



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

Universidad Nacional Autónoma de México
Escuela Nacional de Artes Plásticas

Homersapiens

**Análisis semiótico de la comunicación
masiva a través de la
obra de Matt Groening**

Tesis

Que para obtener el título de
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta:

David Torres Terrazas

Director:

Maestro Gerardo García-Luna Martínez

México D.F. 2014



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



Universidad Nacional Autónoma de México
Escuela Nacional de Artes Plásticas

Homersapiens
Análisis semiótico de la comunicación masiva
a través de la obra de Matt Groening

Tesis
Que para obtener el título de:
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta:
David Torres Terrazas

Director:
Maestro Gerardo García-Luna Martínez

México D.F. 2014

Quiero agradecerle especialmente a mi esposa Angélica, que me ha brindado su apoyo durante 11 años y ha estado conmigo en las malas y en las peores. Además gracias a esas tardes de interminables pláticas, pues ayudaron a darle forma a este trabajo de tesis, sin su apoyo no hubiera podido llegar a este resultado.

También les agradezco profundamente a mis padres, pues sin su incondicional apoyo este proyecto no hubiera sido posible.

A mi mamá, pues desde que era pequeño, siempre estuvo ahí para levantarme cuando me caía y me animó para seguir siempre hacia adelante.

A mi papá, que me enseñó que es mejor siempre tomar el camino más difícil., pues deja mayor enseñanza y madurez

Finalmente les dedico este trabajo a mis dos hijas, a la inquieta Libertad, que me da lecciones de paciencia todos los días y me da ánimo para seguir adelante; y a Loreto, que está por llegar y me ha enseñado a no flaquear ante ningún obstáculo.
Este trabajo es para ustedes.

Índice

Introducción	4
Capítulo 1	9
Teoría semiótica para el análisis de un producto mass media	9
1.1.1. El problema del <i>ser sígnico</i>	11
1.1.2. Las fronteras del signo	16
1.1.2.1 Desde aquí del signo	18
1.1.2.2 Hasta aquí del signo	21
1.1.3 Las señales	27
1.1.4 El plano de la expresión y el plano del contenido	30
1.1.5 ¿Es real la Matrix?	34
1.1.6 De los códigos en las artes y en las ciencias	36
1.2 La semiótica de Charles Sanders Peirce	41
1.2.1 La cinta de Möbius con un parche o Peirce detiene el delirio	41
1.2.2 La tricotomía peirciana	45
1.2.3 Inducción, deducción y abducción	51
Capítulo 2	55
Cultura de masas y su difusión	55
2.1 Sobre la cultura de masas	56
2.1.1 Una definición de cultura	56
2.1.2 Cultura de masas	63
2.1.3 Qué es un tipo cultural	72
Capítulo 3	77
La historia del <i>comic</i> estadounidense como producto cultural de masas y elemento alienador	77
3.1 Los <i>comics</i> como antecedentes de los dibujos animados	78

3.1.1 Del sunday al daily	80
3.1.2 Del periódico al comic-book	89
3.1.3 El comic-novela	99
3.1.4 El comic contracultural, underground y de élites	104
3.1.5 De la imagen estática secuencial a la imagen en movimiento	112
3.2 La familia amarilla	119
3.2.1 Antecedentes.....	119
3.2.2 Matt Groening en el infierno	125
3.2.3 Los Simpson, la serie	128
Capítulo 4	135
Homersapiens habitante de extremo Oriente	135
4.1 Cualisignos.....	138
4.2 Sinsignos.....	140
4.3 Legisignos	143
4.4 Íconos	147
3.5 Índice.....	150
4.6 Símbolos	154
4.7 Rema.....	159
4.8 Dicisignos.....	162
Conclusión.....	165
(Argumento)	165
Antes de comenzar con la conclusión	166
Ahora sí la conclusión	168
Ilustraciones	175
Bibliografía.....	187

Introducción

Después de varios meses de reflexiones, visitas a la biblioteca, asesorías con profesores, y un sinnúmero de peripecias más, por fin encontré un tema que llenaba mis expectativas, aquí quisiera hacer mención de mi director, el Doctor Gerardo García-Luna, pues tuve el honor de asistir a sus cátedras, que me condujeron a la puerta de esa laberíntica ciencia llamada semiótica.

Cuando decidí hablar de los dibujos animados tenía en mente hacer un análisis del discurso visual de los contenidos de la serie Los Simpson y uno de sus personajes principales, Homero Simpson; pensé que iba a ser una simple revisión de las cualidades del personaje en cuestión, insertas dentro de una clase de signo específico, sin embargo, mientras fui adentrándome en la complejidad de la materia, me di cuenta que un análisis semiótico va mucho más allá que esa simple revisión superficial y que para poder realizar un estudio semiótico serio, el estudioso necesita inmiscuirse en otras áreas de estudio como la lingüística, la antropología, sociología, filosofía, etcétera -por mencionar algunas- lo que puede derivar en un análisis integral de algún fenómeno cultural, es decir, un fenómeno comunicativo; por lo tanto, este ejercicio es propio de un diseñador, ya que nuestra función es la creación de un lenguaje creado por signos visuales y auditivos, que van dirigidos hacia un espectador que tendrá a su vez la función de decodificar el discurso visual para su propia interpretación.

Veremos en este trabajo, un enfoque comunicacional y comunicativo de la cultura. Para que exista comunicación

necesitaremos de un lenguaje convencional establecido por una sociedad o colectivo para el uso individual; entonces, para poder realizar el análisis semiótico es necesario analizar el contexto del fenómeno del acto comunicativo, es decir, la sintaxis, la semántica y la pragmática de la comunicación, y de los actores que intervienen en ésta. Por lo que en muchos momentos parecerá más una tesis sociológica o antropológica, y es así porque será necesario para comprender cómo Los Simpson establecen un lenguaje multimedia con sus espectadores, generando verdadera comunicación de masas; si no tomáramos en cuenta todos esos enfoques, el estudio correría el riesgo de quedar incompleto.

Para adentrarnos poco a poco en el tema, en el primer capítulo, trataremos de establecer las bases teóricas y conceptuales que nos permitirán posteriormente hacer el análisis del personaje en cuestión. En el campo de estudio de la semiótica encontramos a diversos autores que han elaborado teorías diferentes, durante épocas distintas; como si no fuera ya compleja la semiótica, también encontramos muchos autores que difieren entre ellos, entonces, para presentar mi enfoque comunicativo de la cultura de masas, tomaré como marco teórico a dos autores representativos de esta ciencia; el primero, considerado como el padre de la semiótica moderna y del pragmatismo, Charles Sanders Peirce, lógico, matemático y semiótico de origen estadounidense; su estudio, aunque epistemológico, nos presenta el acto comunicativo como un fenómeno ontológico y mental. Peirce nos ofrece una idea de cómo el cerebro interpreta los signos y los correlaciona, analizando, un acto epistemológico que está relacionado con su contexto social (semántico), por lo que

ofrece una investigación más amplia, a diferencia de los semiólogos europeos.

El segundo autor es Umberto Eco, literato y semiólogo italiano, nos entrega un estudio de la cultura bajo la lupa de la comunicación. En su larga trayectoria ha elaborado un sumario bastante amplio en que conjunta las teorías semióticas americanas y europeas, englobando el aspecto lógico y social (aunque le da mayor peso a lo semántico) en una sola teoría, que me parece pertinente, por su enfoque comunicativo de la cultura, necesario para el desarrollo de esta investigación.

Posteriormente, veremos el contexto en el que se desarrollan Los Simpson, resultando necesario tocar primero, el tema de la cultura, con un enfoque simbólico, por lo tanto comunicativo; y ulteriormente, hablar acerca de la cultura de masas y su difusión. Será pues imperioso conocer el por qué, para qué y cómo de la cultura de masas, tratando de establecer algunos conceptos importantes, pero eso sí, tratando siempre evitar el debate.

Después de dejar claros algunos aspectos y conceptos básicos de la semiótica y la cultura y su difusión, comenzaremos a hablar de nuestro objeto de estudio, Los Simpsons.

Los Simpson son una serie de difusión masiva bien estructurada y con cimientos firmes, porque tiene una larga herencia; aunque es un programa transmitido por televisión, su armazón es muy parecido al de los *comics*, que combinaron el arte visual y la narrativa literaria, creando un fenómeno de *cultura masiva* que alcanzó gran aceptación principios del siglo anterior (manteniéndose

así durante varias décadas hasta que llegó la televisión) por eso, tendremos que hacer un repaso histórico con sus correspondientes apuntes sociológicos, del llamado noveno arte, que tras el paso del tiempo, y los avances tecnológicos, dieron paso al protagonismo de las series de dibujos animados en televisión, ese aparato de comunicación masiva que mantuvo su auge desde mediados del siglo pasado hasta la actualidad, a pesar de que se enfrenta a una poderosa competencia que amenaza con destronarla, y me refiero al Internet.

Ya establecidas las bases teóricas y conceptuales, podremos entrar de lleno al análisis de Los Simpson, primero comentando acerca de los antecedentes directos de Los Simpson, y los trabajos anteriores de su creador, que por cierto fue un *comic*, para pasar a hablar de la serie en sí.

En el tercer capítulo trataremos de realizar el análisis semiótico de los signos visuales y características personales que dan vida al personaje de Homero Simpson, pues como ya dije anteriormente, no podemos limitarnos solamente a realizar el análisis con los signos visuales, porque se trata de un espectáculo multimedia, y sin nos enfocáramos sólo al área perteneciente a lo visual, la investigación quedaría incompleta, no dejando claro el propósito de la serie animada y el papel que cumple Homero Simpson, tanto en la serie, y también como producto de consumo cultural de masas, con todo lo que ello implique.

Capítulo 1

**Teoría semiótica para el
análisis de un producto mass
media**

En el tenor de que la línea argumental de mi investigación de tesis parte del área propia de lo visual como sustento, buscando esclarecer el propósito de la serie *Los Simpson* y en particular el papel que cumple el personaje conocido como *Homero*, en tanto producto de consumo cultural de masas, oriento el contenido de este primer capítulo a la exposición de algunos conceptos fundamentales de la semiótica, precisamente porque ayudará a desentrañar la construcción signica del producto mediático que constituyen *Los Simpson –Homero* en especial para el objeto de esta tesis.

En virtud de la gran complejidad que reviste la materia semiótica habré de exponer en los incisos que componen este primer capítulo, las reflexiones de algunos especialistas en el tema, así como algunas de sus herramientas conceptuales para dar un soporte definido a las interpretaciones que realizaré a partir de sus aportaciones a fin de permitirme apuntar una propuesta de análisis semiótico basada en las tricotomías de Charles Sanders Peirce, como parte de éstas.

Todo lo anterior propiciará el entendimiento de la planeación precisa de estos signos, que pese a su aparente nimiedad, están sustentados en una bien pensada difusión televisiva que propicia la aparición de conductas en el espectador, mismas que fortalecen el interminable ciclo de consumo que este sistema promueve. Así pues para analizar con pertinencia dicho producto de los mass media en los párrafos siguientes establezco una aproximación con la semiótica.

1.1.1. El problema del ser *sígnico*

Para abordar la problemática del signo me apoyaré en el marco teórico que ofrece Umberto Eco en su libro *Kant y el Ornitorrinco*. En él apunta que: “la semiótica [se encarga de] decir [...] cómo usamos signos para referirnos a algo”¹ pero siempre que nos referimos a algo “producimos signos porque hay algo que exige ser dicho”², es decir, aparece algo(ente) que nos empuja a nombrar las cosas(también entes) o saber qué cierta cosa es esa cosa (y no otra) y ¿Cómo es que percibimos (por no decir interpretamos) tal cosa?; entonces, antes de hacer la referencia, definimos las cosas.

Cuando tratamos de definir algo decimos: “tal cosa es...”, entonces “usamos signos como expresiones para expresar un contenido, y este contenido es recortado y organizado de formas diferentes”³, pero antes de recortar y organizar los contenidos aparece el es.

Si intentamos definir el ser caemos en un “absurdo: porque no se puede definir una palabra sin empezar por el término es, ya sea expresado, ya sea sobreentendido”⁴. El ser se nos presenta como un entendido tácito de tal manera que nos resulta tan cotidiano que pareciera que ya lo dominamos.

Del problema del ser se ha ocupado la metafísica desde la antigüedad tratando de resolverlo. Sin embargo, la

1 Eco, Umberto. *Kant y el ornitorrinco*. Lumen, Milano: 1997. p. 21

2 ibídem. p. 22.

3 ibídem. p. 63.

4 ibídem. p. 17.

discusión se prolonga hasta nuestros días. En este capítulo daremos cuidadosos pasos sobre esta cuestión siguiendo las reflexiones de algunos autores, sin ocuparnos por dar una respuesta definida sobre el ser, ya que no constituye el objetivo de este trabajo de investigación; más bien, se tomarán algunos planteamientos que sirvan para formular un aparato crítico que favorezca la comprensión del signo y lo que esto conlleva.

Ya antes se había mencionado a las cosas o al algo, a esto lo llamaremos ente, entendiéndolo como: “todo aquello de lo que hablamos, lo que mentamos, a todo aquello a lo cual nos comportamos de ésta o aquella manera, ente es también lo que nosotros mismos somos, y el modo como lo somos”⁵. En esta cita se puede leer entre líneas hacia donde se dirige este primer capítulo, pues entiende al ente cómo fenómeno, es decir, en una estructura óptica–ontológica, como vemos al mundo—más adelante buscaremos diferenciarlo del signo – Esto es, abordamos al signo en la tentativa reentenderlo.

Así pues, todo parece ser un ente; pero ¿Cómo nos sentimos seguros de que todo lo que es ente existe?. Si bien el ente parece ser todo lo que hay, es necesario asegurarnos de que en realidad hay; de esto ya se había ocupado René Descartes con su cogito ergo sum, pero, ¿Y si esto no fuera verdad?, entonces Eco nos responde: “La condición de toda pregunta es que haya ser”, por lo tanto cogito ergo sum resulta verdadero⁶.

5 Heidegger, Martin. *Ser y tiempo*. p. 17.

6 Tomando como primer referencia la afirmación del *ente* y del *ser* de Tomás de Aquino: “Una comprensión del *ser* ya está siempre implícita en todo aquello que se aprende como *ente* en Heidegger, Martin. *Ser y tiempo*.

Si ya sabemos que sí hay entes, también nos podrá surgir la duda: ¿existe el ser o el no ser? Parménides ya lo había planteado: “es y que no es posible no ser”⁷, ¿Cómo será posible que algo no sea?⁸, incluso Peirce aborda esta problemática en Algunas consecuencias de cuatro incapacidades: “No tenemos ninguna concepción de lo absolutamente incognoscible”⁹, pues para Peirce todo lo que conocemos viene de conocimientos anteriores, de la experiencia, “ningún conocimiento precede en nosotros a la experiencia y todo conocimiento comienza en ella”¹⁰, por lo tanto, no podemos pensar en algo que no sea. ¿Cómo será aquello que no existe?, si la misma pregunta plantea que no existe, de suerte que no lo conocemos. Sin embargo, que no lo conozcamos tampoco quiere decir que no exista, puesto que para que algo exista es necesario que algo no exista; como la luz que no podría ser sin la oscuridad, así también el todo no podría ser sin la nada, ya lo dice el poema del ser: “La decisión de esto consiste en lo

7 Parménides. p. 3.

8 Este problema al igual que el del *ser* tiene mucho que ver con el lenguaje, pues todos sus límites son puestos por él mismo, tanto Heidegger como Eco tratan de aislar al ser, para poder encontrarlo solo y transparente, resultará difícil, ya que la pregunta nace del lenguaje y Charles Morris nos dice que “resulta que los signos [se] hallan interconectados y que el lenguaje emerge como un sistema de signos. Que la estructura sintáctica del lenguaje es, en general, una función tanto de sucesos objetivos como de la conducta, y no de uno de ellos por separado”. *Fundamentos de la teoría de los signos*. Paidós; Buenos Aires: 1985. p. 40. Entonces entendiendo que al formular la pregunta del ser, la interrogante se construye por signos, de cualquier tipo; por lo que resultaría difícil poder aislar hasta dejar solo al ser. Entonces, reitero que no trataré de resolver el problema del ser, sólo proporcionaré una manera de poder abordar la teoría de los signos para una mejor comprensión de los objetivos de esta investigación de tesis.

9 Peirce, Sanders. *La ciencia de la semiótica*. Nueva visión; Buenos Aires: 1968. p. 10.

10 Kant, Immanuel. *Crítica de la razón pura*. Porrúa, México: 2008. p. 27.

siguiente: es o no es. Pero ya está decidido [...] sin nombre (porque no es verdadero camino), en cambio, la otra es y es genuina”¹¹, es decir, para alcanzar la verdad (en este caso el ser) es necesario el error (el no ser). Retornando a la proposición de Peirce, necesitaremos forzosamente de los sentidos para que algo exista para nosotros como individuos, a fin de hacer de un ente cognoscible, un ente existente, por lo tanto a posteriori.

Entonces sabemos que hay cosas que existen, pero ahora nos enfrentamos a otra problemática. Los hombres percibimos de maneras diferentes las distintas cosas según el paradigma dominante en el contexto del individuo. Esto lo planteaba Nietzsche de la siguiente manera:

¿Qué es entonces la verdad? Una hueste en movimiento de metáforas, metonimias, antropomorfismos, en resumidas cuentas, una suma de relaciones humanas que han sido realizadas, extrapoladas y adornadas poética y retóricamente y que, después de un prolongado uso, un pueblo considera firmes, canónicas y vinculantes; las verdades son ilusiones que se han olvidado que lo son; metáforas que se han vuelto gastadas y sin fuerza sensible, monedas que han perdido su troquelado y no son ahora ya consideradas como monedas, sino como metal¹²

Lo que el filósofo y filólogo alemán nos propone – Heidegger lo hace también –, es que no percibimos las cosas como son en sí – Umberto Eco las llama unidades culturales, de esto nos ocuparemos más adelante –. Esas metáforas nos construyen, o nos las construimos, a lo largo

11 Parménides. p. 3.

12 Nietzsche, Frederick. *Sobre la verdad y la mentira en sentido extramoral*. Tecnos, Madrid. p. 5.

de la vida; o dicho de otra manera, percibimos fenómenos que nos crean una idea del mundo.

Martin Heidegger realiza una reflexión acerca del ser buscando el poder conocer las cosas en sí. Esa reflexión intenta por decirlo así, entender al ser desde atrás, verlo en transparencia. Para ello se pregunta acerca de la existencia, del *dasein*... que “se comprende siempre así mismo desde su existencia, desde una posibilidad de sí mismo: de ser sí mismo o no serlo”¹³, “por consiguiente el *dasein* tiene una tercer primacía: el de ser de la posibilidad óptica-ontológica de todas las ontologías.”¹⁴. Es decir, que este *Dasein* es la forma de poder ver al ente desde atrás, porque el *dasein* es la existencia de estar-ahí, es la posibilidad óptico-ontológica de todas las todos los entes, es decir, la capacidad del ente de mostrarse en sí mismo y de sí mismo o dicho de otra manera, el *dasein* es la forma óptico-ontológica del ser.

El *dasein*, es la forma en la que vamos a entender al ente de una manera óptico-ontológica, o sea, abordaremos al signo como fenómeno¹⁵ —o más propiamente, no al signo, sino a ese algo que sustituirá al signo. Empero esto se clarificará en los capítulos posteriores; así mismo, buscaremos diferenciarlo del signo, anticipando por ello, que todo signo es un ente, pero no todo ente es un signo.

