del mensaje contenido en las caricaturas son un reducido sector de accionistas poderosos, cuyos intereses y mundividencia se refleja en la producción cultural de estas empresas. Por medio de la ideología implícita en las caricaturas se indoctrina y dogmatiza (para evitar su desarrollo crítico) a los niños de los países de América Latina. Esta es la mayoría receptora del mensaje. El contenido básico de la ideología de la comunicación infantil es el concepto actitud que se pretende crear en la niñez, este asume un papel de apoyo al mundo narrado en la caricatura e, implícitamente, de apoyo al capital internacional y su trato discriminatorio hacia el Tercer Mundo.

Objeto de estudio

En el presente trabajo de investigación, se analiza el concepto actitud contenido en el discurso político-ideológico de las caricaturas infantiles; lo anterior significa que dentro del contexto y la acción de las caricaturas citadas se estudiarán los principales conceptos o bien las actitudes significativas de los personajes-superhéroes y villanos en lo relacionado al discurso político-ideológico o en general relacionado con la cosmovisión ideológico.

Contenida en las aventuras en mención. Dentro de lo anterior, se incluye todo aquel mensaje ideológico o político-ideológico, el cual, transmitido por medio de ideas, imágenes, vocabulario y actitudes, inculca valores en los niños que son los sujetos receptores del mensaje transmitido. En dicho mensaje se define, por regla general, una determinada postura hacia problemas de la sociedad contemporánea[1].

Definición de objetivos

La presente investigación se propone lograr: Reunir todos aquellos elementos ideológicos o político-ideológicos contenidos en las caricaturas que nos indiquen algo sobre el mundo contemporáneo y sus principales problemas.

a) Develar el contenido clasista de dichos valores.
b) Exponer los principales elementos ideológicos que posibiliten analizar los procesos presentados en el mundo ficticio de la caricatura, a los niños costarricenses.

Hacia una construcción metodológica

Con el fin de estudiar el problema propuesto y alcanzar los objetivos definidos, se procedió indagativamente de acuerdo con la siguiente metodología.

a. **Definición de grupos de estudios**

Se observaron las caricaturas exhibidas en los canales de televisión del país y se procedió a clasificarlos en dos grandes grupos. Estos grupos son los que a continuación se apuntan.

a.1. **Caricatura con escaso contenido político-ideológico.**
Dentro de éstas se incluyeron a aquellas caricaturas que nos brindan pocos elementos de tipo político-ideológico. Son aquellas caricaturas que por su índole bien lleven cuentos de la literatura infantil al mundo animado. Este tipo de programas infantiles presentan, más que nada, elementos ideológicos generales y, en diversos grados, carecen de planteamientos articulados de orden ideológico-político que fijen puntos de vista sobre los problemas del mundo contemporáneo (por ejemplo relaciones este-oeste, relaciones entre etnias, problemas de gran conflicto como la contaminación ambiental, conflictos entre las naciones, etc.). Dentro de este primer grupo se ubicó a programas tales como "El Oso Yogui", "Terry-Toons", "Los Snorkels", "Heidi", etc.

a.2. **Caricaturas político-ideológicas**
Se incluyen aquellos programas de dibujos animados, que en el fondo, presentan un mensaje fuerte de tipo político-ideológico. Este mensaje demuestra que este tipo de programas televisivos no son una inocente diversión para los niños, sino que más bien tiende fuertemente a educar e inculcar en su espíritu determinadas valoraciones y actitudes hacia la vida y la sociedad contemporánea. Las mismas fijan puntos de vista de forma articulada sobre problemas contemporáneos de gran interés conflictivo (Véase Nota 1). Dentro de este grupo se tomaron aquellas caricaturas, que por la nitidez y la calidad de su mensaje, así como por la temática tratada, son sumamente representativos. Los programas seleccionados de este segundo grupo fueron:

"Los superamigos", "El Sorprendente Hombre Araña y sus amigos", y "El Hombre Plástico". Con respecto al primer grupo, se tomaron los programas que de mejor manera representan y reflejan puntos de vista político-ideológicos propios de la ideología burguesa. Estos programas fueron: "Las aventuras de Scooby-Doo" y "Ulises 31".

b. **Fuentes de Información**

Los programas citados se estudiaron mediante la observación directa de los mismos. Estos fueron exhibidos en los canales nacionales.