Al realizar el análisis del personaje animado —en nuestro caso Homero Simpson— de una manera óptica y ontológica,

13 Ídem. p. 23.

14 Ídem. p. 24.

15 La parte ontológica del fenómeno es lo que Nietzsche define como metáforas, metonimias y antropomorfismos y la parte óptica es la esencia de las cosas en sí que Nietzsche desea que el hombre busque. Cfr. Nietzsche, Frederick. *Op. cit.* Tecnos, Madrid.

es decir, hacer el análisis como signo desde fuera y desde dentro, desde su ser mismo, tomando en cuenta todas las consideraciones que cada signo lleva consigo, esto es, las denotaciones y connotaciones de cada signo, no podemos comenzar con dicho análisis sígnico, ignorando qué es lo que podemos considerar como signo y qué no.

La manera en la que un personaje animado es construido, tiene mucho que ver, sí, con sus cualidades visuales, pero no sólo éstas, es preciso escudriñar la esencia misma del personaje, es decir, las cualidades de su ser, que mediante sus actitudes y conformación física, dan por resultado una obra bien constituida y con funciones comunicativas estructuradas de manera tal que sus signos componentes envían los mensajes requeridos para legitimar su estilo de vida. Siendo así considerado como un producto viable para las mayorías al promover en los espectadores la adopción de ciertas actitudes parecidas a las del personaje, misas que contribuyan al consumismo –sustentante y difusor del sistema imperante en la actualidad.

1.1.2. Las fronteras del signo

En el inciso anterior nos ocupamos de la cuestión del ser sígnico, mismo que de acuerdo a los postulados de los especialistas nos permitió establecer la existencia de cosas que nos rodean y afectan nuestra forma de entender al mundo, a estas cosas denominadas entes para efectos de análogos de los signos. En este apartado nos aproximaremos a los entes susceptibles de una interpretación desde el punto de vista semiótico.

La semiótica es la ciencia que se ocupa del estudio de los signos. Será necesario aclarar que los entes –por decirlo de alguna manera– son portadores de actitudes o hábitos que nos hacen enfrentarnos y entender al mundo. No obstante, no todo ente es materia semiótica, por tanto, trataremos de establecer algunos parámetros a fin de poder designar cuando un ente es un signo y cuando puede dejar de serlo.

Así pues, un punto de partida para identificar un signo es primordial a fin de comenzar tal distinción. Un elemento fundamental que nos ayudará a discernir qué es un signo –algo no visto ya como una cosa, enunciado además por varios autores–, es la convención. Tres definiciones del ámbito de la semiótica nos ayudarán a ubicar nuestra reflexión en este campo.

La primera corresponde a Ferdinand de Saussure: “la lengua es un sistema de signos que expresan ideas y, por esa razón, es comparable con la escritura, el alfabeto de los sordomudos, los ritos simbólicos, las formas de cortesía, las señales militares, etc.”¹⁶

Para Charles Sanders Peirce¹⁷, un signo es: “algo que, para alguien representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter”¹⁸; para Peirce el signo no es solamente el signo por sí solo, para desarrollarse necesita de una correlación, a este proceso de correlación él lo llama semiosis, y la semiosis es: “una acción, una influencia que sea, o suponga,

16 Saussure, Ferdinand. *Curso de lingüística general*. Losada, Buenos Aires: 1945. p. 44.

17 Está definición que aquí se presenta es la del signo como representamen que se explicará en capítulos posteriores.

18 Peirce, Charles. *La ciencia de la semiótica*. Nueva visión, Buenos Aires: 1986. p. 22.

una cooperación de tres sujetos, como, por ejemplo, un signo, su objeto y su interpretante, influencia tri-relativa que en ningún caso puede acabar en una acción entre parejas”¹⁹

Eco nos habla del signo con diferente interpretación a lo largo de su obra, tomaré la primera que aparece en su libro *Tratado de semiótica general* y entiende al signo como: “todo lo que, a partir de una convención aceptada previamente, pueda entenderse como **ALGUNA COSA QUE ESTA (sic) EN LUGAR DE OTRA**”²⁰.

Saussure entiende al signo como una unidad comunicativa que es afectada por su contexto; Peirce dice que el signo es algo que se refiere a algo, pero en correlación con otro algo, y para Eco es la sustitución de un algo por otro algo. Tomando en cuenta las definiciones anteriores podemos hacernos una primer idea de lo que es un signo. Con esto ya podremos empezar a diferenciar las cosas que aún no se encuentran totalmente arropadas por alguna de las definiciones anteriores, empero que se encuentran en una frontera cercana al signo y por lo tanto pueden o no ser materia semiótica.

Sin embargo, tratando de clarificar el análisis sígnico de Homero Simpson, ofrecemos en los siguientes dos apartados algunas aproximaciones sustantivas propias del signo.

19 Eco, Umberto. *Tratado de semiótica general*. Lumen, Barcelona: 2000. p. 32.

20 *Ibidem*. p. 33.

1.1.2.1 Desde aquí del signo

El humo permite inferir la proximidad del fuego. Esta es una referencia ampliamente citada. Se deduce que el humo es un indicador de la presencia de fuego; lo cual no quiere decir que el fuego quiera comunicar a algún humano de su existencia. El humo tiene su fuente natural en el fuego, por tanto, en base a la experiencia conocemos que el humo está porque seguramente en algún lugar cercano hay fuego²¹, entonces, con esos conocimientos adquiridos gracias a la experiencia se crea una convención, y se crea a partir de la relación entre el fuego y el humo. La relación y la convención no se hizo entre el fuego y la persona que vio el humo, éstas las crea la propia persona que observó el humo. Entonces, la inferencia viene de la experiencia vivida por una persona en interacción con una fuente natural –en este caso, de suerte tal que al relacionarla como causa y efecto surge así, la convención.

Un ejemplo que Eco nos ofrece:

“El primen médico que descubrió una relación constante entre una serie de manchas rojas en el rostro y el sarampión, hizo una inferencia; pero tan pronto como esa relación quedó convencionalizada y registrada en los tratados de medicina, hubo una convención semiótica así, pues, existe signo siempre que un grupo humano decide usar una cosa como vehículo de cualquier otra.”²²

21 Hablar de quién lo provocó o si alguien quiere comunicar con ese fuego alguna cosa, eso es materia de otro tema, aquí sólo se está estableciendo que el fuego no comunica, sino que la persona que ve el fuego es el que entiende la presencia de humo como fuego en alguna parte.

22 Eco, Umberto. *Op.cit. Tratado...* p. 36.

Repasando. La inferencia proveniente de una fuente natural, no es un signo en sí mismo, sino que éste se vuelve signo hasta que alguien dicta la convención. En el ejemplo anterior vemos que también los síntomas son signos gracias a la convención que relaciona la causa con su efecto.

“Un signo es un estímulo —es decir una sustancia sensible— cuya imagen mental está asociada a nuestro espíritu a la imagen de otro estímulo que ese signo tiene por función evocar con el objeto de establecer una comunicación”²³. A esta definición de Guiraud podríamos cambiar el término estímulo por el de fenómeno, puesto que los estímulos en realidad no siempre debemos interpretarlos como signos. Sigamos con el ejemplo del humo que infiere fuego; pero ahora pensemos que la persona que visualiza el humo es un niño pequeño, que a lo largo de su vida ya ha experimentado y relacionado el humo con el fuego, por lo tanto hizo ya una vez la inferencia. Ahora, ve humo y se dirige a él porque sabe que cerca debe existir fuego, éste le atrae por la luz que emite, entonces el niño se acerca y cuidadosamente trata de tocar la llama, comienza a percibir calor, de modo que está recibiendo un estímulo por parte del fuego²⁴, el fuego al no tener vida no trata de comunicarle al niño que si se acerca más se quemará, por lo que el niño mete su mano en la flama, se quema y empieza a llorar.

Ya que el fuego no comunica y el niño recibe un estímulo gracias al fuego que tiene la propiedad de quemar, ese

23 Guiraud, Pierre. *La semiología*. Siglo XXI, México: 1972. p. 33.

24 Aunque sabemos perfectamente que el fuego no tiene conciencia de emitir estímulos, es su condición natural, el fuego emite calor porque así es el fuego.

estímulo se queda en eso, en simple estímulo. Sin embargo, cuando el niño relaciona el doloroso ardor provocado por el contacto directo con el fuego crea una relación entre el estímulo y su fuente. Para el niño en cuestión, el estímulo se ha transformado en un signo que le alerta a tener cuidado ante la presencia de esa fuente originadora de ...

Sólo será necesario agregar que “una vez dicho esto, sólo veremos en los ejemplos citados indicios naturales, y definiremos al signo como la marca de una intención de comunicar un sentido”²⁵ No obstante es preciso aclarar que solamente se le puede declarar signo a los indicios naturales, cualesquiera que sean, sólo cuando existe una relación entre funtivos, de acuerdo a los especialistas.

La convención es pues la encargada de dar la pauta a fin de poder concebir algo como un signo, éste por si mismo al ser convención, siempre tendrá una finalidad comunicativa.

Cuando se planea la creación de un personaje, ya sea este de cuento, comic, película, etc, se le piensa con el fin de comunicar algo.

1.1.2.2 Hasta aquí del signo

Eco nos presenta dos hipótesis acerca de la cultura en su Tratado de semiótica general: “(i) la cultura por entero debe estudiarse como fenómeno semiótico, (ii) todos los aspectos de la cultura pueden estudiarse como contenidos de una actividad semiótica”²⁶, además en esta obra propone tres problemas propios de la cultura

25 Guiraud, Pierre. *Op. cit.* p. 34.

26 Eco, Umberto. *Op.cit. Tratado...* p. 44.

del hombre que no se consideraban dentro del estudio de la semiótica: “(a) la producción y el uso de objetos que transforman la relación hombre-naturaleza; (b) las relaciones de parentesco como núcleo primario de relaciones institucionalizadas; (c) el intercambio de bienes económicos”²⁷.

Y es que Eco entiende la cultura como la propuso Clifford Geertz: “Creyendo [...] que el hombre es un animal inserto en tramas de significación que él mismo ha tejido, considero que la cultura es esa urdimbre”²⁸. Lo cual deviene en una definición semántica sobre la cultura; implicando que decir que el hombre para poder adaptarse a su entorno y/o modificarlo (de cierto modo) lo simboliza²⁹ y se simboliza, es decir, siempre está produciendo signos, y constante y sincrónicamente los interpreta. Esto sólo es posible existe sociedad³⁰. Barthes trataba este aspecto así:

Muchos sistemas semiológicos (objetos, gestos, imágenes) tienen una sustancia de la expresión cuyo ser no está en la significación; suelen ser objetos de uso, separados de la sociedad con fines de significación: el vestido sirve para protegerse, la comida para nutrirse, aunque sirvan también para significar. Propondremos llamar a estos signos semiológicos de origen utilitario y funcional, función-signo. La función signo da testimonio de un doble movimiento que hay que analizar. En un primer

27 Cfr. Ídem.

28 Geertz, Clifford. *La interpretación de las culturas*. Gedisa, Barcelona: 2003. p. 20.

29 Debemos tener mucho cuidado con el término símbolo, aquí no lo tomaremos aún como Peirce lo define, esto lo explicaremos más adelante.

30 Comprendiendo que la sociedad es parte de esa urdimbre de la que Geertz habla.

momento (esta descomposición es puramente operativa y no implica una temporalidad real), la función se preña de sentido; esta semantización es fatal: por el solo hecho de que existe sociedad, cualquier uso se convierte en signo de este uso. La función del impermeable es la de proteger contra la lluvia, pero esta función es indisociable del signo mismo de una cierta situación atmosférica; dado que nuestra sociedad no produce más que objetos standarizados, normalizados, estos objetos son necesariamente las ejecuciones de un modelo, las hablas de una lengua, las sustancias de una forma significante.³¹

Podemos decir que el terminus ad quem de los signos lo marcará la cultura, vamos a un ejemplo.

Pensemos en dos adolescentes de aproximadamente dieciocho años, un varón y una mujer, los dos jóvenes ya están más o menos formados. Sin embargo les hace falta experimentar muchas cosas – si la vida les alcanza para eso –. Pero están comenzando a formar parte activa de la sociedad. Se conocen en el salón de clases y cada uno vive en distintas zonas de la ciudad; ellos se atraen. Los dos están dentro del tejido social y actúan de cierta forma según la semántica recibida por parte de sus familias, de los amigos, de los medios, etc.; entonces los dos adoptan ciertos comportamientos propios de su edad, su instinto formará muchas de las actitudes que adoptarán, uno de esos instintos es la de la preservación.

Al parecer, en ese intento por preservar la especie, ella como género femenino de la especie humana tratará de emitir signos que permitan al varón identificar ciertas

31 Barthes, Roland. *Elementos de semiología*. Comunicación, Madrid: 1971. pp. 43-44.

cosas. Entonces, a la hora de pensar en cómo vestirse cada uno tomará las decisiones adecuadas que significarán algo. La mujer por ejemplo, podría tomar la decisión³² de vestirse con ropa ceñida de algún color poco saturado, por ejemplo azul. Todo el conjunto que elige ese día es del mismo color. No elige pantalón, elige una falda corta, un poco más arriba de la rodilla. Es ahora cuando podemos observar la significación que ella se ha formado en todo un lenguaje a partir de la vestimenta.

Ya vimos el plano de la expresión, ahora analizaremos el plano del contenido. En el hecho de que ella haya decidido ponerse ropa ceñida, está comunicando: a) que sigue los estándares de la moda y por lo tanto no está fuera de contexto en cuanto a la cultura popular juvenil imperante en ese momento; b) que está lista para la reproducción, pues trata de mostrar su cuerpo desarrollado (y en este momento su propio cuerpo se vuelve símbolo de muchas cosas, tales como, que aunque ella no está interesada en la reproducción en ese momento, ya se encuentra preparada físicamente para tal acontecimiento, y que es ideal para ese acto); c) cómo ella decidió vestirse con una falda no tan corta, pudiera estar indicando que el clima es lo bastante caluroso como para vestir con esa prenda, además pudiera estar significando un poco de desinhibición, que según su contexto cultural eso está bien.

Con éste análisis del contenido del lenguaje que la joven hipotética está creando podemos darnos cuenta del planteamiento de Barthes, pues la ropa que la adolescente

32 Aquí hay que tomar muy en cuenta que las decisiones que cada uno tomen estarán supeditadas al paradigma cultural que cada uno haya recibido, pero talvez parezca que el ejemplo en algunos momentos es exagerado, pero es necesario para ilustrar el *momento semiótico* de la cultura.

decidió utilizar en el ejemplo supuesto, vislumbramos que la función se ha vuelto signo de la propia función, pues al vestirse para cubrirse y adecuarse a las condiciones climáticas, también está significando su forma de enfrentarse a las diferentes convenciones sociales a las que afronta diariamente; en otras palabras podríamos decirlo: su idiosincrasia. En el momento en el que ella crea este texto –constituido por su vestimenta–, está relacionando la expresión con el contenido e igualmente, la función con la significación.

Retomando el ejemplo... Él no está preocupado por la forma en la que viste, sino por mantener su cuerpo en forma, pues le dedica varias horas a la semana a ejercitarse –en especial el área de los brazos–. Al momento de decidirse por su ropa, la única parte en la que pone cuidado es precisamente la que le permita mostrar los brazos que tanto ha ejercitado. También pide a sus padres que le compren un automóvil para llevarle a la escuela.

En este plano de la expresión nos podemos dar cuenta que el joven no se tarda tanto en decidir cómo va a vestir, sino más bien en el deseo de mostrar un cuerpo fuerte, con un énfasis especial en los brazos. Aquí otra vez entra la función como signo, puesto que si el joven de nuestro ejemplo sólo se dedica a estudiar y no trabaja, entonces los brazos musculosos no son producto de un trabajo asalariado, él se ha ocupado por resaltar la función de sus brazos –herramientas del cuerpo humano que nos han servido para obtener alimento y subsistencia a lo largo de la Historia–. En este caso ya aclaramos que el adolescente no trabaja sólo estudia, pero con sus brazos está simbolizando que está apto el trabajo y que podría

ser un buen proveedor. Por tanto, de manera similar al caso de la mujer, es un buen prospecto, adicionando el hecho que cumple también con la función de transportar –dependiendo del automóvil utilizado, implica asimismo posición social.

Hasta este punto es posible plantear que la cultura puede estudiarse como fenómeno semiótico ya que la cultura – como señala Geertz y Eco–, está constituida por actos de comunicación que el hombre utiliza para interactuar con su entorno. La cultura podría ser entonces una suerte de frontera en tanto terminus ad quem.

Si observamos además los fenómenos culturales desde una perspectiva semiótica, podemos entender como el hombre produce signos todo el tiempo y cómo es que con esos signos se va dando forma a distintos lenguajes, que servirán para establecer comunicación; por lo tanto, podemos pensar en la cultura masiva como una multitud de signos que posteriormente el espectador se encargará de decodificar e interpretar de un modo muy subjetivo. Empero al vivir dentro de una sociedad con reglas convencionales, el espectador –aunque el proceso de decodificación se subjetivo–. Manifestará una tendencia a interpretar los signos bajo ciertos parámetros establecidos.

En nuestro caso, utilizamos al personaje de Homero Simpson como ese conjunto de signos –ya sea visuales o relacionados con la personalidad proyectada por éste–. En virtud de su transmisión masiva, su comportamiento fomenta ciertas actitudes en los espectadores; por ejemplo, el consumo de cerveza. Aunque no quiero ser exagerado y

no pretendo decir con esto que el alcoholismo es producido porque una persona ve un programa de televisión, a la luz a de las investigaciones desarrolladas en los campos de la Psicología y las Neurociencias, sí constituye un factor ostensible para estimular en el espectador el consumo de cierto producto o la adopción de ciertas actitudes. En la serie de dibujos animados Los Simpson, diversos personajes como el de Homero, con sentido del humor, favorecen en el espectador la imitación de ciertas actitudes, legitimando con ello comportamientos y contenidos.

Nos hemos aproximado al complejo terreno de la semiótica con cuidado e interés, entendiendo que a partir de la producción de signos se pueden construir lenguajes, por ello es necesario acotar que no todo lo que vemos en Homero Simpson adquiere la categoría de signo para todos y cada uno de los espectadores, pues sólo algo se convertirá en signo, hasta que el espectador lo interprete de cierta manera –como se describió en párrafos anteriores–, si no es así, será considerado como señal y no como signo.

1.1.3 Las señales

Establecidos los terminus ad quem y ad quo en los pasados incisos, y planteando el que los actos culturales –en momentos, actos talvez inconscientes, en otros, conscientes–, son susceptibles de análisis en tanto actos comunicativos bien estructurados.

En la base de toda estructura comunicacional es necesario contar con “unidades de transmisión que pueden computarse cuantitativamente”³³, a estas unidades se les denomina señales. En un proceso de comunicación

33 Eco, Umberto. *Op.cit. Tratado...* p. 41.

las señales son transferidas a través de un canal, y se encargarán de transmitir cierta información que construye al mensaje. Empero, hay que indicar que la función de las señales es meramente transmisora, por tanto no deben ser considerados como signos. Indican los especialistas, por esa capacidad transmisora serán considerados base de todo sistema.