La observación directa de estos programas y su inmediato registro de datos fue la fuente de datos empíricos que alimentó esta investigación. En la bibliografía se encuentra el registro total de los programas estudiados[2].

c. **Técnica de investigación**

A los programas seleccionados se les aplicó la técnica conocida como "análisis de contenido". Por medio de la misma se observó, de forma crítica y con sumo rigor la interacción de los personajes, el diálogo entre los mismos, sus actitudes hacia puntos de interés, los escenarios que sirven de transfondo a la acción en el contacto del mundo narrado, los vocablos usados, la música, los sonidos y efectos especiales, y los sentimientos de simpatía o antipatía con respecto a los temas tratados.

Todos estos elementos de análisis se estudiaron de forma global, es decir en su interacción, se captaron y registraron de acuerdo con dos categorías de análisis:

a) **El contexto**
En que se producen la acción en la cual se dan los conceptos o actitudes ideológicas estudiadas u observadas en el documento televisado.

b) **El concepto /actitud como tal**
El cual lleva de forma implícita o explícita (de forma abierta o de forma sutil) el mensaje ideológico-político e ideológico, el cual forma parte del discurso total de la caricatura.

c) **Hipótesis de trabajo**
Como hipótesis de trabajo se formularon los siguientes conceptos: "Las caricaturas de televisión reproducen la ideológica dominante imperial, fortalecen el orden económico y social capitalista. Allograr tener acceso a las mentes de los niños o adolescentes, incluye los siguientes valores: el racismo, el colonialismo, el neocolonialismo, la violencia, la guerra, el militarismo, la defensa de la propiedad privada, el crimen, la búsqueda de la riqueza como fin último de la vida del individuo, la universalización de la cultura imperialista y el modo de vida consumista, el nacionalismo norteamericano, la defensa de la dominación política internacional de EE.UU., la defensa de valores tales como "la ley" y el "orden", la magia, la fantasía exagerada, el desprecio por el trabajo constante y material.

Todos estos elementos forman los pilares fundamentales del discurso ideológico de los programas denominados en nuestro medio como caricaturas, dibujos animados, o frecuentemente llamados por los niños "Fábulas"; la articulación de los conceptos citados toma cuerpo a través de imágenes, sonidos, guiones y la variada interacción visual de los personajes de la caricatura.

I. Presentación de la información

A continuación se exponen los elementos contenidos en la documentación estudiada, la misma, incluye puntualmente los aspectos más reiterados y sobresalientes, en los cuales, los programas presentan mayor énfasis. Se estudia cada una de las caricaturas citadas en la bibliografía, en ese mismo orden.

1. Los Superamigos

Este grupo es formado, entre otros, por los superhéroes Superman, Batman, Aquaman, Mujer Maravilla, Flecha Veloz, Volcán Negro, Jefe Apache, Samurai, Flash, etc. Sus oponentes son un grupo de villanos, denominado: "La Legión del Mal", los cuales son antihéroes organizados para contravenir la ley. A cada superhéroe corresponde su contrario, por ejemplo, el opositor de Superman es Bizarro, etc.

Ambos grupos se enfrentan, uno del lado del bien (la defensa de la propiedad privada, la ley que la protege, la "democracia" etc. Es la suprema valoración de los ideales del capitalismo), y del otro lado, el mal (el robo, el delito, el "caos" de los valores y del ordenamiento social que es presentado como bueno). El tema relacionado con la estabilidad o el caos social es el asunto de fondo en esta aventura. La defensa del ordenamiento social capitalista se da a ultranza; siempre se reitera que el "mal" jamás podrá vencer al "bien" y a los Superamigos. Este es precisamente el fondo de la lucha ideológica que sostienen héroes y villanos. Los héroes se presentan como los "protectores del mundo" (los colores de la bandera norteamericana en el traje de la Mujer Maravilla, la relación de los superamigos con las autoridades militares y políticas de Estados Unidos, dan una clara imagen sobre el rol protagónico de los héroes). Al presentarse el tema de las relaciones entre las naciones, los Superamigos, son presentados como líderes que los pueblos del mundo aclaman, como aquellos que nos salvan de cualquier tipo de catástrofe. Siempre existe la idea implícita, en el sentido de que el hombre y la sociedad capitalista sintetizan lo mejor que la historia ha producido, como algo que nunca pasará, y como algo que hay que defender.

Los héroes en mención, en su mayor parte, son de nacionalidad norteamericana (sobre todo aquellos que presentan mayores niveles de razonamiento y uso de un lenguaje lógico, roles, protagónicos dentro del grupo, y los "poderes" mayores: fuerza, valor; invulnerabilidad, y aspecto físico más agradable además hacen los mayores aportes al esclarecimiento de los problemas que enfrentan), son varones, blancos y en algunos casos son además, en caso de no ser norteamericano, europeos. Ejemplo de lo anterior son Superman, Batman, Robin, Literna, Flecha Veloz y Flash. Aquellos Superhéroes pertenecientes a una etnia oprimida (por ejemplo Jefe Apache, el cual es indígena norteamericano, o Samurai, quien es Japonés), ocupan un plano secundario en cuanto a poderes, y otros aspectos que entran en juego en la aventura.

Las formas ideológicas más viejas (magias, hechicería, etc.). Así como las formas de la sociedad más viejas aparecen como tema central (por ejemplo el esclavismo, el feudalismo, y el colonialismo), así como personajes de historias de terror.

Otro de los aspectos más importantes, es la exposición y desarrollo de la tesis sostenida por gobiernos de Estados Unidos. En la tesis geopolítica acerca del enemigo exterior que nos invade en un momento u otro, y ante el cual, es necesario estar alerta. Los norteamericanos y su gobierno son presentados en la aventura como muy preocupados por la situación señalada y listos para la acción defensiva. Este planteamiento es reiterado, en forma un poco distinta, pero en el fondo es el mismo; estos se presentan al relacionarse los terrícolas con seres de otros planetas, los cuales casi siempre son una amenaza para la "seguridad mundial".

Los argumentos y formas ideológicas más conservadoras y un extremo retardatarias, son expuestas a los niños, en una mezcla obligada de elementos los cuales, dejan una imagen global muy poco esperanzadora.

Entre ellos tenemos a la magia, entremezclada de la destrucción, la inseguridad, el peligro, la violencia y la maldad. ¿Qué consecuencias nocivas puede esto dejar? Más aún, en "Las máquinas asesinas", se presenta la vieja tesis retrógrada que nos dice que el hombre llegará a ser esclavo de las máquinas: el mundo futuro estará controlado por máquinas.

Los superamigos representan un engaño total hacia la niñez, son un producto de la industria moderna. Hay aspectos en extremo absurdos e inexplicables: se sabe cómo es que un hombre puede volar, apagar un volcán, enfrentar un ataque de balas y no ser destruido. Hay una serie, una enorme cantidad de estereotipos de personajes, que parecieron adaptarse a una especie de molde prefabricado, al igual que situaciones y relaciones sociales. Por ejemplo, tienen ya una imagen prefabricada del científico (éste siempre usa gafas, gabacha, y tiene una conducta seria), el hombre de bien, el obrero, etc. Pareciera un mundo en donde hay que copiar la conducta o el rol ya establecido, un mundo pobre en cuanto a su creatividad, una sociedad adaptada complemente a valores cómodos para la publicidad, el comercio y los negocios.

En "Se busca a los Superamigos", se toma el trillado tema de los fugitivos que violan la ley; nuevamente se desarrolla el tema de la criminalidad; sin embargo, no se explica sus orígenes, se limita a dar más bien una justificación a la misma, argumentando que ésta se origina en problemas intranpsíquicos del individuo que es llevado hacia el mal.

En el caso de otros temas, tales como la energía, ésta es presentada en forma desligada de la materia, sus fuentes, orígenes y su base se deja a la magia, o a causas sobrenaturales, tales como el demonio; la energía se presenta como algo mágico material y todo poderosa.

Uno de los elementos ideológicos presentes más llamativos y propios de la ideología burguesa, es el desprecio por el trabajo. Las cosas se hacen en forma ahistórica, sin mayor esfuerzo, sin mayor dedicación; se realizan diversos trabajos (construcción de una casa, de una represa, etc.). Por medio de la magia y la fantasía no-creadora. Los Superamigos realizan tareas hiperbélicas prácticamente sin mayor esfuerzo, cambian a la tierra su órbita, verbigracia, Superman absorbe en su interior una gigantesca cantidad de aire, etc.

2. El Sorprendente Hombre Araña y sus Amigos

Esta serie presenta algunas características similares a las ya señaladas en los Superamigos. Los personajes Estrella de Fuego, el Hombre Araña y Hombre de Hielo, se enfrentan a una serie de antihéroes que tienen las mismas pretensiones que la Legión del Mal que vimos anteriormente. El centro de las aventuras es Nueva York; nuevamente, aquellos lugares y regiones de los países del Tercer Mundo, aparecen como escenarios periféricos.