Pensemos en un calentador de agua, éste cuenta con un sistema que permite al agua calentarse hasta un punto determinado. Algunos calentadores cuentan con tres opciones para nivelar la temperatura del agua: frío, tibio y caliente. Para hacer menos complejo el sistema imaginemos que el calentador sólo tiene dos opciones: apagado(frío) y encendido (caliente). El sistema está dispuesto de la siguiente manera: en un extremo un sensor, que se encuentra dentro del tanque de agua, este dispositivo está programado de tal manera que reconozca una temperatura determinada, supongamos 80°C. En el otro extremo se encuentra el interruptor, el cual tendrá la capacidad de enviar información a la fuente que proporciona el calor al tanque de agua; los dos extremos están conectados entre sí por un cable por el cual pasan impulsos eléctricos.

Por el momento vamos a decir solamente que un usuario ya ha encendido el calentador, por tanto, el sistema hará que el agua se caliente hasta alcanzar los 80°C. Sin tomar en cuenta al usuario, veamos lo que sucede; del lado del interruptor existen dos opciones (a) para apagado y (b) para encendido; del lado del sensor tenemos también dos posiciones (0) frío y (1) caliente. Tengamos en mente que al momento de encenderse el calentador, éste libera el gas

produciendo una llama que calentará el agua contenida en el tanque –aunque este otro sistema vinculado, por el momento nos ocuparemos en el análisis del primer sistema.

Las cuatro unidades utilizadas están en correlación creando un código que hace funcionar al sistema. Los bits que están interactuando y pasando por el canal son señales, no obstante, todavía no podemos llamarlos todavía signos, en tanto que transitan por el canal y su función dentro del sistema es únicamente transmitir bits que marcarán acciones tanto para el interruptor como para el sensor. Es cierto que existe una convención para que el sistema funcione, pero en este caso las señales son meros estímulos físicos que en realidad no significan nada. Pensemos que a pesar de que no sirven ni el sensor ni el interruptor, los impulsos eléctricos viajan aún por el canal, este flujo de electrones es sólo un fenómeno físico.

De lo anterior podemos decir que es necesario establecer adecuadamente las bases a fin de poder discernir cuando nos encontramos de frente al signo y cuando todavía no lo es. La cualidad básica para hacer esto es la interpretación, mientras no exista esa interpretación –aunque sea en forma inconsciente por parte del espectador–, los signos serán solamente señales que carecen de valor comunicativo para el usuario.

En el caso por ejemplo, del color el amarillo de Homero Simpson, si el usuario no otorga un valor comunicativo a ese color, entonces sólo será un fenómeno físico para el espectador, carente de significación para el proceso de la comunicación. Cuando el espectador ya le otorga un valor comunicativo a alguna señal o a alguna inferencia,

entra en juego el nivel semántico del espectador para decodificar las connotaciones y denotaciones que lleva consigo algún signo en particular, poniendo así en marcha el acto comunicativo.

1.1.4 El plano de la expresión y el plano del contenido

Vamos a hacer nuestro sistema más complejo. Ahora nuestro calentador de agua cuenta con tres posiciones posibles para decidir la temperatura del agua: fría, tibia y caliente; también vamos a relacionar el sistema del interruptor, el del sensor y el de la salida de gas; necesitaremos más bits.

Interruptor	Unidades		Salida de gas
Apagado	000	111	No hay salida
Tibio	110	011	Seguir con la salida
Caliente	111	000	Cortar salida

La correlación se volvió más compleja; en este punto la señal recibe una función semiótica porque está sirviendo para relacionar los dos sistemas o funtivos. Para poder lograr la correlación entre los dos sistemas, las unidades se valen de posiciones y oposiciones.

La correlación que existe entre los dos sistemas del ejemplo va a definir el plano del contenido y el plano de la expresión; porque el sistema transmisor será el plano de la expresión, mientras que el plano del contenido será el sistema transmitido. Hay elementos en este código que no

interesarán al estudio de la semiótica pues quedan fuera de los límites establecidos.

Continuum	Interruptor	Unidades		Salida de gas
Energía eléctrica utilizada para hacer funcionar el sistema.	Apagado	000	111	No hay salida
	Tibio	110	011	Seguir con la salida
	Caliente	111	000	Cortar salida
Materia no semiótica	Espécimen de signo	Función semiótica	Función semiótica	Espécimen de signo
	Plano de la expresión		Plano del contenido	

El significado y el significante se encuentran en correlación por medio de las funciones semióticas, dicha correlación podría definirse como un código. Sin embargo, el código es el conjunto de reglas que establecerán la correlación, esto es, las reglas que dotan de un valor específico a la función semiótica y de esta manera se relacione al plano de la expresión con el plano del contenido. Umberto Eco habla de la correlación compuesta por los dos sistemas y sus funciones semióticas, denominándolos *s-códigos*, éstos últimos estructuran sememas o unidades culturales.

Como antes se analizaba, el ser humano es un animal cultural que tiende a comunicarse en muchos momentos y de distintas maneras, una de ellas es el lenguaje verbal, unidad cultural formada por otras unidades culturales. El lenguaje será pues, el plano de la expresión y la lengua será el plano del contenido. Así mismo existen otros

tipos de lenguajes; por ejemplo, la comida. Al igual que la lengua, está organizado en base a numerosos sistemas que se constituyen valiéndose de posiciones y oposiciones. Para empezar existen comidas dulces o saladas, o bien carne o pescado, por nombrar algunas en un universo de posibilidades. Si se ha decidido por carne surgen otras opciones: carnes blancas o rojas, de alguna de estas decisiones dependerá el contenido. A su vez, esto se conforma por un plano de la expresión y otro del contenido.

Suponiendo que se elige carne blanca en oposición a carne roja; el plano de la expresión carne blanca denota: un músculo de alguna especie animal que no pertenezca a los mamíferos, además cumple la función de alimentar. El plano del contenido connota: alimento nutritivo y saludable –pero no porque en realidad lo sea, si no estamos informados acerca de temas de nutrición no lo sabemos con certeza–, sucede en oposición a la carne roja, puesto que el impacto de ver un músculo rojo le da una connotación *violenta*, ¡es como comerse un cadáver! Ahora el plano del contenido se vuelve plano de la expresión de un plano del contenido que puede connotar que el consumidor se preocupa por su salud; lo que quiero decir, es que estos planos no son absolutos, cambian constante e indefinidamente y permiten la elaboración de sistemas culturales muy complejos. Una representación gráfica quedaría como sigue:

contenido		Plano de la expresión		Plano del contenido			
	Plano de la expresión	Plano del contenido	Plano de la expresión	Plano del contenido	contenido		
contenido		contenido					

Eco, Umberto. *Op.cit. Tratado...* p. 20.

Como es posible notar a partir de estas ejemplificaciones simples, realizar un análisis semiótico, resulta una tarea laboriosa, en virtud de que es preciso desenmarañar la madeja de signos. Debido a esto trataremos de crear una propuesta a fin de realizar dicho análisis. La propuesta tendrá como soporte la teoría de las tricotomías de Peirce, porque como fue expuesto en este apartado, cualquier signo es a su vez plano de la expresión y plano del contenido, aspecto que Peirce plantea cuando habla de la semiosis ilimitada —la cual se verá más adelante.

Pensemos en el color amarillo de *Homero Simpson*, de entrada el color es muy inestable, lo cual ya es una connotación para la cualidad física de ese color en particular. Entonces, los signos que conforman a *Homero Simpson* son en primera instancia plano de la expresión y a la vez, plano del contenido, en su conjunto van creando todo un lenguaje encargado de comunicar la ideología del norteamericano, de suerte que se conserve el *statu quo*.

Cuando somos espectadores y consumimos los signos que produjo alguien más, entra en juego el lenguaje que forma el plano de la expresión y del contenido, y nosotros como espectadores nos valemos de nuestra experiencia para poder interpretar el contenido del mensaje. Lo hacemos de manera singularísima, pues cada individuo cuenta con unidades culturales propias y diferenciadas, de acuerdo a una formación continua realizada a lo largo de la vida e inscrita en un contexto determinado.

1.1.5 ¿Es real la Matrix?

Cuando nos encontramos ante un fenómeno cultural que deseamos entender, los conceptos culturales que hemos formado durante la experiencia de nuestra vida constituyen un recurso básico para ello, es así como comprendemos nuestro entorno y la existencia misma.

Cuando observamos la televisión, entran en juego los conceptos que hemos aprehendido, de esa forma interpretamos la información que se nos proporciona por medio del aparato televisor. En el caso de *Homero Simpson*, está construido de manera tal que a través de unidades culturales, representa toda una concepción – proyección de una idiosincrasia–, la cual busca propagar sus ideas con un fin globalizador. Por tanto, es indispensable para objeto de nuestra investigación, entender qué son las unidades culturales y cómo se van formando a lo largo de la vida, así como su utilidad para analizar lo que vemos o consumimos de la televisión. Gracias a las unidades culturales entendemos el mundo.

Eco plantea la estructuración de *conceptos* que generan una visión personal de un mundo cultural, o sea, una perspectiva semántica del concepto de cultura.

Los hermanos Wachowski ofrecieron hace algunos años el mito de la caverna contemporáneo y lo representaron por medio del noveno arte. Lleno de armas, patadas y golpes, el argumento de la cinta es en esencia la alegoría que Platón hacía de la realidad. La película *The Matrix*³⁴ establece esa analogía.

<? Cfr. Wahovsky, Lawrence y Andrew. *The Matrix*[DVD]. Village Roadshow Pictures; Estados Unidos: 1999. 136 min.

Podemos convenir –a partir de ésta–, que la Matrix son esos constructos tejidos a lo largo de la vida para entender el mundo; son por decirlo en una perspectiva orientada hacia la semiótica, las unidades culturales que nos proporcionan una visión personal o colectiva de lo real –lo que no quiere decir que sean absolutos e irrefutables para un individuo o colectivo–. Empero, sí comporta una dificultad plantearnos paradigmas culturales diferentes a los establecidos y aceptados por la sociedad.

En el medioevo se consideraba que la Tierra era plana, por lo tanto inconcebible la idea de la *esfericidad* del planeta. Puesto que el conjunto de las unidades culturales era reducido o diferente al de la actualidad, para la mayoría de los pobladores de la Europa occidental, la Tierra tenía forma plana. Sin embargo, había hombres que se planteaba la posibilidad de un planeta con forma esférica, deduciéndolo por premisas como: la posición de los astros en la bóveda celeste, el ciclo del día y la noche, y de algunos otros elementos que se prestaban para concluir que la forma del planeta era otra distinta a la idea de plano que imperaba en aquel tiempo y región –concepción inmersa en su contexto cultural–. Posteriormente como resultado de algunos “accidentes científicos” se pudo corroborar que la Tierra no es plana, ampliándose el universo de las unidades culturales y concibiéndose entonces un nuevo paradigma cultural.

Así fue para Neo –personaje principal de la película *The matrix*– y también para el esclavo que pudo escapar de la caverna del mito de Platón. Cuando a Neo lo rescatan de la Matrix, lo le presentan luego otras unidades culturales diferentes a las que él conocía; debido a ello, le cuesta

trabajo entenderlas, por lo que tiene que pasar por una serie de acondicionamientos para crearse nuevos conceptos y construir nuevas urdimbres compuestas por nuevas unidades culturales distintas a fin de poder comprender la nueva realidad en que se desenvuelve.

De manera similar a la ocurrida al personaje de Neo creando nuevas unidades culturales, así también sucede con las masas. Los medios masivos se encargan sutilmente de difundir ideologías a fin de que las masas adopten ciertas conductas para mantener el orden requerido, de eso se encargan *Los Simpson*, en especial *Homero Simpson* quien constituye el retrato de la cultura norteamericana.

Como se planteó en párrafos anteriores, la interpretación de los signos es subjetiva, pues depende de las unidades culturales con las que cuenta el intérprete, y más aún cuando se trata de una obra —ya sea ésta masiva o no— puesto que los signos que conforman el discurso de la obra en la actualidad suelen ser muy abiertos. Igualmente pasa en el caso de los dibujos animados —aunque no son considerados como obra de arte—, sí constituye una obra comunicativa y de manipulación masiva.

1.1.6 De los códigos en las artes y en las ciencias

Inmersos en su nueva realidad, tanto Neo como el esclavo, en algún momento les surgiría la duda, ¿Cómo estoy seguro de que ahora mis sentidos ya no me engañan y ahora sí estoy parado en una roca de lo real? El hombre se ha hecho

esta pregunta implícitamente y la ha tratado de responder con diversas alternativas, entre ellas están las ofrecidas por la ciencia.

Como hemos visto, en la construcción de los conceptos trabaja originariamente el lenguaje; más tarde la ciencia. Así como la abeja construye las celdas y, simultáneamente, las rellena de miel, del mismo modo la ciencia trabaja en ese gran columbarium de los conceptos, necrópolis de las instituciones; constituye sin cesar nuevas y más elevadas plantas, apuntala, limpia y renueva las celdas viejas³⁵

Las ciencias son mixturas de especulaciones que resultan en teorías. Las hipótesis pretenden acercarnos a cierta *verdad*; para que se lleve a cabo esta tarea las ciencias se valen de los códigos, creando metalenguajes; en estos metalenguajes creados por la ciencia la codificación tiene que ser muy redundante para que el metalenguaje sea funcional y así la hipótesis se entienda y se demuestre la verdad que trata de sustentar, mientras más codificado sea un texto, la estructuración de la ciencia estará mejor fundamentada, aunque toda ciencia puede ser falible.

Las artes han sido otra forma si no de explicar la realidad, sí de representarla, al igual que las ciencias, también están organizadas por códigos, mientras más redundante sea la codificación, el mensaje podrá ser más claro para el lector, pero será poca su riqueza —en cuanto al mensaje, más no en cuanto a la calidad en la técnica y discurso— aunque

35 Nietzsche, Frederick. *Op. cit.* p. 9.

esto dependerá también de las unidades culturales con que cuente el espectador.

La codificación de un cuadro realista es más alta que la de un cuadro no figurativo, por lo tanto en el cuadro realista puede resultar más fácil interpretar los códigos y relacionar los signos que se encuentran dentro del texto y así relacionar los diferentes textos dentro al discurso; por ejemplo, resultará más fácil hacer una interpretación del cuadro *El juramento de los Horacios* [fig.1] de Louis Jaques David, que el *Blue poles* No. 11 [fig.2]; *de Jackson Pollock*; esto no pretende indicar que uno sea mejor que otro; sólo busca señalar que la obra de Luois Jaques David es altamente codificada y redundante, lo cual consecuentemente, permite emitir diversas interpretaciones. Empero, los posibles caminos de dichas interpretaciones son más restringidos, más cerrados en comparación con la obra de Pollock, que se presta a una cantidad mayor de interpretaciones en distintos niveles, pues se presenta poco codificada y el plano de la expresión es particularmente singular. No obstante, el plano del contenido es ambiguo porque los códigos son débiles lo cual dota a la obra de subjetividad, riqueza en el lenguaje y diversidad.

La evolución de las artes y de las ciencias ha tenido una relación opuesta en cuanto a codificación se refiere; antaño la práctica de las ciencias era poco codificada, se combinaba con alguna metodología basada en la observación y la alquimia o la astrología, por ejemplo. Con el paso del tiempo se restringieron mayormente sus códigos para dar paso a la química y la física desplazando así a la alquimia; por su parte la astrología dio paso a la astronomía. Las artes han sufrido un proceso inverso

perdiendo la redundancia del código, pues cuando se acuñó el término arte lo que se pretendía era imitar la realidad. Se realizaron entonces tratados, en ellos la codificación era redundante. Se desarrollaron auténticos métodos científicos, mismos que luego se seguían al pie de la letra para experimentar, buscando alcanzar la perfección. Con el paso del tiempo sufrieron una pérdida de codificación hasta nuestros días en que la obra de arte se presenta abierta, es decir, la obra no deduce, induce.

Cuando leemos tanto una obra científica como una artística, necesitamos interpretar los contenidos, esto es, tenemos que decodificarlos para poder entenderlos, así entramos en interacción con el autor o mejor dicho, entramos en comunicación con el autor—ya sea que la obra sea subjetiva y restringida, al trabajo de descodificación será mayor, siendo conducidos por el autor a través de los códigos—. En un texto estético que sea poco codificado, el autor marcará la pauta, pero el lector decidirá por qué caminos continuar. ¿Qué pasa cuando nos enfrentamos a un sistema que muestra algunos códigos bien definidos y reconocibles y paralelamente, otros nuevos?

La hipercodificación nos permite enfrentarnos a códigos nuevos. A partir de códigos ya conocidos lanzamos una hipótesis de cómo establecer nuevos códigos para poder crear correlaciones entre los códigos conocidos y bien definidos con códigos que tienen expresiones mínimas, es decir, a partir de reglas anteriores, se crea una nueva regla general para establecer la relación entre los códigos. Cuando se encuentra la manera de establecer esa interrelación compleja, se está innovando—los códigos entonces aparecen débiles, sin embargo, con el paso del

tiempo se van estableciendo las relaciones y la convención es aceptada—. Para ejemplificar lo anterior podemos hablar de las rupturas en los movimientos artísticos, primero cuesta trabajo comprender el discurso pero posteriormente se acepta y se forma la convención.

Cuando nace el cubismo se tambalean los paradigmas instituidos de la pintura, se rompe con el último estatuto clásico, la perspectiva ya no es cualidad que pertenece a la obra de arte, lo cual dificultó su lectura, aunque poco a poco fue aceptado y se estableció la convención, a tal grado que fue considerado como una de las primeras vanguardias.

Existe también la hipocodificación, otra manera de lanzar hipótesis para poder correlacionar códigos con otros códigos desconocidos o con la falta de códigos. Por ejemplo, cuando hacemos un juicio estético tratando de oponer lo bello contra lo feo o viceversa, pisamos sobre suelo fangoso, no vemos códigos fuertes donde sostenernos, a veces ni siquiera existen.

Tanto la hipercodificación como hipocodificación, necesitan hipótesis para poder enlazar los códigos, a este lanzar hipótesis Peirce lo llamaría abducción —misma que veremos con mayor claridad en el apartado siguiente.

En las obras de comunicación masiva cuya finalidad sea la de crear conductas que mantengan al sistema intacto, éstas tenderán a ser digeribles, es decir, el código que se maneja no debe ser muy complejo, debe estar al alcance y entendimiento del espectador. La serie animada de *Los*

Simpson contiene códigos figurativos mediante los cuales podemos ubicar la representación más o menos realista de una sociedad determinada, en este caso la estadounidense –a pesar de que los personajes no son propiamente humanos–. Al ser una obra, el manejo del discurso puede ser subjetivo. No obstante, para que la mayor parte del público capte más o menos el mismo mensaje, dicho discurso tiende a la simplicidad, a fin de hacerlo digerible para el espectador promedio.

1.2 La semiótica de Charles Sanders Peirce

En los siguientes apartados haremos una breve revisión de la teoría de Charles Sanders Peirce, pues a partir de esa teoría buscamos plantear propuesta de análisis semiótico mediante la cual trataremos de mostrar cómo los signos que conforman a *Homero Simpson* –empezando por los signos visuales y terminando por las actitudes personales del personaje–, constituyen un retrato de la vida del norteamericano promedio, y cómo a través de ello es posible inducir tendencias en los espectadores.