También es frecuente, una actitud destructiva hacia la naturaleza. Planetas y animales, son presentados como enemigos del hombre. Usualmente se presentan en forma de animales gigantescos, o plantas devoradoras que amenazan al hombre, las cuales deben ser eliminadas por los héroes. Con no poco frecuencia las acciones y aventuras ocurren en una esfera temporal transhistórica. Los héroes de esta serie viajan al pasado y viajan al futuro con gran facilidad, verbigracia en "El crimen de todos los siglos". Existe, a su vez una reiteración constante de la idea de que los Estados Unidos es el "centro del mundo", es una sociedad insustituible.

El sorprendente Hombre Araña y sus amigos presente una visión entre formas de pensamiento tales como la brujería y la ciencia. La sociedad norteamericana es presentada tal como ya se dijo, como la mejor del mundo. El deseo por acceso al dinero es motivo de gran alegría. Es interesante notar que las mayorías permanecen ausentes como sujetos de acción social. En el caso que se les presente, aparecen como inactivas, incapaces de actuar por sí mismas, todas estas ideas podemos notarlas con gran nitidez en el "Fantástico Señor Frunt".

3. El Hombre Plástico

El Hombre Plástico es, al igual que otros superhéroes, un defensor del sistema y lo que éste significa (defensa de la propiedad privada, estabilidad social, apoyo político-ideológico al gobierno y a las fuerzas armadas, etc.). Nuevamente vemos en esta serie la defensa de Estados Unidos como centro del mundo, la ausencia completa de crítica y aún más la complacencia ante el lujo y la riqueza extrema de la plutocracia mundial.

El Hombre Plástico presenta todas las facultades de un producto sintético, se ve aquí la dosificación del hombre en su punto máximo y su sumisión como mercancía. Se trata de un hombre reducido a la categoría de plástico; ¡semejante bobería se exhibe a la niñez! Sin embargo, esto no es todo. Vemos en este programa con gran frecuencia el racismo, el egocentrismo y la discriminación hacia la mujer: El "héroe" en mención es un blanco norteamericano y su ayudante es un hawaiano (nos referimos a Ula-ula). "Plástico", siempre hace: alarde de su persona. Esa compañera de aventura con la que curiosamente no tiene relaciones efectivas desempeña un papel asistencia (por ejemplo, conduce el "plastiavión" cuando el Hombre Plástico no está en capacidad de hacerlo). La preocupación central de la aventura consiste en que hay individuos aislados que desean incumplir la ley, y el superhéroe debe luchar por cumplir con su deber, defendiendo la ley.

Como prueba de que las caricaturas analizadas presentan un discurso ideológico coherente, claro y concordante con las necesidades actuales del imperialismo, tenemos que éstas son en esencia una ofensiva ideológica dirigida a los niños norteamericanos y del Tercer Mundo. Verbigracia, en "Kitty, la gata-gatuna" "Hombre Plástico" (tal y como se le llama en la caricatura) se enfrenta a un villano, cuya motivación consiste en poner "el mundo a sus pies". El poder mundial es un tema que ocupa un lugar central en estas aventuras, se presenta una añoranza por el colonialismo y sus secuelas. Por ejemplo, en "El Saltarín", vemos cómo el hombre blanco colonialista, llega a las selvas del Amazonas a robarle a los pueblos nativos sus riquezas. El objetivo del villano de esta aventura es "robar el tesoro de la ciudad dorada del Amazonas". "Plástico", al final de esta aventura logra atrapar al villano citado, no obstante nuestro "policía internacional desinteresado" actúa motivado por las leyes de su país y no los valores culturales de los pueblos agredidos. En general, estos pueblos, sobre todo del Tercer Mundo, aparecen como desorganizados, faltos de objetivos en la vida, atrasado, etc.

En el Hombre Plástico, se repiten las mismas argumentaciones que en los Superamigos, El robo, el delito, la riqueza extrema, y la búsqueda de ésta como objetivo en la vida, son temas ampliamente tratados. El origen del delito se explica por razones puramente personales de quienes así actúan. El villano es alguien resentido y perverso. Verbigracia en "El Hombre Trueno", en tanto que: al Superhéroe es alguien seguro de sí mismo.

Es importante resaltar que en el Hombre Plástico, se presenta con mucha frecuencia, el científico. Sin embargo, se trata de un científico natural. No se le da status de científico al científico social. El papel del científico es el proteger el orden social. Por ejemplo en "El Hombre Trueno" el hombre plástico afirma textualmente "el supervillano es un científico que eligió el camino del mal y pretende robar toda la ciudad de Nueva York y convertirse en el hombre más rico del mundo". En este caso se trata pues, de un "científico" desviado de su senda original.

Como parte de las afirmaciones hechas anteriormente, es necesario complementarlas, citando como prueba los siguientes hechos. En la aventura "La Plastimonia se enfrenta con la discomonía", la acción se da en México. El papel de los mexicanos en esta aventura es secundario y pasivo. La discomonía (personaje femenino) desea robar el Tesoro de Cortés, y desea robar también, todos los tesoros del mundo. Nuevamente, Plástico es el policía mundial (papel que ha asumido Estados Unidos, como se verá posteriormente) que debe ir a México a proteger su "patrimonio histórico"; este país aparece como incapaz de hacerlo y se ve obligado a recurrir a un norteamericano; una visión muy parecida se da en "La Hiedra".

El tema de los extraterrestres es muy explotado. Estos son presentados como peligrosos y guerreristas en la mayor parte de los casos, mientras que, los militares norteamericanos son presentados como hombres bondadosos.

Es muy frecuente el irrespeto por las leyes naturales. Plástico puede hablar en el espacio exterior en donde no hay oxígeno ni atmósfera.

4. Las aventuras de Scooby-Doo

Estas aventuras tiene aproximadamente doce minutos de duración. Por ejemplo: en "El monstruo de brea", Scooby-Doo y sus amigos se enfrentan al temor, cosa usual en todas estas aventuras, combinado con cierto humor. Nuevamente vemos un punto de vista colonialista sobre el Tercer Mundo. Estos países aparecen como pobres en cuanto a su capacidad e iniciativa y que por lo tanto deben ser dirigidos. Se observa la avaricia y el deseo de saquear a los países pobres. La cultura imperialista se imponen sobre las culturas de los países del Tercer Mundo, a su vez, esta cultura dominante se universaliza, se impone y suplanta cualquier cultura pasada. Por ejemplo, la cultura de los pueblos de Brasil, se presenta como algo tenebroso, sus pueblos amazónicos son presentados como salvajes.

En esta serie de aventuras, se mira claramente, dos tipos de personajes:

a) aquellos que razonan, usan un lenguaje lógico, siguen pistas, mantienen una conducta propia de adultos y tienen una conducta siempre lúcida. Se trata de jóvenes detectives que carecen de temores y;
b) aquellos personajes que se comportan de forma infantil, temerosos, y por lo general, si descubren algo, es ingenuamente y por casualidad. Se trata de "Scooby" y "Shagui".

En esta serie de aventuras vemos, de nuevo, la defensa de la propiedad privada ante ladrones, como el motivo principal de la acción de los personajes. La defensa de un modo de propiedad privada es el objetivo principal de los héroes. No se explica nuevamente debido a qué surge la criminalidad; los mismos personajes no entienden por qué hay personas que atentan contra un mundo como tal. En una de estas aventuras se presenta, por ejemplo, la entrega de premios de Hollywood como un acto muy lleno de felicidad. Scooby-Doo ríe placenteramente y se siente orgulloso de que su prima, Scooby-Dee, sea actriz de cine. De la misma manera cuando Scooby-Doo, es presentado en televisión, se siente muy orgulloso y satisfecho.

Otro aspecto que llama la atención es la explotación de sentimientos de temor, ya citada anteriormente. Este es un factor típico de esta serie. Por ejemplo en "Cuidado con los Willawaw, se introduce la acción con un clima de rayería, tormenta y temor. En este contexto aparece el monstruo casa que es muy típica de esta serie: el Willawaw, una lechuza es un motor de jef disfrazado. La fantasía y el absurdo se mezclan. En esta misma aventura, se observa, por el tratamiento del tema, la discriminación y desprecio por la cultura indígena, norteamericana. El citado monstruo es tomado de la mitología indígena, según se explica. Generalmente, al argumento es el mismo; alguien se oculta detrás de un monstruo para robar o enriquecerse ilícitamente, logra distraer la atención de los héroes, los cuales, posteriormente, siempre descubren el culpable. Esto se nota, de modo de ejemplo, en "Cuidado con los Willawaw" en donde, este "monstruo", es un medio para ocultar en una cueva, televisores, joyas, etc., que son producto de un contrabando. Lo mismo vemos en "El corredor fantasma" la cual trata de un ladrón de autos; en esta aventura vemos una gran cantidad de temores causados por detalles insignificantes, aparecen una serie de "fantasmas" que no respetan las leyes naturales. Por ejemplo, caminan sobre el aire sin ningún dispositivo especial. Scooby-Doo frecuentemente camina sobre dos patas, largos trayectos, lo cual es imposible para un perro.