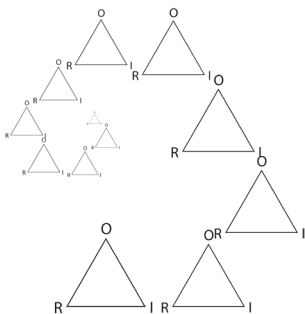
1.2.1 La cinta de Möbius con un parche o Peirce detiene el delirio

Para Peirce la semiótica es un sinónimo de lógica: “la lógica, en su sentido general, es, como creo haberlo demostrado, sólo otro nombre de la semiótica”³⁶, pero una

36 Peirce, Sanders. *La ciencia de la semiótica*. Nueva visión; Buenos Aires: 1968. p. 21.

lógica dialéctica y formal. Para él, las inferencias mismas son semiosis y signo a la vez, porque las inferencias están formadas por otros signos. Las ciencias tienen que utilizar –y así lo han hecho implícitamente– a la semiótica como metalenguaje de su ciencia –en la presente investigación trato a la semiótica precisamente como metalenguaje a fin de explicar la propuesta objeto de ésta–. Peirce entendía a la semiótica como “la semiótica de la semiótica”, es decir, para poder explicar el proceso de la semiótica resulta necesario valerse de signos con la perspectiva de crear un lenguaje, el cual explique el proceso básico de la semiótica: la semiosis.

La semiosis es el proceso mediante el cual un signo es comprendido por medio de la correlación entre el representamen, el objeto y el interpretante, a su vez estos tres elementos son signo de otros signos. Para Peirce un signo es “algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o, tal vez, un signo aun más desarrollado”³⁷. Peirce entonces, nos propone la idea de una semiosis ilimitada, misma que podríamos representar como sigue:



37 Ídem. p.22.

¿Cómo será posible entonces, detener esa semiosis ilimitada?, esto es, si alguien me pregunta: ¿En dónde está el desarmador?, ¿cómo y cuándo será el momento preciso para detener la semiosis ilimitada y poder así responder por el desarmador que me requieren? Es más ¿Por qué al formularme esa pregunta pensé en un desarmador y no en un martillo o en alguna otra herramienta; o alguna otra cosa?

Sabiendo que Peirce consideraba a la semiótica como sinónimo de lógica y la lógica formal busca la validez de las inferencias, verificando la autenticidad de sus premisas; podemos entonces comprender que la semiótica busca también la verdad³⁸; pero no la verdad en sí, porque lo que consideramos verdad en realidad puede ser sólo una creencia –misma que en circunstancias determinadas podríamos defender como verdad–. A la verdad se le opone la duda, un “estado de incomodidad y descontento

38 Kant habría analizado la forma de comprobar que las premisas son verdaderas y es por medio de la intuición; dicho de otra forma, la única forma de comprobar la falsedad o verdad de las premisas es *a posteriori*; aunque en realidad no tengamos que experimentar personalmente, podemos *experimentar* por medio de las enseñanzas. Por ejemplo si yo en la actualidad observo una piedra sin necesidad de tocarle, sabré que la piedra es dura, pesada y tal vez porosa, esto es porque durante mi vida he experimentado tocando muchas piedras. Pero si por ejemplo, estoy en la parte baja de una pendiente y veo que una roca se dirige a hacia mí, voy a quitarme del camino de esa roca, porque sé que puedo morir aplastado, aunque nunca antes, obviamente, he experimentado la muerte por aplastamiento de una roca, sin embargo he aprendido porque los maestro me dijeron, o porque alguna vez lo vi en las noticias, etcétera, lo que quiere decir que no es necesario experimentar en carne propia. Entonces, si yo digo: esa es una piedra, todas las piedras son duras; entonces esa piedra es dura. Dada la explicación anterior sabemos que la premisa de la dureza de la piedra es verdadera, y que la piedra a la que me estoy refiriendo sólo podré comprobar que es verdadera gracias al sentido de la vista o del tacto; por lo tanto así comprobaré la validez del argumento; aquí es donde reside el pragmatismo de la semiótica de Peirce.

del que uno se esfuerza en salir para alcanzar el estado de creencia”³⁹; esa duda fuerza hacia la búsqueda de creer se está en la verdad. Proceso éste que conduce al hábito.

Según Peirce el hábito es una regla general condicional, producida gracias al análisis de ejercicios que la han nutrido, en otras palabras, es una regla que está condicionada a las circunstancias. Así en el momento de responder a la pregunta del desarmador sabemos qué es un desarmador porque cuando nos encontramos en una circunstancia frente a ese objeto, alguien nos explicó que eso era un desarmador, y posteriormente cuando tuvimos la necesidad de utilizarlo, partimos de aquella primera experiencia. Durante nuestra vida hemos tenido muchas experiencias con tales herramientas en general; esas experiencias dieron forma a un hábito –la *actitud* con la que nos enfrentamos al objeto desarmador–. Consecuentemente, el hábito al ser una regla general condicionada frente a tal o cual circunstancia, es tanto un punto de partida de la semiosis, como a su vez, el punto final, de acuerdo a la actuación asumida en función a la regla. Es figurativamente como una cinta de Möebius, unida por un parche, el hábito que marca el principio y el fin de la semiosis. Si no contamos con ese hábito que marca el principio y el fin de la semiosis. Si no contamos con ese hábito –parche– seríamos incapaces de detener la semiosis, sería un verdadero trastorno, difícilmente podríamos definir conceptos convencionales. Cuando observamos al personaje en cuestión de la serie *Los Simpson*, realizamos una lectura rápida de los signos que se nos presentan con inmediatez, se esa semiosis no se

39 Peirce, Charles Sanders. *Collected Papers*. (VI.559). En Deladalle, Gérard. *Leer a Peirce hoy*. El mamífero parlante; Barcelona: 1996. p. 27.

podiera detener en algún punto, la comunicación no se lograría y el mensaje habría fallado.

1.2.2 La tricotomía peirciana

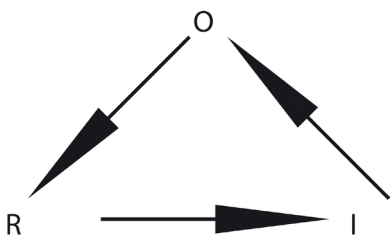
La semiosis cuenta con tres elementos, los cuales son indisociables, el objeto, el representamen y el interpretante, no se puede entender el proceso semiótico si falta alguno de estos ingredientes de la triada.

Podemos definir al objeto como aquel cúmulo de conocimientos al que se refiere el signo, este objeto no es en realidad el objeto en sí mismo, es el signo en el pensamiento. El objeto referido, o sea, el objeto que está fuera de la semiosis, apartado del pensamiento y el cual no necesariamente es un ente físico, pudiese ser también un objeto mental. Para poder diferenciar entre el objeto físico y el objeto como signo que se forma en la mente, Peirce propone objeto inmediato para el objeto que entra en la semiosis, o sea, el objeto como acto mental, y objeto dinámico al objeto físico o ente mental al que se está refiriendo el signo. Cabe aclarar, que aunque sea un objeto mental al cual se está refiriendo el proceso semiótico no debemos confundirlo, recordemos, pues, que para Peirce un signo es algo que está en lugar de otra cosa.

El representamen es lo que Kant hubiera denominado intuición, es la percepción del signo, es la manera en que el objeto dinámico nos afecta por medio de los sentidos; gracias al representamen es que podemos evocar ese cúmulo de conocimientos del signo al cual nos referimos.

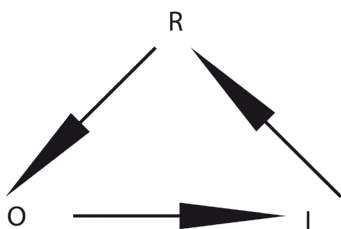
El interpretante, es el encargado de realizar la correlación entre el objeto y el representamen.

El modelo de la triada es el siguiente:



Eco, Umberto. *Kant y el ornitorrinco*. Lumen, Milano: 1997.

El doctorante Gerardo García-Luna nos presenta una propuesta alternativa de este modelo, en donde el vértice superior del triángulo está ocupado por el representamen, debido a que el primer elemento de la tricotomía por entrar en acción debería ser el representamen –como decía Kant, el modo de conocer al mundo es por medio de los sentidos–, por tanto el modelo quedaría así:



García-Luna, Gerardo. *La prisca sapiencia (Tratados eruditos para la correcta comprensión de lo <<naco>>, lo <<kitsch>> y lo <<nice>>)*. Distrito Federal; 2002.

A mi parecer, sólo falta tridimensionalidad a este modelo, puesto que el mismo proceso del pensamiento es muy complejo y rico en asociaciones, además no sólo tiene una lectura ascendente y descendente, creo que le hace falta un

eje.

Según Peirce la semiosis se lleva a cabo en tres momentos, “la primeridad es el <<ser de la posibilidad cualitativa y positiva>>; la secundidad es el <<ser del hecho real>> y la terceridad es <<la ley que rige los hechos en el futuro>>”⁴⁰.

La primeridad es lo <<primario>>, la percepción del ser, de sus cualidades; independiente. No está asociada a una relación concreta, es la vivencia, es el ente óntico. La secundidad es ya el hecho real, es el ente en su modo de *estar ahí, la existencia de lo real*, el acomodar lo primero, el modo ontológico del ente. El segundo sólo es segundo en su relación con el primero, a diferencia del primero que es independiente. La terceridad es la mediación del primero y el segundo, sólo puede ser tercero gracias al primero y al segundo; el tercero no es posibilidad o hecho, el tercero es ley.

Las anteriores dan paso a otras tres nociones, la praxis, sintaxis y semántica; en donde praxis es el ejercicio de lo que se vive, tener conciencia de la existencia del objeto –fenómeno–. La sintaxis es el ordenamiento de la vivencia percibida por la praxis, es la estructuración de los códigos. La semántica es el entendimiento, la interpretación de los contenidos, la producción, pues, de las unidades culturales.

La primeridad, secundidad y terceridad, en relación con el representamen, objeto e interpretante dividen al signo en tres tricotomías más:

40 Peirce, Sanders. *La ciencia de la semiótica*. Nueva visión; Buenos Aires: 1968. p. 36.

| | | |
|------------|-----------|-----------|
| Cualisigno | Sinsigno | Legisigno |
| Ícono | Índice | Símbolo |
| Rema | Dicisigno | Argumento |

Eco, Umberto. *Kant y el ornitorrinco*. Lumen, Milano: 1997.

Tricotomía en relación con su objeto.

- Cualisigno. Es la cualidad del objeto, no es un signo todavía porque no está formulado como tal. Es la relación del objeto consigo mismo, por ejemplo, la dureza de una piedra es cualidad del objeto.
- Sinsigno. Es un evento real, pero ese evento real en particular necesita de las cualidades del objeto para constituir al signo; por ejemplo, la dureza es una cualidad del metal, de la madera, del concreto, etc., por lo que la especificidad del objeto piedra requerirá de otras cualidades, como porosidad y pesadez para corroborar la piedra particular.
- Legisigno. Un legisigno es una generalidad, es ley. La ley la es establecida por los humanos, por tanto todo signo convencional es un legisigno; por ejemplo el artículo “el” es un legisigno, en tanto que es general, pero cuando aparece en un texto en repetidas ocasiones, será una réplica, o sea, un sinsigno. En consecuencia,

un legisigno necesita varios sinsignos, esto es, la generalidad dependerá de las particularidades.

Tricotomía con relación a su representamen.

- Ícono. Es una especie de reproducción, es signo del objeto en tanto que tenga características que expliquen semejanzas al mismo, independientemente de la existencia del objeto; por ejemplo, una máscara mortuoria en la cual se reconocen las características faciales que el occiso tuvo alguna vez en vida.
- Índice. Es la relación del representamen consigo mismo, es signo en tanto que es el hecho real del objeto, pero no porque se parece a éste, sino porque de alguna forma es afectado por él, al ser segundo, necesita que las cualidades del primero lo afecten; en la frase “se le advirtió el peligro que corría, pero no hizo caso, al árbol subió el niño, y éste se cayó” la palabra “éste” funciona como índice.
- Símbolo. Al encontrarse en relación con la terceridad es un signo por convención, y no necesariamente guardará alguna característica propia del objeto, es como un índice, pero un índice en particular, porque el símbolo forzosamente requiere de la convención social. Por ejemplo la cruz en la religión católica.

Tricotomía con relación al interpretante.

En esta relación actúa el interpretante del signo

relacionándose con sus demás partes, es decir, entra en acción la dimensión semántica del análisis del signo; por lo que se parece más a un análisis de las inferencias.

- Rema. Capta las cualidades como posibilidades que posee el objeto, es un primero.
- Dicisigno. Aquí el interpretante entiende al evento como un hecho real, pero necesita de las cualidades del objeto, es decir, hace falta uno o varios remas para asegurarse de que el evento es falso o verdadero.
- Argumento. El argumento es la relación del interpretante consigo mismo, además se encuentra al final de las correlaciones, es el hábito, la regla general condicional; es aquí donde entra en juego el análisis de las premisas para hacer válida la inferencia, es juicio analítico y sintético a la vez, es el parche de la cinta de Möbius.

En base a estas nueve divisiones del signo realizaremos el análisis semiótico de *Homero Simpson*. Para realizar todo el proceso sígnico anterior es pertinente lanzar hipótesis de las cualidades, saber si un hecho es válido o inválido y hacer las generalidades a partir de particularidades; lo cual conlleva tres procesos lógicos: Inducción, deducción y abducción.

1.2.3 Inducción, deducción y abducción

En su *Crítica a la razón pura*, Kant hablaba de los juicios analíticos y los juicios sintéticos. Los primeros no son extensivos, esto quiere decir que tanto los juicios deductivos como analíticos sirven entre otras alternativas, para afirmar las premisas, pero no producen un nuevo juicio. Los juicios inductivos como los sintéticos al ser un juicio de probabilidad pueden producir nuevos juicios, deviniendo tal vez en deductivos. Peirce, no obstante, propone otro tipo de juicio, la abducción, en ella se trata de lanzar hipótesis para intentar corroborar alguna inferencia. La abducción parte de una hipótesis específica, pero tras corroborarse la hipótesis, se vuelve general.

Veamos como entran en el juego del pensamiento estos tres tipos de juicio, lo haremos con las matemáticas, de suerte que su fin último de las matemáticas es comprobar como verdadera las premisas dadas, o sea, hacer válida la inferencia a través de la inducción, deducción y abducción.

Analizaremos una razón matemática:

Dadas las siguientes razones: $x/12$; $5/10$, encontrar la cuarta porcentual faltante.

Analizaremos las razones y la relación existente entre ellas, lo que es un juicio de probabilidad, pues el valor de x puede ser cualquier valor, es decir, la x induce, o mejor dicho necesitamos extensión del conocimiento con el que ya contamos acerca de esta relación:

$$\frac{x}{12} = \frac{5}{10}$$

Lo siguiente es lanzar la hipótesis, a partir de la generalidad presentada, necesitamos de una regla condicional para esta circunstancia, entonces, la hipótesis quedaría de la siguiente manera:

$$10x = (5)(12) \therefore x = \frac{(5)(12)}{10}$$

Según la hipótesis que lanzamos, hacemos la deducción, entonces sabemos que el valor de $x = 6$. Pero todavía no termina el proceso.

Sustituyendo el valor de x es la razón tendremos que:

$$\frac{6}{12} = \frac{5}{10} \therefore 0.5 = 0.5$$

La hipótesis que hicimos resulta verdadera al analizar la relación, entonces ahora la deducción es general; sin embargo ésta relación que analizamos aún induce y deduce. Veamos:

$$\dots \frac{24}{36} = \frac{12}{24} = \frac{6}{12} = \frac{5}{10} = \frac{10}{20} = \frac{20}{40} \dots$$

Por lo que podemos decir que aunque la relación ya parecía un simple análisis, nos damos cuenta que aún podemos hacer inducción y abducción.

Aunque la semiótica de Peirce es compleja, resultan de gran utilidad algunos de sus elementos en tanto marco teórico, para apoyar mi propia investigación. Precisamente por su carácter comunicativo, la semiótica permite ver el discurso plástico o diseñístico, no sólo desde una perspectiva visual, sino desde un enfoque lógico y epistemológico. Alcanzando una más amplia comprensión de toda una urdimbre, entre posibles denotaciones y connotaciones emanadas del discurso desarrollado por *Homero Simpson*.

Capítulo 2

**Cultura de masas y su
difusión**

Cabalgo sobre sueños innecesarios y rotos,
prisionero iluso de esta selva cotidiana.
Y como hojas secas, que yagan en el viento,
vuelo imaginario sobre historias de concreto[...]
Cual si fuera la espuma,
de un anuncio de cerveza,
Una marca me ha vendido ya la forma de mi cabeza

Rockdrigo González

2.1 Sobre la cultura de masas

Con anterioridad ya habíamos tocado superficialmente el tema de la cultura, y habíamos dicho que abordaríamos un enfoque comunicacional de la cultura, ya que nuestra materia de estudio es la semiótica, por tanto, en este segundo capítulo trataremos de hacer una definición de cultura que resulte práctico para nuestro interés, además hablaremos de cómo la cultura se produce y se distribuye de *arriba hacia abajo*, que lo que pasa en el caso del personaje que estamos realizando el estudio, pues resulta ser cultura de masas, es decir, es una obra que se creó desde las altas masas para crear ciertas conductas en los telespectadores.

2.1.1 Una definición de cultura

Un concepto de cultura. No ha sido fácil tarea elaborar una definición satisfactoria que cubra su totalidad. El objetivo que proponemos cubrir en este apartado

será el de poder comprender la cultura de masas y su difusión, pues resultará imprescindible para entender el marco contextual y teórico de la distribución dialéctica de la cultura y que posteriormente nos servirá para comprender mejor a nuestro objeto de estudio (*Los Simpson* como cultura de masas, en especial el personaje de Homero Simpson)

En el capítulo anterior ya hablamos del concepto simbólico de cultura formulada por Geertz; y de la mano ahora de Gilberto Giménez, nos dicen que lo simbólico de la cultura es:

El mundo de las representaciones sociales materializadas en formas sensibles, también llamadas “formas simbólicas”, y que pueden ser expresiones, artefactos, acciones, acontecimientos y alguna cualidad o relación. En efecto, todo puede servir como soporte simbólico de significados culturales: no sólo la cadena fónica o la escritura sino también los modos de comportamiento, prácticas sociales, usos y costumbres, vestido, alimentación, vivienda, objetos, y artefactos, organización del espacio y del tiempo en ciclos festivos, etcétera.¹

Esas formas simbólicas a las que Geertz se refiere Bonfil las entiende como elementos culturales y los distingue en las siguientes clases: “a) Elementos materiales, en esta categoría se incluyen tanto los elementos naturales como los que han sido transformados por el trabajo

1 Giménez, Gilberto. *Teoría y análisis de la cultura*. CONACULTA-ICOCULT; México: 2005. p. 67. Vol. I.

humano b) Elementos de organización, que son las relaciones sociales sistematizadas a través de las cuales se realiza la participación de conocimiento, es decir, las experiencias asimiladas y sistematizadas así como las capacidades creativas, c) Elementos simbólicos: códigos de representación y comunicación, signos y símbolos d) Elementos emotivos: sentimientos, valores y motivaciones compartidos, teniendo la subjetividad como recurso unificador”², encerradas todos los elementos anteriores en un solo fenómeno que podríamos denominar unidades semánticas.

Es importante recalcar que la serie animada de *Los Simpson* la podemos considerar como un conjunto de unidades culturales, ya que dentro de la serie se manejan códigos de representación, además continuamente observamos elementos simbólicos que representan sentimientos y valores de toda una cultura, es decir, la serie es utilizada para comunicar a las masas todo un estilo de vida que debe seguir el espectador. Aclarado esto, continuemos con la definición de cultura.