5. Ulises 31

En esta serie, el contexto dentro del cual se dan las aventuras es el futuro. Se trata del siglo treinta y uno. Se toma la literatura griega clásica como fuente ideológica para el argumento. Del análisis sobre el significado sociológico de esta aventura, se desprende que, la misma, representa la inseguridad que tienen la sociedad capitalista actual en su futuro. Por ejemplo Ulises 31, presenta un futuro para la humanidad incierto, violento, lleno de angustias y temores, y gobernado fatalmente, por los dioses y sus "maldiciones", que el hombre debe enfrentar pero que nunca logra vencer. Lejos de ser una concepción positiva sobre el futuro se trata de un regreso al pasado. El futuro de la humanidad se halla presentado por la era espacial, sin embargo, ésta se halla llena de pesadillas. Por ejemplo en "El reino de Hades". Ulises, en su misión de "destruir el mal y luchar por la paz", se enfrenta a figuras llenas de misterio, en este caso se trata de mariposas gigantescas. Ulises es un personaje valiente, intrépido, de rasgos europeos, usa un lenguaje lógico. Se trata de una especie de Eneas, en un contexto interplanetario. Las computadoras y máquinas usualmente, se enfrentan al hombre. Es importante destacar, que no se presenta aquí la defensa de la propiedad privada como un elemento discursivo central. Sin embargo, si se presentan regímenes políticos ya obsoletos como la monarquía y el despotismo. Por ejemplo en "Eolo o el cofre de los vientos cósmicos" se presenta la monarquía terrenal y divina como forma de gobierno.

El traslado de importantes elementos de la mitología griega a un ambiente interplanetario y a un mundo de ciencia ficción, no nota con toda claridad en la aventura titulada "El Cíclope o la maldición de los dioses". En ella la fuerza de la naturaleza aparecen como fuerza ciega e incontrolada por el hombre, pero controlada por los dioses (Poseidón, Zeus, etc.). La vida del hombre oscila entre los dioses buenos y los malos. En este discurso ideológico presentado en Ulises 31, se mira el regresionismo hacia formas religiosas atrasadas, tales como predestinación y la sumisión de la voluntad del hombre por los dioses creados por él mismo.

II. Conclusiones

La información, los hechos y las circunstancias mencionadas, nos han aproximado teóricamente al concepto/ *actitud contenido* en el *discurso político-ideológico, así como a su entorno general, sobre el contexto y las actitudes de los personajes de la intención ya estudiados.*

Merced a los datos acumulados se comprueba en sus detalles y características concretas, la hipótesis planteada al inicio de nuestro trabajo. Finalmente, y a modo de conclusión, plantearemos las siguientes ideas:

1. El problema de fondo que inquieta a los actores en el "mundo narrado" en las caricaturas estudiadas, según su forma discursiva, se constituye en parte de los valores supremos de la sociedad capitalista contemporánea esconden como esencias clasista, los siguientes conceptos. En el caso de la lucha por alcanzar el "bien" lo cual se manifiesta con mayor claridad en los Superamigos, se oculta la defensa ciega a la propiedad privada, la estabilidad y el control social de la burguesía monopolista hacia los pueblos, tanto de aquellos del mundo capitalista desarrollado como del dependiente, así como el predominio de los Estados Unidos en la esfera de las relaciones internacionales. También encontramos elementos que promueven el dominio y marginación de la mujer y de la etnia blanca hacia los demás grupos étnicos (indígenas, negro, chino, etc.).

   En el caso del "mal" éste expresa la lucha del orden social capitalista contra sus propios temores y tabúes. La lucha entre el "bien" y el "mal", reforzada a nivel de la ideología con personajes fantásticos, tiene en su interior más profundo los intereses más sentidos del capital monopolista internacional, los cuales consisten en:

   a) Defensa de las relaciones de producción capitalista e imperialista y su respectiva estructura social y nacional.
   b) Intento por regresar la historia de la humanidad al pasado y revivir el colonialismo y fortalecer el neocolonialismo, haciéndolo fuerte como en sus orígenes.
   c) Agresión a los pueblos del Tercer Mundo y a otros países en el plano de la creación de valores culturales.
   d) Defensa de la hegemonía de Estados Unidos en el reducido grupo de países imperialistas.
   e) Regresión al pasado hacia ideologías y estructuras vetustas, tales como el esclavismo y el feudalismo. Al menos hay una gran añoranza por esto.
   f) Temor a la desaparición del racismo, el colonialismo y el neocolonialismo que aún queda en el mundo. En este caso el futuro se mira con algo inexplicable y tenebroso para el hombre.
   g) Desprecio hacia los pueblos de América Latina y por sus culturas nacionales. Estos se presentan como atrasados, salvajes y peligrosos.

2. Los conceptos, valores y actitudes, y formas de conducta de los personajes presentados en las caricaturas analizadas (Los Superamigos, El Hombre Plástico, etc.), así como la naturaleza de su interacción a través de sus "aventuras", son un reflejo de la crisis mundial.

   También tenemos que en la vida real del gobierno de Estados Unidos ha asumido en la práctica el papel de gendarme mundial; de la misma forma, y en el contexto del mundo de la fantasía de las caricaturas, lo hacen los superhéroes (hombres y mujeres que nunca envejecen, que son invencibles, indestructibles, que ya de antemano están destinados a triunfar, etc.). Esto refleja de manera clara los acontecimientos mundiales en la esfera de las relaciones internacionales, aquí vemos que "la administración de EE.UU." proclama sin miramientos que cualquier parte del mundo es zona de sus intereses "especiales" o "vitales": El Este árabe, Centroamérica, El Caribe, el Golfo Pérsico, las regiones del Océano Pacífico e Infico, etc. Las "fuerzas de despliegue rápido".

   Formadas en EE.UU. Con su policía y sus cuerpos de seguridad. Hay una plena identificación entre sus objetivos y los objetivos de estos organismos. La crisis actual por la que atraviesa la sociedad y la ideología burguesa se refleja con gran claridad en las concepciones difundidas, a través de los medios de comunicación social en este caso por medio de las caricaturas que se le inculcan a los niños y jóvenes. Este es el vínculo más profundo e importante entre la vida real y el mundo narrado en la caricatura infantil y juvenil. Esto es algo natural debido a que las empresas de la comunicación que las producen verbigracia. Hanna Barbera son parte de un complejo empresarial de corporaciones que integran la economía, y por ende incursionan en una sociedad que presenta, como uno de sus mayores indicadores de putrefacción social y moral, un crecimiento de la delincuencia (este es uno de los temas más reiteradamente desarrollados en las caricaturas). Tal como vimos anteriormente los Superhéroes con respeto a este fenómeno se compartan como superpolíticas. Por ejemplo, en EE.UU. Cada 10 segundos se da un robo con fractura, cada 5 minutos una violación y cada 6 minutos, un asesinato.

   Asimismo, se registra una continua agudización de la crisis de la ideología imperialista. Los círculos gobernantes no están en condiciones de ofrecer a las masas populares ideas o concepciones positivas, ni valores morales. Bajo los efectos de la ruda realidad se derrumba las leyendas sobre "el Estado de prosperidad general", el capitalismo popular, "Mundo libre", "la democracia", etc.

3. Las caricaturas infantiles, en cuanto a su contenido y función, actúan de manera similar a los restantes programas de televisión; todo ello forma parte de la "cultura de masas" que se difunde comercialmente por medio de empresas multinacionales, las cuales controlan, además de la televisión, el cine, la prensa, la radio y la publicidad. Todo ello forma parte de un poderoso aparato de propaganda masiva. En el caso de las caricaturas analizadas, hemos visto cómo introducen valores ajenos, a la cultura costarricense y las tradiciones de nuestro pueblo, y a su vez, afectan sensiblemente a gran parte de la población como es la niñez y la juventud, la cual, de seguir por este camino ya no reproducirá más la cultura y las pautas de conducta social de nuestro pueblo.