La cultura está formada por todas aquellas unidades semánticas que un individuo o colectivo se construye a lo largo de la vida; creando paradigmas que reconocerá como verdaderos, e incluso, según lo que vimos en el capítulo anterior, muchas veces es difícil entender paradigmas distintos a los que estamos acostumbrados, a tal grado que alguien podría dar la vida por que todo el sistema que reconoce como real no sea destruido; así mismo destruir otras unidades culturales que difieran con las de él (o ellos) para poder mantener el *statu quo*.³

2 pendiente

3 Con riesgo a que esta declaración pueda sonar apocalíptica pido

Un rasgo esencial para la cultura es la comunicación, porque sin ésta la cultura no podría ser, pues no se desarrollaría ni se difundiría. Se dice que el aspecto cultural es único del hombre, a pesar de que existen teorías zoosemióticas culturales; porque es cierto que animales diferentes al ser humano también comunican, pero lo hacen por instinto, enviando señales que otro animal puede o no interpretar, en cambio el ser humano al comunicar piensa y reflexiona el mensaje que desea enviar; produce señales que generalmente primero se piensan, para que posteriormente se transformen en signos definidos del y para el pensamiento; de lo que podemos entender que la cultura es un acto intelectual.

En el capítulo anterior vimos que no solamente tenemos a nuestra disposición el lenguaje verbal, además contamos con infinidad de lenguajes, como el arte, la ciencia, el vestido, la comida, etcétera. Que en el caso de la serie animada en la que aparece Homero Simpson, utiliza un lenguaje visual y sonoro, además también podemos entender que todos los signos que se incluyen en el personaje de Homero Simpson, se piensan con una finalidad, que es la de enviar mensajes para mantener el *Statu Quo* por parte de la masa espectadora, es decir, primero, que cuando el televidente se siente frente a su televisor, deje de pensar y segundo, mientras el espectador está observando las actitudes de Homero Simpson, el espectador entiende esas actitudes como un estilo de vida que tal vez deseé imitar. En ese intento de comunicar, debemos comprender que el emisor de la cultura de masas no es la misma masa, sino que el mensaje viene desde arriba, desde

al lector confíe en ella, para no debatir dicha propuesta, vuelvo a pedir confianza en ella; y no resultará difícil, solamente tendrá el lector que pensar en una situación que haga tambalear los paradigmas personales y qué estarían dispuestos a ofrecer a cambio de que todo se quede como está ¿a caso no lucharía por ello?.

las masas altas y debemos observar a Los Simpson como un fenómeno comunicativo de arriba hacia abajo.

Cuando el hombre comunica, lo hace mediante códigos que dan vida a diferentes lenguajes, por ejemplo: las artes visuales, la literatura, el teatro, el cine; entre otras, que forman parte de la percepción y expresión cultural de ciertos grupos sociales; al existir estas formas de expresión se crean objetos físicos o intelectuales; ya sea una obra literaria o teatral, una escultura, una sinfonía, etcétera, que son parte de los elementos culturales a los cuales Bonfil se refiere y que podemos reducir a tres “lugares” en los que podemos encontrar cultura: gente, objetos (textos y artefactos) y las prácticas humanas (conductas socialmente definidas); así es como se reinterpreta el concepto de cultura que crea un término “vulgar” y define a la cultura como un conjunto de conocimientos y habilidades más o menos limitados que le permiten a un grupo de individuos apreciar y producir una clase particular de bienes, conocidos como bellas artes.

En este trabajo, hemos tratado de desarrollar una definición simbólica, por lo tanto comunicativa de la cultura; sin embargo, ha faltado señalar la manera en la que se organiza la cultura, para poder hacerlo, será necesario observar la cultura desde un enfoque dialéctico, pues es imprescindible para poder comprender cómo se produce la difusión de la cultura.

Marx había hablado ya de la dialéctica de la cultura, sin embargo, un concepto como tal de cultura según la tradición marxista, no existe, empero, podemos entender bajo este enfoque, la constitución de las sociedades en grupos sociales; encontramos que está construida bajo

una dialéctica de grupos o clases, que son: los dueños de los medios de producción y los que no son dueños de los medios de producción, en otras palabras, explotadores y explotados.

Por lo general las sociedades capitalistas se dividen en dos bloques⁴ (así ha sido la tendencia desde finales del siglo antepasado junto con la aglomeración de masas humanas en centros urbanos y el notorio crecimiento de éstos), a lo largo de la historia distintos investigadores les han denominado con diferentes nombres, pero en esta investigación los distinguiremos en masas o clases altas, y masas o clases subalternas o trabajadoras, así podremos explicar como es que las clases altas envían mediante la cultura de masas, mensajes con finalidades muy específicas, como en el caso de Homero Simpson, que ha servido para legitimar la diferencia entre las dos clases.

Ser dueño de los medios de producción (clases dominantes) está relacionado con el poder, que determinará las prácticas sociales, políticas, ideológicas y económicas de las clases dominantes.

4 Roger Establet propone otro aspecto cultural importante y definitorio para la diferenciación y estructuración de las clases sociales en las sociedades capitalistas: el consumo, puesto que los individuos se asocian según la forma de consumir, por ejemplo el dueño de una tortillería no consume igual que el dueño de una galería de arte; a pesar que los dos son dueños de medios de producción, consumen de diferente manera (según las unidades semánticas y el contexto en el que se desenvuelven) ya que el grado de instrucción puede que no sea el mismo y desarrollaran conceptos diferentes de la cultura que viven, de lo que podemos entender que los rasgos culturales definen a las sociedades, por tanto, el sistema social está relacionado con el sistema cultural; pero la manera en que la sociedad se estructura estará marcada, la mayoría de veces, sí, por la posesión de los medios de producción, pero también por la base económica reforzada que los medios de producción que posean, que a su vez mantiene la relación de ida y vuelta entre sociedad y cultura.

Se ha dicho que las clases hegemónicas tratan de mantener el *statu quo*, para lo cual han elaborado una cultura mediática, es decir, la transmisión de ideología utilizando como canal principal los medios de comunicación masiva, manteniendo así la división y dominación de las clases sociales. Las clases dominantes utilizan los *mass media* para generar una sensación en la que el orden de poder y valores son naturales. La ideología dominante no se impone a la fuerza, pero se produce en virtud de un consenso no cuestionado. Entonces, el objetivo que persigue la cultura distribuida masivamente por las clases altas, es crear una industria de conciencias, y es que para mantener las relaciones de equilibrio es indispensable la legitimación del capitalismo y de las clases hegemónicas por parte de las clases trabajadoras. Las clases altas lograrán el reconocimiento de la concepción de sus paradigmas culturales utilizando la cultura dominante como instrumento privilegiado de la hegemonía; como consecuencia de ésto se logra el consentimiento de su supremacía por las demás clases; y ¿cómo es que utilizara la cultura como instrumento privilegiado hegemónico para tales fines?, convirtiendo los productos culturales en productos que se venden como bienes en mercados mediáticos, al igual como ha ocurrido con los objetos, pues se han convertido en bienes, ya que adquieren un valor de intercambio en vez de conservar su valor intrínseco como objeto que cumple una función; de esta manera los objetos y los productos culturales adquieren una fuerte carga signíca y simbólica que ya no representa solamente su función, creando así satisfactores de necesidades que tal vez ni siquiera existían; sin embargo, una cosa es la cultura transmitida desde arriba para las masas, y otra es cómo la masa decodifica. Atendiendo un estudio crítico

de la cultura según la escuela de Birmingham y de la mano de Stuart Hall, nos ofrece tres tipos de códigos para este estudio crítico: en orden descendente sería el código que emiten las clases dominantes, el segundo es el código que transmiten los medios de comunicación supuestamente desde su posición neutral y profesional de los mensajes emitidos, y finalmente el de los estudiosos opositores que leen entre líneas esos mensajes que se emiten hacia las masas subalternas y que pueden ofrecer resistencia a la intención alienadora de la industria cultural, sin embargo, en la actualidad resulta muy difícil resistirse a estos mensajes, pues las clases altas se empeñan en ser creadores de falsa conciencia a partir de la repetición ideológica a través de sus medios masivos, *Los Simpson* (en nuestro caso de estudio Homero Simpson) al igual que otras series animadas y la mayoría de la programación de la televisión contemporánea son precisamente esos códigos que las clases altas utilizan para crear esa ideología que no rompa con el paradigma establecido, es decir, que se mantenga la diferencia entre las clases hegemónicas y las clases dominadas, esto se logra gracias a la comunicación masiva.

2.1.2 Cultura de masas

Las masas en las sociedades capitalistas en la actualidad están estructuradas industrialmente por aglomeraciones de personas en zonas urbanas que cumplen con una función establecida dentro del sistema. Las masas deben ser entendidas no sólo como cantidad, sino como proponía Ortega y Gasset cualitativamente, en otros

términos, como individuos que se sienten, piensan y perciben igual a otros, muchas veces se asocian entre ellos por identificación. Sin la necesidad de realizar un estudio minucioso podemos notar que la cultura se distribuye de manera industrializada y estandarizada con dirección hacia las capas medias a nivel global, por lo que no podemos hablar ya de clases como tal, sino de masas; ésta cualidad les hace predecibles anticipando o promoviendo sus conductas, entre ellas lo que consumen, por ejemplo lo que quieren comer, la ropa que prefieren utilizar y también lo que desean ver en televisión, entonces, después de un largo estudio, las masas altas deciden que mensaje se deben transmitir masivamente por medio de programas bien establecidos con el firme propósito de marcar conductas en los telespectadores, así como sucede con *Los Simpson* y con un de sus personajes principales, Homero Simpson.

Debemos entender que cuando hablamos de consumo de la cultura de masas no solamente es aquello atribuido a lo que acontece en los medios de comunicación, también hay políticas de masas, educación de masas, religiones de masas, etcétera. En este estudio nos enfocaremos a lo que sucede en los medios de comunicación.

Cuando hablemos de la cultura que se transmite a través de los *mass media*, claro que estaremos hablando de toda la concepción “cosmogónica” de una clase social, pero que se transmite por medio de la cultura entendida con el concepto común que la relaciona con la creación e interpretación de las bellas artes.

En el proceso de masificación de la cultura con el fin de utilizarla como instrumento de dominación(y que según

varios estudiosos del tema ésto conlleva la “degradación” de la cultura “cultura”) poco a poco han desaparecido los grupos humanos aislados o semiaislados, dando paso a una cultura global; lo que no significa necesariamente la participación directa de las masas en la producción cultural masiva, lo podemos constatar pues en el mundo son a lo sumo tres grupos que marcan las tendencias de lo que las masas consumen. Y es que resulta indispensable para las clases dominantes poder transmitir una parte esencial de su cultura (sean valores, códigos, maneras de consumo, entre otros.) para que las clases dominadas puedan desempeñar cierto papel en el ciclo productivo, legitimando el sistema establecido, es decir, para que los sometidos entiendan el orden actual como natural; tal como lo explica Amalia Signorelli:

El proceso de homologación no consiste tanto en hacer que los dominados se asemejen a los dominantes, sino en todo caso hacer que los dominados se conformen, al menos tendencialmente, a uno o mas tipos culturales ideales como miembro del sistema social, perfectamente integrado en este sistema y en condiciones de desempeñar el papel asignado de la manera más adecuada para la reproducción del mismo⁵

Según lo anterior podemos darnos cuenta cuál es la finalidad de la distribución de la cultura de masas, y cómo es que Homero Simpson es ese tipo cultural del que nos habla Amalia Signorelli, entonces, cuando se transmiten extractos (es decir, la creación de tipos culturales) de la

5 Giménez, Gilberto. *Teoría y análisis de la cultura*. CONACULTA-ICOCULT; México: 2005. p. 110. Vol. II.

cultura dominante se tendrán pues, que adaptar para que las masas que se tratan de dominar sean capaces de comprender el mensaje, ya que muchas veces no tienen la instrucción necesaria para tal fin. La dificultad de poder comprender la cultura alta radica en que no provoca emociones, más bien las comunica, a diferencia de la cultura de masas que nos muestra todo ya digerido para que el usuario no tenga que hacer esfuerzo intelectual para interpretar el mensaje que se está tratando de emitir. Podemos empezar a entender ésto ejemplificando con una fotografía de un álbum familiar en blanco y negro y otra en color (aquí me refiero a un álbum familiar para quitar toda connotación artística, entendiendo el documento como algo que se usa solamente para recordar, es decir, no se trata de cultura “cultura” ni de cultura de masas, sino como documento histórico); en la fotografía a color se podría decir que se nos muestra el acontecimiento digerido pues sólo tenemos que dar una inspección al documento para saber qué es lo que está pasando, aunque tal vez tengamos que hacer un poco de esfuerzo para recordar la fecha en que se hizo la toma, el lugar en el que se realizó, entre otros datos; en cambio, en una fotografía blanco y negro el esfuerzo extra que tendremos que hacer, será la interpretación de los tonos de grises en colores, es decir, la toma no está totalmente digerida porque esas escalas grises serán libres de interpretación por parte del usuario. Lo que trato de dar a entender es que la obra de arte de la alta cultura, aún está por consumirse y luego se consume. Sucede algo muy similar si comparamos una imagen fija con una imagen en movimiento, la imagen fija tiene muchas connotaciones porque la historia que se está contando sólo se realiza con una sola imagen, en cambio, en una imagen en movimiento la historia ya se

nos presenta, es decir, está digerida; es por eso que *Los Simpson* es una serie animada, para que el espectador no tenga tiempo de pensar y reflexionar lo que está viendo, sólo recibe la información y el usuario la consume.

Cabe señalar que Homero Simpson es uno de los personajes principales de un producto mediático, es decir, *Los Simpson* son una creación de cultura de masas y puede considerarse como una serie de culto, pero de ninguna manera podremos considerar a esta serie una obra de arte, para darnos cuenta de esto necesitamos saber como reconocer una obra de arte a partir de sus elementos estructurales relacionados entre sí, aunque se pueden analizar por separado, todos los elementos pertenecen a una sola composición sistémica que da como resultado el discurso de la obra de arte. “los elementos materiales constitutivos de la estructura-objeto, el sistema de referencias exigido por la obra, el sistema de reacciones psicológicas que la obra suscita”⁶ son los elementos constitutivos de la obra de arte que se acomodaran dependiendo la expresión artística, ya sea a manera de ritmo visual o sonoro, nivel de la intriga, o nivel de los contenidos ideológicos coordinados; los elementos anteriores los podemos encontrar por separado o en conjunto. A pesar de formar un sistema, la obra de arte es ambigua y se presenta ante el lector como una posibilidad de interpretaciones (aquí la riqueza de la obra de arte), pasado algún tiempo los fruidores crean hábitos y pasan a ser espectadores; para entonces ya se estableció una corriente. Llega un momento en el que estas características comienzan a mostrarse típicas y fácilmente

6 Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Lumen; Barcelona: 1985. p. 104.

reconocibles en distintas obras de un mismo autor, lo que podemos llamar estilo de ese autor; ulteriormente la obra es reconocida y se dice que la obra está lograda (es decir, el sistema de estructuras es bien definido y es reconocible), otros autores al notar esto, tratarán de seguir imitar y se genera una escuela de una corriente ya existente.

Ahora bien, para definir la cultura de masas (y diferenciarla de una obra de arte o cultura “cultura”) podemos separarlas en dos categorías diferentes más o menos bien definidos según el uso que se le quiera dar a ésta. Tenemos a la *midcult* y a la misma *masscult*.

La *midcult* se halla sujeta a los deseos de consumidores que anhelan experiencia estética semejante a la de las altas masas, para ello, la *midcult* toma características de la vanguardia y las muestra como arte, sin embargo, los elementos de la vanguardia que tomó prestados los presenta sin mucha dificultad, pero con esa apariencia propia del arte, cómo en antaño se hacía con las “operetas de jabón”, que eran sinfonías suaves y no tan complejas que eran transmitidas por la radio a la hora en que las amas de casa de clase media lavaban su ropa. Dos ejemplos de *midcult* que podemos observar en la actualidad son los siguientes.

El primero son: los *reality shows* en los que se presentan personas “normales” con el ánimo de convertirse en estrellas populares de la canción, entran a esos *reality shows* con algunas cualidades y talentos para el canto, pasan por algunas pruebas y son aceptados, se les prepara con clases de canto, interpretación, y algunas otras propias de la disciplina. Todo ocurre en un lapso que por lo general no sobrepasa el año; de ahí se realiza una final en la que al

ganador se le promete ser una superestrella; ¡auténticas industrias de la música!. Bien, durante el proceso en el que se preparan los concursantes hay cámaras en los “claustros” que habitan, para que el espectador los pueda ver todo el día (eso sólo si cuenta con señal satelital para su televisión, de lo contrario pasan resúmenes en televisión abierta a lo largo del día), y cada cierto periodo concursan entre ellos para poder contender en la final, aquí es donde se ofrece el espectáculo *midcult*, pues el espectador a través de su televisor observa a los cantantes, estos cantantes después de su actuación son atacados por críticos especializados que supuestamente les dan consejos o de plano les indican que mejor se den por vencidos; el público entonces interactúa y a la vez se siente crítico, pues tiene el poder de elegir quien se queda y quien se va con una llamada telefónica, entonces, al final del programa, el espectador se siente satisfecho porque ha consumido arte e incluso lo criticó y decidió quién era bueno y quién malo.

Otro caso de *midcult* muy actual es el *Fashion low cost*, que es la industria masiva de la moda. El *Fashion low cost* se basa en las vanguardias de la alta costura, copian los diseños y los venden en lugares frecuentemente visitados por consumidores de las capas medias, los diseñadores hacen su trabajo lo más rápido posible (*Fast fashion*), a manera de industria, y se saltan el proceso de legitimación (galerístico propia de la obra de arte) de la pasarela y se manda a reproducir por millares a países en donde la mano de obra es más barata, cabe recalcar que la tela que predomina en estas prendas es el poliéster, pues resulta ser un “sustrato” barato. Este tipo de moda pone al alcance la experiencia estética de la alta costura a las masas medias,

sin embargo mantiene un precio un poco elevado que le refuerce aún más al espectador la sensación de que en realidad está experimentando y consumiendo alta costura (a pesar de que el espectador pueda ser conciente de la cualidad masiva del objeto que está consumiendo).

Podemos reconocer que nos encontramos frente a una autentica *midcult* porque podemos notar algunos elementos siguientes que nos proporciona Umberto Eco para tal fin:

1) toma prestados procedimientos de la vanguardia, y los adapta para confeccionar un mensaje comprensible y disfrutable por todos; 2) emplea tales procedimientos cuando son ya notorios, divulgados, sabidos, consumados; 3) reconstruye el mensaje como provocación de efectos; 4) lo venden como arte; 5) tranquiliza al consumidor, convenciéndole de haber realizado un encuentro con la cultura, de forma que no se plantee otras inquietudes.⁷

Analizando los dos casos anteriores y cotejándolos con estos elementos que se nos proporcionan, podemos observar que el ejemplo uno no cumple con 1), más bien sería como aquellas operetas de jabón de antaño, se presentan espectáculos musicales de fácil comprensión para el espectador; en el caso dos invariablemente aplica 1) pues los diseños provienen de las grandes marcas de alta costura. 2) sólo es aplicable al segundo caso, pues los diseños no son copiados hasta que éstos ya sean legitimados y algunas personalidades de la farándula los utilicen y sean objeto de deseo. En los dos casos podemos observar 3) ya que el objetivo de los dos casos es la provocación de la

7 Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Lumen; Barcelona: 1985. p. 98.

experiencia estética sin dificultades intelectuales. Podemos observar que en los dos casos se venden como arte, aunque en el segundo caso también cumple la función de vestir, que *per se* es símbolo de su propia función, es decir, como obra de arte. Finalmente nos podemos dar cuenta que en los dos casos se cumple 5), que resulta imprescindible para que cumpla su propia función; podemos pues, darnos cuenta con el anterior breve análisis, que no hace falta que coincidan en todos los puntos para que se le pueda reconocer a un fenómeno como *midcult*, sin embargo, creo que el último punto es esencial, ya que es la finalidad del *midcult* sin restarle importancia a los otros puntos. De lo anterior podemos verificar que *Los Simpson* no son un producto de *midcult*, pues no tienen la finalidad de hacer creer al espectador que está consumiendo un producto de arte, podemos encasillar a Homero Simpson como un producto de *masscult*.

La otra intención de la cultura de masas en cuanto a copiar las vanguardias como uso funcional, es decir, la *masscult* utiliza elementos de la cultura no para que el usuario capte algún producto como objeto de arte, sino simplemente como función para comunicar alguna cosa, por ejemplo: los autores de comics utilizan el lenguaje cinematográfico para provocar alguna sensación al espectador; o cuando se comenzó a utilizar en los mismos comics la repetición de un objeto para dar la sensación de movimiento, esta solución la tomaron prestada de los futuristas; un ejemplo más que resulta muy práctico y que provoca emociones al espectador, y resulta ser cultura de masas por excelencia: son los afiches que las marcas de aceite o herramientas distribuyen a sus compradores; los afiches a los que me refiero son aquellos en que se fotografía a una modelo

con poca ropa portando o enseñando el producto de la marca que mandó a hacer el afiche, estos afiches son pegados en las paredes de algunos talleres mecánicos, de carpintería, herrerías, etcétera; éstos no tratan de emular una experiencia plástica de la cultura alta, más bien su función es publicitaria y provocadora de emociones sobre el espectador, es decir, se toma los elementos de la cultura culta (por ejemplo la iluminación en la fotografía, los encuadres, los escenarios, etcétera) para producir en el espectador una experiencia banal, por así decirlo. Además la producción de *masscult* ha sido durante mucho tiempo utilizada para enviar mensajes a las masas con la finalidad de crear conductas (y sino por lo menos de legitimarlas) en los usuarios de esos productos de *masscult*, existen muchos casos como son los *comics*, las radionovelas, las telenovelas, y muy en boga los *reality shows*; y sin duda alguna también las series animadas como *Los Simpson* y uno de sus personajes principales que se ha convertido en un símbolo de la iconografía estadounidense e incluso ha llegado a considerarse como un tipo cultural que el telespectador sigue y muchas veces trata de imitar sus actitudes e ideología; claro que nos referimos a Homero Simpson.

2.1.3 Qué es un tipo cultural

Las corrientes artísticas se han establecido conformándose por grupos de obras que comparten los mismos rasgos, que son reconocidos como típicos, es decir, si se quiere que una obra sea clasificada dentro alguna corriente artística debe ser del mismo tipo de la obra que se toma como típica de esa corriente, es típica porque representa a la obra como sistema de sistemas en un solo concepto; lo mismo sucede con la escuela, un autor

define un estilo que es tipo de esa escuela; sin embargo, el tipo resulta contradictorio para la misma obra de arte, pues la obra trata de ser original, insustituible, no igual a otra, por tanto el tipo quita la originalidad a la obra, empero, cuando se finaliza la tipicidad llega la ruptura, continúa el arte.

Dentro de las obras literarias podemos encontrar personajes típicos, es tipo en cuanto es individual en todas sus decisiones y por ellas es consumado, por tanto es concreto, entonces logra el reconocimiento del personaje por el espectador, a manera de proyección. Por ejemplo, Edipo no es el tipo de la tragedia griega a diferencia de Aquiles o Héctor, que si lo son; Edipo deja de ser típico porque toma sus decisiones y no sigue su destino según los dioses, entonces el personaje se consume por esas tomas de decisiones y se vuelve concreto, reconocible para el lector. En el caso de Homero Simpson, nos damos cuenta que no es un personaje típico, puesto que rompe con el esquema de la tradición de personajes que representan padres de familia, por ejemplo, Homero Simpson no es el padre amoroso y sumiso como lo es *Sónico* (padre de familia de la serie animada *The Jetson*) mucho menos se parece al padre responsable de *The Byll Cosby Show*, sin embargo podemos observar que se parece más a la personalidad de Pedro Picapiedra (padre de la serie animada *The Flintstones*) entonces, Homero Simpson comienza a ser un tipo cultural que precede a la figura de Pedro Picapiedra, así mismo, Homero Simpson se convierte en un personaje típico, tan es así, que posteriormente se toma la personalidad de Homero Simpson para crear personajes como Peter Griffin (personaje que representa al padre en la serie *Family Guy*) o Stan Smith (Personaje principal de la serie *American Dad*). Hay que entender entonces que Homero

Simpson es un tipo cultural porque sigue cierta tendencia a la tipicidad, pero también es importante decir que las masas hegemónicas crean a los tipos culturales y los imponen a las masas con la finalidad de que éstas sigan las tendencias de esos tipos culturales impuestos.

Ejemplos de tipos culturales creados por las clases dominantes con la finalidad de marcar tendencias por parte de los espectadores, son las modelos, surgen como tipos impuestos, resultan típicos por que así se imponen por el negocio de la moda, las crean como fuente de deseo, se convierten también en prototipos industriales como tal. Podemos ver el caso de las *egoblogger*⁸, y como llegaron a ser canon en la moda, primero estaban las supermodelos como prototipo, a pesar de que eran inalcanzables para las capas medias; sin embargo todo mundo quería ser como ellas, pero los diseñadores cansados de ellas optaron por contratar a celebridades que cobraban menos, éstas seguían siendo prototipos, pero tenían una vida y no eran divas; posteriormente vinieron las *chicas it* que marcaban la tendencia, no eran reconocidas por su trabajo profesional, pero eran conocidas gracias al Internet, pues subían sus fotos y se hicieron famosas. En la actualidad en la escena encontramos a las *egobloggers* que se acercaban más a las lectoras de sus blogs y piensan: ¡esa podría ser yo!, entonces las *egobloggers* se vuelven tipo por reconocimiento. Con Homero Simpson podemos darnos cuenta que es un tipo cultural impuesto, a pesar de que

8 Las *egoblogger*, a diferencia de las modelos, son por lo general mujeres “comunes y corrientes” que crean sus blogs en Internet en donde dan consejos de moda, estilo de vida, etcétera. Estas mujeres se hacen de han hecho de fama y los diseñadores voltearon a verlas; cómo son el centro de muchas miradas a parte de ser líderes de opinión en su campo, las marcas de alta costura les han proporcionado sus prendas para que las luzcan e induzcan a sus lectoras a comprar lo que ellas portan.

no existe una moda que se parezca a la vestimenta de este personaje, si marca conductas en los espectadores, como por ejemplo el consumo de comida rápida, el alcoholismo, entre otras. Sin embargo Homero Simpson no es el único personaje ficticio que ha servido como alienador en las sociedades occidentales, existe una larguísima tradición en Estados Unidos (y en todo el mundo, pero nos interesa el caso específico de Norteamérica porque en esa nación se produce la serie de *Los Simpson*) que viene desde aproximadamente inicios del siglo pasado, por lo cuál es necesario conocer la historia de los *comics* estadounidenses, pues de alguna manera son el antecedente de los dibujos animados de la actualidad, por tanto resulta necesario ese repaso histórico.

Capítulo 3

**La historia del comic
estadounidense como
producto cultural de masas y
elemento alienador**

3. 1 Los *comics* como antecedentes de los dibujos animados

En este apartado daremos una ojeada a la historia del *comic*, considerado como el noveno arte y que a mi juicio los dibujos animados durante su desarrollo han copiado la fórmula de éstos (incluso *Los Simpson* han tenido tanto éxito por su estructura bien elaborada, pues tiene un soporte teórico e histórico cimentado en el *comic* norteamericano), ¿En qué baso mi afirmación?; en que, sí, es cierto que el *comic* (secuencia de imágenes estáticas) y el cine (imágenes en movimiento) se han desarrollado en tiempos iguales, sin embargo el *comic* mostró su madurez antes que el cine gracias a su desarrollo masivo en los diarios, lo que impulsó su rápido desarrollo y su fácil distribución. En el caso de los dibujos animados (fusión entre el *comic* y el cine; y posteriormente con sonido) se cree que apareció por primera vez en 1908, pero no se podía distribuir masivamente a diferencia del *comic*, que comenzaba a tener su distribución global. Los dibujos animados sólo pudieron obtener gran aceptación con la aparición de la televisión en 1937, pero esos aparatos eran muy costosos, lo que complicó su rápido ascenso como el primer difusor de la cultura de masas en la actualidad. Podemos decir que la verdadera distribución de las producciones televisivas fue hasta más o menos entrada la década de los años 50, para ese entonces el *comic* ya era una industria bien establecida con infinidad de títulos, tópicos y estilos. Las creaciones de los dibujos animados transmitidos por la televisión son en realidad hijas de los *comics*.

La revisión que haremos tendrá un enfoque plástico, pero también es necesario verlo desde una perspectiva sociológico-culturalista, y entender así como el *comic*, ha creado un lenguaje visual propio dirigido hacia las masas con intenciones muchas veces propagandísticas y otras tantas de crítica y como reflejo de las sociedades norteamericanas de distintas épocas; y ¿en qué nos servirá este análisis para nuestro estudio?, nos dará un marco contextual para poder comprender cómo es que las series animadas, siendo éstas hijas directas del *comic*, han entablado verdaderas relaciones de comunicación con sus fruidores y espectadores, creando muchas veces conductas y reacciones en éstos.

Antes de empezar este apartado, había pensado hacer un recorrido histórico de diferentes títulos de *comics* a lo largo del siglo pasado, sin embargo, haremos el trayecto del desarrollo del *comic* según sus canales de difusión, desde su nacimiento de los diarios hasta el salto que dan a la televisión; sólo cabe hacer la aclaración que este análisis histórico se realizó a partir de la siguiente bibliografía: Coma, Javier. *Del gato Félix al Gato Fritz Historia de los comics*. Gustavo Gili; Barcelona: 1979. Coma, Javier. *Los comics: un arte del siglo XX*. Guadarrama; Madrid: 1978. Y del documental de Iñigo Silva, producido por Episa: *Comic el noveno arte*, y se realizó por tanto una síntesis de la información más pertinente para este trabajo, y sí, es cierto que en lo que sigue no se hablará de ningún *comic* mexicano ni latinoamericano, y no por hacerlos menos, sin embargo, nos interesa el *comic* norteamericano porque son las influencias y antecedentes de *Los Simpson*.

Antes de entrar de lleno a la historia del *comic*, cabe aclarar que, igualmente que en la mayoría de las artes, es difícil acertar en el verdadero origen de las ellas, sólo hay especulaciones, por tanto, veremos que existieron diferentes expresiones parecidas al *comic*, tanto en países europeos como en Estados Unidos; sin embargo en este trabajo vamos a analizar el génesis y desarrollo del *comic* norteamericano, no porque haya sido el único país o el más importante en donde se suscitaron expresiones de este tipo, pero si ha sido (además de Japón con el manga, sin embargo no nos ocuparemos de su caso, no porque no sea importante, sino porque nuestro objeto de estudio *Los Simpson* es de origen estadounidense) el más prolífero.

3.1.1 Del *sunday* al *daily*

Se puede localizar el origen del *comic* norteamericano a principios del siglo XX. Uno de los factores que va a impulsar la eclosión de este movimiento plástico literario fue la disputa entre los tres principales diarios neoyorquinos: el de Joseph Pulitzer con *The World*, Willian Randolph Hearts con el *Morning Journal*, y James Gordon Bennet con el *Herald*. La disputa entre estos diarios era por el mayor número de lectores; estos diarios contaban con diversas secciones, entre ellos con una sección dominical a color cargada con imágenes humorísticas dispuestas en una sola viñeta; la intención de crear ilustraciones cómicas era llegar y atraer al mayor número de personas de entre la creciente masa de inmigrantes trabajadores que no dominaban el idioma inglés.

Richard Felton Outcault fue un caricaturista que trabajó para el *The World*, haciendo diversas tiras cómicas dominicales; así nace de la mano de este autor una tira

muy especial para el 5 de mayo de 1895 con el título de *At the Circus Hogan's Alley* [fig.3], esta tira cómica presentaba a un niño cabezón que vestía con pijama; para el 5 de enero del siguiente año su vestimenta se pigmentaría del color más difícil de imprimir en ese tiempo: el amarillo. Los anteriores *cartoons* al de Outcault a veces contaban con algún párrafo al pie de la viñeta a modo de explicación de lo ocurrido en la imagen. Outcault revoluciono con dos elementos que hasta hoy se consideran parte esencial de los *comics*; el primero fue que el niño bautizado como *Yellow kid* por el color de su indumentaria, se hiciera un personaje fijo de la tira cómica dominical; el segundo, marcó toda una tendencia en el lenguaje de los *comics*; las ideas que el niño quería expresar estaban escritas en su pijama, esto como precedente al posterior uso del *ballon* (globo). El niño amarillo rápidamente adquiere gran popularidad por lo que Hearst contrata a Outcault para publicar su tira en el *Journal* bajo el título de *Yellow Kid*, mientras que otro artista, Geroge B. Lucks seguía con el mismo *At the Circus Hogan's Alley* en el *World*. *Yellow Kid* marca otro hecho relevante, ahora la publicación es impresa no sólo en una viñeta, si no con la sucesión narrativa a través de varias viñetas, y creando el *ballon* clásico del *comic*, con este acontecimiento podemos decir que ha nacido el *comic* tal y como lo conocemos: una historia narrada por medio de una sucesión de varias imágenes “estáticas”, y que habitualmente utilizan el *ballon* como representación de la voz o el pensamiento de los personajes.

Para los autores de aquellos tiempos trabajar para diferentes periódicos resultaba común; por este proceso pasó otro autor importante impulsor del *comic* norteamericano: Rudolph Dircks, de nacionalidad alemana, comenzó a

publicar su *comic* *The Katzenjammer Kids* [fig4] en el *Journal* el 12 de diciembre de 1897, posteriormente rompe relaciones con este diario y trabaja con el *World* desde el 14 de junio de 1914, lo que suscitó al igual que con la obra de Outcult, una disputa por los derechos del *comic*, y tuvo la misma sentencia que el caso de *At the Circus Hogan's Alley*, el *Journal* se quedó con los derechos y Dircks podía seguir publicando la serie cambiando su denominación, por lo que el 25 de agosto de 1918, la serie se tomaría el nombre de *The Captain and the Kids*, para este entonces este *comic* ya estará bien conformado por el tratamiento de una historia contada por sucesión de viñetas; mientras que otros autores se debatían por el lenguaje de esta nueva forma de expresión, Dircks ya habría tomado su decisión e integraría a sus personajes con diálogos encerrados en *ballons*, además siguiendo el ejemplo de su homologo Outcault, tendría no ya uno, sino varios personajes fijos. Para Kenneth Rextorth, (quien fuera poeta, escritor y ensayista estadounidense, que por su educación poco convencional, sería considerado entre los padres de la contracultura norteamericana), la serie de Dircks sería una de las obras más trascendentales del *comic* estadounidense, por la sutil crítica al sistema sociopolítico de la época. La serie fue la primer *family-strip*, y tenía como personajes principales a los gemelos inmigrantes alemanes: Hans y Firtz, estaban al cuidado de su madre mama, personaje voluminoso, y también al cuidado de un oficial de la Marina mercante Der Captain, quien cumplía las funciones de su padre. Este *comic* tendía a las aventuras y desventuras que Der Captain, mama y Der Inspector (profesor y funcionario de la escuela a la que asistían los gemelos) y otros personajes secundarios sufrirían por culpa de los gemelos. Al final de cada serie,

Hans y Firtz pagarían con castigo físico sus fechorías, las represalias vendrían de parte de mama, Der Captain y Der Inspector, que simbolizaban estamentos de la sociedad burguesa comprometidos a mantener el orden por la fuerza. En 1917 con la entrada de Estados Unidos a la Primera Guerra Mundial, la sensación de fobia y odio hacia los alemanes crece por todo el país, por lo que la nacionalidad de los personajes principales de esta serie tuvo que ser cambiada por holandesa, con el fin de lograr nuevamente la aceptación de la serie. Aun con el cambio constante de sus autores, el *comic* triunfo durante décadas. En este comic podemos observar una de las primeras series que incluían a una familia entera, más o menos disfuncional, al igual que en Los Simpson, entonces podemos aquí observar un antecedente muy remoto de lo que posteriormente daría vida a las series con familias como protagonistas, pero cada personaje contaba con su propia personalidad, que servía como entretenimiento y que pronto verían su gran poder de comunicación, al igual que sucede hoy con Homero Simpson.

Para aquellos tiempos los caricaturistas e ilustradores contaban para sus publicaciones con una página entera del suplemento dominical, en ella se narraba pequeñas historias conclusivas en esa misma tira, y contaban con personajes fijos, aunque algunos autores como Frederick Burr, prefería narrar sus historias con personajes distintos y alternados en tres series: *Happy Hoologan*, *Alphonse and Gaston* y *Her Name Was Maud*, todas para Harest que introduciría una nueva estrategia a su rotativo: la publicación diaria de tiras cómicas a blanco y negro, con sus respectivas publicaciones dominicales. Otro aspecto fundamental para el éxito de la transmisión de ideología

ha sido precisamente la repetición, y las series inconclusas, que dejan con la duda al espectador con lo que sucederá en el próximo capítulo, con *Los Simpson* es distinto, pues los capítulos no continúan, esto es porque al ser cultura de masas debe de estar digerida la información y no debe de causar mayor esfuerzo intelectual a l espectador, es decir, el espectador no debe molestarse en recordar lo que hizo en el capítulo anterior Homero Simpson, basta con ver un nuevo capítulo y obtendrá una aventura nueva.

Los *comics* lograron su aceptación entre espectadores de las distintas clases y comenzaron a distribuirse masivamente a otros diarios de otras ciudades; la creciente industria periodística norteamericana junto con la exigencia de los lectores por más *comics* dio paso a la creación de los *Syndicates*; eran agencias especializadas en la producción de *comics* y otro tipo de entretenimiento (chistes, pasatiempos y curiosidades).

El más conocido por ser el primero fue creado por Hearst: el *King Features Syndicate*, operando establemente para 1915, cuatro años más tarde surgió de la unión de los diarios Chicago Tribune y el New York Dayli News, el Chicago Tribune-N.Y. News Syndicate; por su parte el *World*, fundó su propio Synidicate, el *Press Publishing*, que posteriormente se transformó en el famoso *United Features Syndicate*, entre otros que no tuvieron mayor importancia durante este periodo.

El ideario de los *comics* ya no era dirigido por el diario, de esto se encargarían los *syndicates*, aunque cada *syndicate* contaba con ideología propia; trataban de no cuestionar el estilo de vida americano, y promovieron los *comics* que por su contenido se alinearán a los lineamientos establecidos

por el *syndicate* pero que a su vez este mismo formato propiciara éxito entre los espectadores, lo que sobrevino en obstáculos para la expresión de los creadores y detuvo el crecimiento y diversidad en cuanto a los tópicos a tratar dentro de las series.

Ya bien organizados y establecidos los *syndicates*, florecieron diversos títulos en los diarios y ya no había espacio en las planas dominicales para las nuevas series que surgían, entonces comenzaron a publicarse también durante la semana, para entonces empezaron a ocupar primero, 1/4 de la plana de cada suplemento, posteriormente creció a 1/3 de la plana en la parte superior. Al principio no se concebía un lugar específico para las tiras cómicas, el espectador las podía encontrar en cualquier parte del interior del diario, después se les asignó un lugar definido en cada publicación.