NOTAS

1. Por ejemplo, tal como se verá más adelante, se fijan puntos de vista sobre la relación entre los superpotencias, se discrimina a los pueblos y etnias del Tercer Mundo, etc. (Véase hipótesis de trabajo).
2. Durante varios años, el autor del presente artículo observó el contenido ideológico de gran cantidad de caricaturas, esto posibilitó posteriormente definir el área de interés y, a su vez clasificar, observar y recolectar los datos necesarios para este trabajo. En el mismo se usa el término "ideología" entendida como "falsa conciencia". (Véase al respecto BARTRA, Róger. **Breve diccionario de sociología marxista.** 1era. edición, México, D.F. Editorial Grijalbo, 1973, págs. 93-94.
3. PAVLENKI, A. **El proceso revolucionario mundial.** 1era. edición,
4. IDEM, pág. 83.
5. IDEM, pág. 90.

BIBLIOGRAFIA

a) **Libros y revistas**

1. BARTRA, Róger. **Breve diccionario de Sociología Marxista.** 1era. edición, México, D.F. Editorial Grijalbo, 1973.
2. PAVLENKO, A. **El proceso revolucionario mundial.** 1era. edición. Moscú, Ed. Progreso, 1985.
3. PEREZ, María. "Mass media frente a masa media". La historieta como trabajo y el trabajo crítico de la historieta. EN: **Revista de Ciencias Sociales** (UCR). Costa Rica 1985. Pág. 29.

b) **Documentos de televisión**

Programa	*Título de la aventura*
Los Superamigos	Los bandidos roncarroleros del espacio
Los Superamigos	(+)
Los Superamigos	(+)
Los Superamigos	(+)
Los Superamigos	(+)
Los Superamigos	Las máquinas asesinas
Los Superamigos	El Jardín del Mal
Los Superamigos	La venganza del Bizarro
Los Superamigos	(+)
Los Superamigos	Se busca a los Superamigos
Los Superamigos	(+)
El sorprendente Hombre Araña y sus amigos	El Crimen de todos los Siglos
El sorprendente Hombre Araña y sus amigos	El Fantástico Señor Frunt
El Hombre Plástico	El maniático cabeza de Computadora
El Hombre Plástico	El terrible cinco más uno
El Hombre Plástico	Kitty, la gata-gatuna
El Hombre Plástico	El Saltarín
El Hombre Plástico	El Hombre Trueno
El Hombre Plástico	La plastimonio se enfrenta a la discomonía
El Hombre Plástico	La Hiedra
El Hombre Plástico	El horrible hombrecillo
Las Aventuras de Scooby-Doo	El Monstruo de Brea
Las Aventuras de Scooby-Doo	El misterioso jaguaro
Las Aventuras de Scooby-Doo	La Creatura del Jardín Botánico
Las Aventuras de Scooby-Doo	(+)
Las Aventuras de Scooby-Doo	Cuidado con los Willawaw
Las Aventuras de Scooby-Doo	El Corredor Fantasma
Ulises 31	El Reino de Hades
Ulises 31	El Cíclope o la maldición de los dioses
Ulises 31	Eolo o el cofre de los vientos cósmicos

TOPICOS DEL HUMANISMO

Universidad Nacional
Centro de Estudios Generales
Apartado 86-3000
Costa Rica, América Latina
Teléfono 277-3307

MIEMBROS DE LA COMISION EDITORIAL:
Lic. Gerardo César Hurtado Ortiz, editor
Dra. Zaida Fonseca Herrera
M.A. Ana Cecilia Sánchez Molina
Prof. Alfonso Chase Brenes

MECANOGRAFIA:
Sra. Olga Martha Rojas Bolaños

UNA 25
REALIDAD DE EXCELENCIA

Impreso en
el Programa de Publicaciones e
Impresiones de la
Universidad Nacional

PRESENTACION

Dentro de las magnificentes cosas que nos llevaremos para el remoto futuro será el mero hecho de que las sociedades se reflejan en ídolos e iconos ocultos todos en lo que nos brindan los «mass-media». Desde esta perspectiva el humanismo, no podría dejar de integrar en las consecuencias de también un humanismo desintegrado, en las formaciones teóricas del nuevo milenio ad portas, encontraremos siempre la vital formulación sobre el hombre y su significado, sus realizaciones históricas son parte importante del progreso actual en todos los campos de las ciencias. El próximo mundo será asequible en la esfera de las convivencias plurales de la humanidad, por búsqueda de nuevos líderes. Los dos ensayos nos traen un mensaje necesario en el lenguaje de una nueva época que nos ilustran imágenes e iconos sobre la identidad.

Gerardo César Hurtado Ortiz
Editor