Cuando los directores de los periódicos se dieron cuenta de la importancia del *comic* para sus diarios, comenzaron a tomarlos en serio y a ofrecerles un lugar y espacio reservado para las tiras; así mismo los autores pudieron observar la trascendencia que tenían sus creaciones; entonces, para darle un tono de más seriedad y porque ya se había complicado el fenómeno de los *comics*, crearon una terminología para clasificar las series. Dentro de estas categorías se encontraban las siguientes: a las series principales que aparecían en las publicaciones dominicales se les denominaba *sundays*, y sus complementarias se les llamaba *topper*, esta serie secundaria se presentaba en la parte superior. A las publicaciones diarias las nombraban *dailies*. Y a las publicaciones se les llamó *strip*, por su acomodo horizontal y por extensión, series. Había *strips*

que solamente eran *dailies* y otras sólo *sundays*, pero posteriormente hubo otras que eran *sundays* y *dailies*, lo que representó complicaciones a la hora de elaborar las historias, pues había público que compraba el periódico entre semana y otros usuarios que consumían las *strips* sólo los domingos, y para complicar más la situación, había los que buscaban las *strips* de lunes a domingo.

De la mano de Royston Campbell Crane nace el 21 de abril de 1924 otra *strip* de aventuras con el nombre de *Wash Tubbs*[fig5] que crearía elementos que servirán como cánones para posteriores *comics*. Esta *strip* comenzó con ilustraciones caricaturescas y tópicos humorísticos, pero con la evolución de la *strip* las historias se transformaron en historias de aventuras. Al Igual que en otras *strips* de la época en *Wash Tubbs* los héroes que participaban, nunca morían; pero el elemento que integró esta serie y que la diferenció de las demás, era que sus villanos (tras haberse popularizado) tampoco morían; un elemento que en la actualidad subsiste e incluso en esta época en la que el cine está llevando los *comics* a la pantalla grande se ha valido de este elemento. El protagonista de la *strip* llevaba el nombre de la misma, éste contaba con un compañero con el que vivieron distintas aventuras, su nombre era Gozy. En agosto de 1928, los dos se embarcaron en una aventura que les llevaría al desierto del Sahara y a un reino europeo, el de Kandelabra, en donde conocería a Captain Easy y sustituiría a Gozy como compañero de *Wash Tubbs Gozy*. *Captain Easy*, poco a poco va a ganar popularidad. En este comic podemos observar otro rasgo importante que se mantiene, que los personajes no mueren, en Los Simpson muy pocos personajes han muerto; tampoco envejecen, porque si pensáramos en que Homero Simpson pudiera

morir o envejecer, cambiaría totalmente su personaje, porque esto haría que reflexionara sus actos, es decir que pensara en su finitud, lo cual lo haría madurar y consumirse.

Wash Tubbs alternaba entre *dailies* y *Sundays*, pero surgieron las mismas complicaciones que en otras *strips* que también alternaban sus publicaciones, para resolver el problema, Crane siguió presentando las historias de aventuras semanales que *Wash Tubbs* encarnaba y que hasta ese momento había establecido la *strip*. Para las publicaciones dominicales, a manera de *flash-back* se contaban las historias del heroico y musculoso *Captain Easy* antes de conocer a *Wash Tubbs*, de esta manera se eliminaba el convencionalismo seguido por *comics* anteriores de la secuencia cronológica entre *sundays* y *dailies*, con esto *Captain Easy* comenzó a tener más presencia que *Wash Tubbs* que paulatinamente perdió su protagonismo para cederlo a *Captain Easy*, sin embargo, *Wash Tubbs* no desapareció de la *strip*, sino que marco el principio del acompañante como puntero cómico en la serie, cosa que sería copiada por muchos *comics* en el futuro.

Para diciembre de 1941, con la entrada de Estados Unidos en la II Guerra Mundial, los diferentes héroes fueron también a combatir a los nazis, para ese entonces *Captain Easy* ya se encontraba al frente de batalla, y Crane recibe una tentadora oferta para cambiar de *Syndicate*. El 2 de noviembre de 1943 a través de *King Features*, Crane presentaba una nueva *strip* con el nombre de *Buz Sawyer*[fig.6], el protagonista esta vez era un piloto que también se enfrentaría a los nazis a bordo de su avión. Al término de la guerra, cuando los veteranos regresaban

a casa, muchos encontraban la sorpresa de ver su hogar abandonado, pues sus novias o esposas habían perdido la esperanza de volver a verlos; mientras tanto en los *comics* surgieron las historias de evasión de la realidad para tratar de olvidar la situación de crisis por la que estaba pasando el país, los héroes de los *comics* comenzaron a formar familias, así fue el caso de *Buzz Sawyer*, que al regresar de la guerra se casa y tiene un hijo. Posteriormente llega la guerra fría y nacen las historias anticomunistas y los *comics* estarán plagados con capítulos de espionaje y propaganda “anti-rojos”. En estos comics podemos notar el uso de este medio masivo para transmitir mensajes y emociones que calmaran al lector, con esto nos damos cuenta de la capacidad de manipulación con la que cuentan los medios masivos, y cómo es que un personaje puede crear conductas en los lectores, en el caso de Homero Simpson, cómo ese ícono de la cultura estadounidense, representa y transmite la ideología de una nación.

El clima de posguerra dejó a Norteamérica en una profunda crisis económica y social, que trajo consigo problemas también a los diarios, pues la escasez de papel provocó la reducción del tamaño de la hoja de los periódicos, por tanto los *comics* tuvieron que reducir su tamaño, lo que trajo verdaderos desastres pues todo era confuso en las viñetas, los creadores resolverían este problema creando viñetas con tomas de medio cuerpo, así se entendería la narrativa visual propuesta por el artista. En este campo Crane siguió con su experimentación plástica en la búsqueda de la expresión en el terreno de las tonalidades situadas desde el blanco hasta el negro, durante dos largas décadas experimentó con ashurados (como podemos observar en *Wash Tubbs*), también probó

con el paso de un lápiz de mina blanda sobre un papel colocado sobre una superficie rugosa, permitiéndole a Crane la creación de diferentes tonalidades de grises, logrando con maestría, degradados espectaculares[fig. 7] superponiendo dos texturas diferentes sobre un mismo papel.

La obra de Crane es muy importante para comprender el desarrollo del *comic* realista de aventura y del *comic* en general, gracias a su narrativa visual y literaria que alcanzó tras años de experimentación; además, por medio de su obra podemos entender la direccionalidad marcada de los *comics* hacia un público principalmente adulto, consumidor asiduo de diarios.

3.1.2 Del periódico al *comic-book*

Los primeros *comic-book* aparecieron ya avanzada la década de los 30, se crean influenciados por los *comics* publicados en los diarios y por las novelas populares; son revistas generalmente con portada e interior a color, en ellos se presentan historias de una sola *strip* o varias en el mismo *comic-book*. Para poder competir con los *dailies* de los diarios, los *comic-book* tenían historias que mantenían el suspenso de número en número, pero también había algunas con el sistema autoconclusivo de las *strips* de los periódicos. La ventaja principal que presentó el *comic-book* frente al *sunday* es la amplia posibilidad de experimentación narrativa plástica y literaria, pues el *comic-book* brinda la oportunidad de extender la historia a varias páginas de un solo tomo, a diferencia del *sunday*, que tenía que contar la historia en una página.

El formato del *comic-book* lo podemos obtener de la siguiente manera: tomamos un diario de principios del siglo pasado, lo doblamos y podremos obtener el formato de un periódico tipo tabloide, ahora doblamos éste, así obtendremos el tamaño de un *comic-book* estándar.

Los primeros *comic-books* se produjeron gracias al patrocinio de empresas como Proctor and Gamble, Gulf Oil Company, Canada Dry, etcétera, que los utilizaron como publicidad para aumentar las ventas de sus productos (sin embargo, Harest ya había hecho el intento de recopilar series de *strips* y venderlas en un solo tomo), los *syndicates* vieron la rentabilidad de esta forma de difusión y empezaron a publicar sus *comic-books*. United Features comic y King Feature Syndicate, lanzaron *Tip Top Comics* y *King Comics* respectivamente, a ellos se les unieron Malcom Wheeler-Nicholson, autor de *pulps* (novelas de ficción de bajo presupuesto), con su New Fun Comics, con Wheeler-Nicholson se asociaría por un tiempo Harry Donenfeld, que posteriormente fundaría en marzo de 1937 el histórico y conocido Detective Comics (actualmente conocido como DC Comics, uno de los más poderosos y populares creador de *comic-books* hasta nuestros días), y también aquel legendario Action Comics, de donde surgiría el mito más grande del siglo pasado: Superman.

Pero los mitos no se generan solos, ni de un día para otro, así el caso del “hombre de acero” engendrado por la influencia y mixtura de varios héroes predecesores. Antes de la aparición de Superman hubo personajes fantásticos siguiendo indirectamente la línea de Crane, Héroes con tendencias a ejercer su fuerza extrema para hacer el bien,

como Flash Gordon[fig.8] (strip publicada por primera vez el 7 de enero de 1934 por Alex Raymond para la King Features Syndicate), que se dedicaba a combatir en un planeta llamado Mongo que estaba tiranizado por Ming el despiadado (marcadas tendencias propagandísticas xenofóbicas generadas por la reciente guerra y además se utilizó para crear esa ideología anti comunista, es decir, observamos nuevamente el uso de los medios masivos para el alienamiento de las masas), esta *strip* vagaba entre lo futurista y el western, fórmula que le valió la permanencia en los diarios por varias décadas. Otra serie que sirvió de influencia para la creación de Superman fue *Thimble Theater*[fig.9], serie poco realista, más bien con una gráfica sarcástica. Cuando la serie contaba con cierta popularidad aparece Popeye para convertirse en el personaje principal. Popeye era un marinero tuerto con una pipa colgando de la boca, no era de cuerpo fornido, su gran fuerza provenía de comer espinacas (al parecer con la intención de promover la venta de la planta, pues resultaba un alimento barato y nutritivo, ideal para sobrellevar la crisis por la que atravesaba Estados Unidos), a este peculiar marinero no le interesaba hacer el bien, su preocupación era ir en busca de aventuras, golpeando a sus adversarios y así salirse con la suya. Elzie C. Segar, autor de esta *strip*, hacía crítica de los valores y la sociedad norteamericana, con el característico tono burlesco de sus viñetas, siempre cuestionando a las instituciones sociales, principalmente a la familia, pues se presentaba no una estructura familiar, sino una estructura de comuna, es decir, la familia se presentaba sólo como un sitio de reunión de los personajes aunque estos no interactuaran como parte de esa estructura, no existía vínculo entre ellos, reflejo y crítica de los valores estadounidenses, que también

encontramos en Homero Simpson, que si bien es cierto que es un personaje que se utiliza como producto cultural para crear conductas, es a la vez una crítica al igual que Popeye, a todos los valores y las sociedades occidentales en decadencia. Otros personajes que influyeron por el énfasis del uso de poderes por encima de lo normal, a la creación del mito de Superman fueron Mandrake [fig. 10] (mago que vencía a sus enemigos por medio de trucos de magia increíbles, tratando de darles explicación por medio de la hipnosis) y *The Phantom* [fig. 11], a esta *strip* le debemos los atavíos de los superhéroes y la creación de una atmósfera misteriosa a partir de su doble personalidad, para *The Phantom* era tan imprescindible guardar su verdadera identidad portando su característica vestimenta (un traje ajustado al cuerpo para resaltar la fortaleza de este personaje) pues en ello residía la supervivencia de su leyenda creado por él mismo; el primer *Phantom* procreó a su predecesor, pero para que se corriera el rumor de la inmortalidad del personaje, el hijo del primer *The Phantom* tendría que utilizar el mismo traje y éste seguiría la misma tradición con su propio hijo, para que la leyenda perdurara por años.

Cuando Jerry Seigel (guionista) y Joe Shuster (dibujante) intentaron vender durante años su *strip* no imaginaron el éxito que tendría años después. Por primera vez se presentaba un superhéroe extraterrestre, provenía de un planeta llamado Kriptón, su nombre real era Kal-El, hijo del científico Kriptoniano Jor-El y de Lara Lor-Van, Kal-El es enviado a la Tierra por sus padres antes de que su planeta fuera destruido; a su llegada a la Tierra es adoptado por una familia de granjeros, Jonathan Kent y Martha Kent, y fue rebautizado con el nombre de Clark

Kent. Durante su adolescencia Clark va desarrollando sus superpoderes, y cuando es adulto se muda de Smallville a Metrópoli para trabajar de periodista, en donde muestra su doble personalidad, un periodista tímido y agredido por todos, eternamente enamorado de su compañera Louis Lane, que a su vez está enamorada del *alter ego* de Clark: Superman [fig.12].

Superman va a aprovechar hacer el bien gracias a sus superpoderes (entre los que destacan vista de rayos x, poder de volar, superfuerza, supervelocidad, incluso este poder le permitirá viajar por el tiempo), pero dentro de un estado cívico, nunca se preocupará por resolver problemas a nivel mundial, vamos, ni siquiera a nivel estatal, su campo de acción siempre estará reducido a Metrópoli y cuando su adolescencia a Smallville, la lógica de Superman se basa en la defensa de la propiedad privada, jamás se le vera venciendo a narcotraficantes o políticos corruptos. A lo largo de todas sus acciones este superhombre nunca se consumirá, de ahí su mito.

La primer aventura de Superman apareció en junio de 1932 en formato de *comic-book*, esta *strip* no cambió sólo la manera de contar historias, también fue el impulsor del *comic-book*, pues, diversos creadores, al observar el éxito que obtuvo esta historia, con temáticas desapegadas de la vida cotidiana, tendiendo más a lo fantástico y terrorífico, copiaron la fórmula y salieron a la luz varios *comic-books* de personajes encarnados en hombres poseedores de superpoderes que se enfrentarían al mal.

Durante las décadas de los 30 y los 40, se generaron dos grupos bien definidos productores de *comic-books*, uno de ellos fue por aparte de la DC, creadores de personajes

epígonos de Superman, entre los que podemos encontrar a Batman[fig.13], *Flash* [fig.14], *Green Arrow*[fig15], *Green Lantern*[fig16], *The Atom*[fig.17], *Captain Marvel*[fig.18], entre otros; la calidad que caracterizaba a estas *strips* era muy mala, pues la DC había contratado dibujantes que cobraban poco pero no estaban a la altura de los grandes creadores de *comics* de la época. La otra línea de estaba encabezada por el ya consagrado artista Will Eisner; junto con Samuel Maxwell Iger formaron un estudio de producción de *comics*, mediante este estudio lideraron a un grupo talentoso de artistas, sin embargo no produjeron obras que trascendieran en el campo de los *comic-books*.

Si la DC colaboró en impulsar una verdadera industria de *comic-books*, los artista Weisnerianos sentaron las bases expresivas de este nuevo medio, que permitiría posteriormente la producción de obras importantes.

Eisner participó como productor de *Sheena Queen of the Jungle* [fig.19](que era la versión femenina de *Tarzan* aparecido por primera vez el 7 de enero de 1929, a pesar de ser publicado como *daily* en los diarios, no era un *comic* como tal, más bien se acercaba a una novela ilustrada), con excelentes ilustraciones de Mort Meskin y guiones de William Morgan Thomas, tal fue la aceptación de la heroína que le llevo a publicar varias entregas en formato *comic-book* que apareciera por primera vez en septiembre de 1938, para posteriormente ser llevada al cine y a una serie televisiva. Eisner colaboró con creativos como Lou Fine, Reed Crandall y Jack Cole, todos ellos llevaron varias publicaciones a una empresa productora de *comics*, la Quality; algunos de los títulos más sobresalientes son *Doll Man*[fig.20], *The Black Condor*[fig.21], *Blackhawk*[fig.22],

Plastic Man[fig.23], y *The Ray*[fig.24]. Con estas *strips*, quedaron sentadas las bases para sostener la calidad de los *comic-books* contra las series publicadas en los diarios. Por aquella época se decía que ninguna serie producida para *comic-book* superaba a las de los *dailies* o *sundays*, pero con la *strip* *The Spirit* [fig.25] de Weisner como dibujante y guionista quedó opacado por completo ese mito de la superioridad de las series publicadas por los *Syndicate* para los periódicos.

Tal fue el éxito de *The Spirit*, que a la par de sus publicaciones para *comic-book*, también se produjeron publicaciones hechas para los diarios, esto fue posible gracias a que Will Eisner vendió derechos de publicación al Register and Tribute Syndicate para su inserción en algunos diarios, las publicaciones para estos periódicos se hicieron a color y en un formato de dieciséis páginas, en las que se presentaban historias continuas al principio y después Eisner ideó para los suplementos dominicales historias autoconclusivas a parte de las series continuas que se publicaban en los *comic-books* y en los *dailies*.

Otro factor que contribuyó a la proliferación y permanencia del *comic-book* fue la libertad que este medio les brindó a los creadores, promoviendo así la experimentación narrativa literaria y plástica; a diferencia de los *dailies* y *sundays* que los *Syndicates* ponían trabas estableciendo normas de lo que debía y lo que no ser publicado.

La creciente demanda de *strips* que trajo consigo el nuevo mercado del *comic-book* algunos inconvenientes para la realización de las series, por ejemplo, el hecho de que las publicaciones eran de gran calidad, surgió la necesidad de crear equipos de dibujantes y guionistas para una misma

serie; al principio el trabajo resultante era ejemplar, sin embargo, el desarrollo de las series exigía un arduo y extenuante trabajo, provocando constantes cambios de dibujantes y guionistas en las series, esto se notaba por la falta de coherencia en las historias y la ausencia de heterogeneidad estilística.

En los años 40, con la entrada de Estados Unidos en la contienda mundial, se necesitó un modo de dar aliento a los combatientes y una manera de legitimar la participación en la Guerra, uno de los medios para lograrlo fue mandando a muchos de los personajes más aceptados por los lectores a la guerra como firmes contendientes de los nazis; bajo esta atmosfera nace uno de los personajes con poderes especiales más celebrados e identificados por los norteamericanos, en el mes de abril de 1941 nace *Captain America*[fig.26]. Steve Rogers, era un Marine de baja estatura y complexión delgada, sin lo necesario para sentirse digno de portar el uniforme de la *navy* estadounidense, pero con mucha convicción, lo cual llama la atención del profesor Reinstein, poseedor de una fórmula para generar una raza de supersoldados, pero una vez inyectando el suero a Steve Rogers, éste se convierte en *Captain America* y el profesor Reinstein es asesinado por un espía nazi, así el secreto de la fórmula del suero muere junto con su creador, siendo *Captain America* el único beneficiado con los superpoderes proporcionados por el suero.

Captain America plagado de simbolismo; su uniforme, de color azul, blanco y rojo, portando una estrella blanca en el pecho, para defenderse de los ataques utiliza un escudo, igual que su uniforme es de color azul, rojo y blanco y

una estrella blanca en el centro. *Captain America* es lanzado a enfrentar, junto con el ejército norteamericano, a los nazis, este personaje sirvió de aliciente para los soldados que se encontraban en el frente de batalla, pues se repartieron miles de *comic-books* de este personaje entre los soldados del frente norteamericano en la Segunda Guerra Mundial. A pesar de que los soldados de carne y hueso no se identificaran con *Captain America* por sus superpoderes, sí lo hacían con el odio hacia sus enemigos nazis y sus ganas de derrotarlos aunque en eso se les fuera la vida. En realidad *Captain America* era Estados Unidos combatiendo por la libertad en contra de quienes la querían robar al mundo. Una vez más nos damos cuenta de la utilización de un personaje para crear ideologías en los usuarios, que en este caso eran soldados que se encontraban en el frente de batalla defendiendo al “mundo libre”.

Analizar la evolución de la *strip* del *Captain America*, es analizar también aunque de manera general, le evolución del *comik-book*.

Con el término de la Segunda Guerra Mundial, se desata una crisis en Estados Unidos con la llegada de los veteranos, muchos no encuentran empleo y se genera una ola delictiva. *Captain America* No regresa a casa, pero sí pierde la función que habría de llevar a cabo en la Segunda Guerra, así en 1949 abruptamente desaparece. Si la popularidad de *Captain America* disminuyó no así totalmente del *comic-book* que para este tiempo ya habían atraído a una masa creciente de lectores infantiles, tal vez esto debido a la oposición generacional, pues mientras los padres leían las *strips* en los periódicos, los hijos exigían historias violentas que los *Syndicates* prohibían y que los *comic-books* explotaban

frecuentemente en sus historias, además de haber utilizado el recurso del erotismo para atraer público juvenil. Más adelante para atraer público de todas las edades recurren a temas de horror con representaciones muy cercanas al hiperrealismo.

Para 1950 se respira un clima de posguerra que trajo consigo una fuerte crítica de parte de los medios masivos hacia el sistema burgués y capitalista de ese momento, aunado a esto la coincidencia del desarrollo de la Guerra Fría, desató la famosa caza de brujas emprendida por el senador Joseph Mccarthy, que derivó en un fuerte código de censura hacia el material producido tanto en periódicos como en *comic-books*, provocando la caída del *comic* a un infantilismo total. Bajo este ambiente se trató de revivir nuevamente por parte de la Timely (agencia productora de *comics* que más tarde se convertiría en la famosa Marvel) a *Captain America*, sin embargo no resultó y desapareció tras pocos números.

Un nuevo intento de revivir a *Captain America* por parte de Marvel, sucede en 1964 (coincidiendo con el inicio de la Guerra de Vietnam), revive con la misma edad que tenía en 1949, bajo la justificación fantástica de haber hibernado en un gigantesco bloque de hielo al cabo de una batalla. Liderados por Captain America nacen *The Avengers* [fig.27], *strip* protagonizada por varios personajes creados por Stan Lee.

Tratando de atraer nuevamente al público universitario y juvenil, Stan Lee crea historias (a pesar de que sus personajes contaban con *strips* separadas) en donde sus personajes se relacionan recíprocamente; además dota a sus personajes de personalidades psicológicamente

100

traumatizadas y que tratan de resolver, identificando así a los protagonistas con sus lectores. *Captain America*, toma nueva fuerza al tener un gran complejo de culpabilidad tras la muerte de su compañero Bucky Barnes (muere tras el combate en el que *Captain America* queda congelado) y cosecha un arraigado sentimiento de soledad, equiparable con el clima que se vivía al finalizar la década de los 60; así, para abril de 1968, adquiere nuevamente su propio *comic-book*; alcanzando su máximo esplendor expresivo y estético en tres series publicadas en 1969 a manos de Jim Steranko. Los títulos en castellano de esta serie son: *No más solo*, *Esta noche moriré* y *En memoria de un héroe caído*; con ello Starenko se encargó de mitificar al personaje y extirparle cualquier contenido sociopolítico, llevándolo a sortear aventuras oníricas espaciales, pasando así a convertir a *Captain America* a sólo un producto de consumo, perdiendo toda su finalidad alienadora de los primeros comics de este singular personaje estadounidense.

Notablemente el *comic-book* había cambiado de dirección hacia una audiencia infantil, sin embargo, en la revisión histórica del desarrollo del *comic-book* podemos percibir un importante número de publicaciones con temáticas realistas, a diferencia de los *sundays* y *dailies* que sus tópicos generalmente eran humorísticos o satíricos.

En 1964 hubo algunos intentos de parte de la Warren de convertir los *comic-books* en *magazines* para adultos, bajo esta perspectiva este medio ha tratado de hallar su autonomía ideológica y estética que ha buscado tal vez consciente o inconscientemente desde la aparición del mito de Superman.

3.1.3 El comic-novela

Los *comics* son secuencias de imágenes que cuentan una historia, la voz de los personajes se representa en unos óvalos denominados *ballons*, las onomatopeyas por lo regular se insertan en las viñetas con tipografías muy grandes y de colores, remarcando el sonido que está representando la onomatopeya; la voz en *off* se representa en recuadros situados en diferentes partes de la viñeta, por lo general en las esquinas; este recurso se ha utilizado para agregar elementos explicativos a la secuencia de viñetas. En algunos casos, los creadores han recurrido al uso excesivo de la voz en *off* para explicar taxativamente lo que ocurre en una viñeta, evitando repetir viñetas que se parecieran entre sí, pudiendo dedicar más tiempo a una sola viñeta para alcanzar un nivel plástico de representación más alto, se hizo tal uso del recurso de voz en *off* que en algunas publicaciones se suprimieron los *ballons* añadiendo las voces de los personajes en los recuadros utilizados para la voz en *off*, con la intención de dar mayor prioridad y libertad a las ilustraciones, éste recurso se puede ver en *Tarzan*[fig.28] y en *Prince Valiant*[fig.29] de Harold Foster y en el *Flash Gordon* de Alex Raymond, esta forma de representación se parecía a la novela ilustrada, pero mantenía el formato de imagen secuencial por viñetas propios del *comic*, lo que daba paso al intento de creación del *comic-novela*.

Otra justificación del uso excesivo y primordial del recuadro de voz en *off* fue la posición privilegiada de los guionistas ante los ilustradores, es decir, brindarle mayor importancia al aspecto literario, ejemplo de ello fue durante la primera mitad de la década de los 50 por

parte de Albert Fedstein (guionista de la EC Comics y de la satírica revista MAD) y en los años 60 por parte del famoso y adorado de la Marvel Stan Lee, él y sus copiosos guiones muchas veces superaban la calidad de los montajes en cada viñeta.

Si a lo anterior le agregamos la publicación de diversas *strips* en formatos de libros por parte de la editorial *Big Little books*, estas publicaciones recopilaron *strips* populares de *dailies* y *sundays* y las publicaron como libros pequeños y muy gruesos, en la página derecha se presentaban las ilustraciones y en la página izquierda el texto de las voces de los personajes y de la voz en *off*; con todo esto podemos ver una mezcla de fenómenos que darían vida a otro medio de difusión del *comic*.

La *comic-novela* se vio no sólo como una nueva forma de difusión del *comic*, sino que se explotó al máximo, pues se trataba de entregar al público una muy buena historia gracias a guiones que se acercaban al estilo narrativo de las novelas e ilustraciones casi hiperrealistas, cosas que no se podían realizar con el trabajo extenuante que eran las *sundays* y *dailies*, y que tampoco las continuas publicaciones del *comic-book* permitían. Además, otro elemento que proporcionaban estas publicaciones en formato de libro era la máxima calidad en el sustrato, elemento que aumenta el precio del objeto en venta, de esta manera se convence al consumidor de que se está apropiando de un objeto de arte y no de un objeto de cultura masiva. La mixtura de los elementos anteriores y la aceptación de este tipo de publicaciones en Francia en los años 60, dio la pauta para el nacimiento de la *comic-novela* americana en la década de 1970.

En el periodo de 1971 a 1972 aparecieron tres publicaciones de *comic-novela* que podríamos analizarlas y separar tres corrientes fundamentales, las obras son: *Blackmark*, *Misty* y *Tarzan of the Apes*.

Blakmark [fig.30] aparece en 1971, su autor Gil Kane, esta obra cae en lo fantástico heroico y en lo mágico, con un tratamiento de texto-imagen que ya había intentado en un *comic-book* un año antes (*his name is Savage*), sí, con una representación realista pero no llega a un detalle barroco; en las páginas aparecen los famosos recuadros de voz en *off*, pero las voces de los personajes aparecen encerradas en *ballons*.

James McQuade, publica en 1972 *Misty*[fig.31], con un tratamiento parecido a la novela ilustrada francesa, con una unidad gráfica en cada página y con un cuidadoso tratamiento en cada ilustración, esta *comic-novela* estaba dirigida a las clases medias esnobistas y fue presentada como un objeto de cultura culta, pues necesita el lector de información cultural precisa para su lectura, sin embargo, dentro del *comic-novela* no representa un avance significativo, ya que se parece más a un *comic-book* muy elaborado.

Burn Hogart llevó su *strip* favorita al formato de *comic-novela*, en un libro de lujo; *Tarzan of the Apes*[fig.32], adaptando la novela de Edgar Rice Burroughs, se produjo con los textos originales de este autor, no hubo *ballon* alguno, las voces de los protagonistas aparecieron en recuadros estratégicamente colocados en las viñetas, así se le otorga importancia tanto al guión como a la ilustración. Durante toda la obra se observa un despliegue de expresividad plástica de la mano de Hogart, con la falta de *ballon* se lee

104

y después se observa la viñeta completa sin interrupción, dando a cada página la dinámica necesaria para la historia.

La segunda obra de Hogart se publica para 1976, *Jungle Tales of Tarzan*[fig.33], también en edición lujo; Hogart sigue con su experimentación plástica y presenta la *comic-novela* con portada en color y con interiores en un dramático blanco y negro; pero esto no sólo con fines plásticos, también para acentuar la personalidad de *Tarzan* pues en esta entrega nos presenta a un *Tarzan* psicológicamente complejo, que unido a la flora y fauna de su entorno le permite encontrarse consigo mismo; así se consagra Burn como el artista que siempre pretendió ser.

En el mismo año por su parte, Jim Steranko publica en una edición doble a su detective privado *Chandler*[fig.34], ejecutando con tremenda maestría los interiores en blanco y negro (al igual que Burn), dedicándole un tercio inferior de la viñeta en un recuadro blanco a los textos, escrito en forma de novela y a doble columna, dando muestra de lo que se puede alcanzar con un *comic-novela*.

La que se puede considerar la obra maestra del *comic-novela*, estuvo a cargo de Richard Corben, popular autor de *comics* que participó en el movimiento *underground* colaborando con fanzines profesionales y también produjo obras para *comics-books* profesionales para la Warren. Corben adaptó a *comic-novela* la obra de Robert E. Howard (popular escritor de novelas fantásticas en los años 30), en este libro se alcanzan casi el centenar de hojas llenas de las más dedicadas y expresivas ilustraciones que un *comic-novela* pudiera haber alcanzado; esta producción versa sobre un tiempo en el que la superficie de la tierra

fue destruida, de la prodigiosa mano de Corben surgen las viñetas que ilustran la constante pelea entre los seres humanos sobrevivientes, reduciéndolos a seres primitivos. Con un trazo lleno de curvas y totalmente colorista nos lleva página a página por la historia, llena de cuerpos masculinos y femeninos al desnudo, creando un lenguaje visual que permite adentrarnos realmente en el mundo que vive el protagonista de la historia.

Los medios masivos, en este caso los comics, no sólo han servido como creadores de ideología o para crear conductas, también se han realizado trabajos de culto muy bien elaborados que han sido considerados como objetos de arte y su costo es muy alto; hablando de Homero Simpson, a pesar de que puede ser considerado un producto de culto, no será en sí una obra de arte, porque su finalidad no es meramente estética, su finalidad es la de legitimar y promover el sistema imperante occidental de la actualidad.

3.1.4 El *comic* contracultural, underground y de élites

En la década de los 50 Estados Unidos se enfrentaba a una fuerte censura y represión por parte del macartismo, ya había pasado la Segunda Guerra, pero se libraba una nueva en contra de los comunistas, las juventudes comenzaban a mostrarse en descontento. En el ámbito artístico, surgieron figuras como James Dean, Marylin Monroe que terminaba y hacía burla del *Star System*⁹;

9 Fue un sistema creado para el mundo cinematográfico, específicamente en Holliwood, y perduró de los años 20 a los 50. Consistía en crear estrellas de cine que el público mitificaba, esto aseguraba el éxito de los filmes en los que se presentaban dichas estrellas, entonces el éxito de las cintas no dependía tanto de la calidad en el

Elvis Presley ya encantaba adolescentes con sus ritmos y movimientos. Se aceleraba el ritmo en el que grandes masas de inmigrantes se disponían a alcanzar el sueño americano. Por otra parte la generación Beat tenía sus semilleros en el novelista Jack Kerouack que traía consigo una nueva forma de vida, exaltando a la marihuana (influenciado por el jazz y la cultura negra emergente) y volteando su espiritualidad hacia el Zen; mientras que Bob Dylan enunciaría: “*The time are changing*”.. Con base en las consignas de los años 50 y en contra de la oposición a la participación de Estados Unidos en la Guerra de Vietnam, nace el movimiento hippie en los años 60 acompañado con su característica sicodelia a manera de protesta, la indumentaria hippie volteaba sus ojos al folklore norteamericano y los jóvenes portaban ropas indias, los hombres se oponían al Establishment demostrándolo con sus largas barbas y cabelleras. Bajo este ambiente de inconformidad y revolución nacería la prensa *underground* como modo de contestación hacia los medios masivos oficiales.

Muchas de las publicaciones *underground*, emularían los formatos de los periódicos oficiales, haciendo su aparición en estas publicaciones “subterráneas” los *comix* (para diferenciarse de sus homólogos los *comics*), éstos jugarían un papel muy importante de crítica y sátira que los *dailies* y *sundays* ya no cumplirían. Los *comix* tuvieron un desarrollo semejante al de los *comics*, primero nacieron en los diarios, posteriormente hubo quienes hicieron recopilaciones y los publicaron en *comic-books* marginados, apartados de los canales de difusión oficiales, posteriormente

argumento, principalmente se debía a la participación de las estrellas creadas por la industria cinematográfica.

también crearon sus propios *syndicates* que no oponían tantos obstáculos narrativos, ideológicos ni expresivos; a diferencia de los *syndicates* oficiales.

Tras el desarrollo y maduración del *comix* durante aproximadamente diez años, en la naciente década de los 70, los *comix* ya eran una verdadera fuente de ingresos para sus autores; mientras tanto el movimiento hippie se encontraba dando sus últimas pataletas. En 1970 John Lennon habría pronunciado: “the dream is over/ What I can say?/ the dream is over”¹⁰, en realidad así era, el sueño estaba acabando, pero las grandes marcas de moda y casas discográficas convertían el sueño en algo tangible y plástico, se veía la manera de traer toda la ideología de los 60 y “enlatarla” para su venta, pues observaron su gran rentabilidad. El mismo proceso abordó a los *comix*. Revistas y editoriales de élite buscaban el modo de englobar a los *comix* (en vista de su comercialidad) dentro del *Establishment*.

La tendencia de los *comix* era notoriamente contracultural, rechazaban los cánones estéticos impuestos por sus predecesores, el estilo de representación era burlesco, casi nunca era hiperrealista. Los temas presentados por lo regular eran: el erotismo, la liberación de la mujer; críticas en contra de la guerra y el racismo; hacían mofa del sistema burgués y de las instituciones; glorificaban el uso de drogas y alcohol, en realidad, toda proclama en contra de lo establecido.

Los primeros ensayos de realizar un *comic* alternativo se presentó en los años 20, a la par de los *sunday* y *dailies*, sin embargo por su contenido la distribución de estos *comics*

10 Lennon, John. *God. Plastic ono band*. Apple/Emi. 1970.

se dio por medio de unos folletines clandestinos llamados de diferentes formas: *Dirty comics*, *Kinky comics*, *Eight Papers*. No eran ilustraciones muy elaboradas, estaban realizadas con simplistas trazos y en ellas se presentaban pequeñas historias de sexo, muchos de los personajes eran inéditos, otros eran caricaturas de personajes famosos de la vida real, pero los más aceptados, eran personajes de *comics* famosos ilustrando su vida sexual, la cual no era mostrada en las *strips* publicadas en los diarios.

Varios años después de la aparición de aquellos folletines clandestinos, la revista marginal *Bizarre* hacía el mismo intento con la creación de comics con temas eróticos, con una mejor ilustración y con una muy superior calidad expresiva; ejemplo de ello se puede ver en *Sweet Gwendoline*[fig.35] (aparecido en 1946), con alto contenido sexual. La revista contaba con ilustraciones que imitaban a los *comics* que aparecieron en los 30. Después, bien entrada la década de los 50, la empresa Nutrix hizo el mismo intento, pero con una más alta dosis de fetichismo y de temas relacionados con la dominación sexual.

En cuanto a una estética precursora de los *comix* encontramos un claro ejemplo en las creaciones de George Herriman, en especial en su *dayli Krazy Kat*[fig.36], aparecida por primera vez como *dayli* independiente el 28 de octubre de 1928, sus personajes mantenían un triángulo amoroso bastante extraño, basado en tres diferentes especies, Krazy, era el nombre del gato o gata (nunca quedó muy claro en la *strip*), eterno enamorado del ratón Ignatz, que no correspondía a su amor y a cambio siempre le propinaba golpes en la cabeza con un ladrillo; el otro personaje un perro oficial de policía de nombre

Ofiisa Pupp, siempre castigando al ratón por maltratar a Krazy, de quien estaba enamorado el perro oficial. Krazy Kat fue la primer *strip* en ser considerada visualmente una fuente de expresión artística, pues en sus viñetas se podían observar escenarios creados con una fuerte influencia surrealista que contrastaba con la representación gráfica detallista de otras publicaciones de su época. Visual y temáticamente también encontramos como predecesor del *comix* a *Thimble Theater* y su marinero Popeye, siempre lanzando críticas a los aparatos del capitalismo burgués; finalmente tenemos al autor de *comics underground* para revistas de élite y que influyó claramente con su antiestética en muchos de los posteriores creadores de *comix*: Basil Wolverton, creador de series como *Spacehawk* [fig.37](1940) y *Powerhouse Pepper* [fig.38](1942), creador del famoso y repugnante personaje Lena the Hyena [fig.39]; y asiduo colaborador de la internacional revista *Mad*.

La revista *Mad* (en formato *cimic-book*) recibió en sus páginas *strips underground* sin ser clandestina, más bien era una revista muy aceptada por los estratos medios y altos; su director Harvey Kurtzman junto con sus ilustradores y guionistas se encargan de ridiculizar la cultura de masas (tv, comics y televisión) y satirizar a los principales superhéroes típicos de los *comics* “oficiales”. Para 1955, la naciente revista anticostumbrista *Play Boy* invita a Kurtzman para crear una *strip* con temas para adultos, producen a una *strip* llamada *Trump*, sin embargo no tiene mucho éxito comercial y fracasa a los dos capítulos, después se crea otra serie llamada *Humbug* que obtendrá más éxito que la serie anterior.

Nace la revista *Help*, revista para adultos de humor crítico, con Kurtzman como su director y que será cantera para los postreros creadores *underground* como: Robert Crumb, Gilbert Shelton, Skip Williamson y Jay Lynch. Para este momento los *comix-books* son dirigidos principalmente a las minorías cultas.

Con la caída de la revista *Help*, Kurtzman regresa nuevamente a *Play Boy*, en donde hará su obra cumbre y servirá como bandera del *comic underground* dirigida a las clases medias y altas. Kurtzman produce la *strip* *Little Annie Fanny* [fig.41](haciendo sátira de la famosa *girl-strip* de Harold Gray: *Little Orphan Annie*), tan importante para *Play Boy* fue esta serie que se trató para su impresión, con los mismos procesos fotográficos que utilizaban para la impresión de las tomas de sus modelos. *Little Annie Fanny* toma la vida norteamericana y la satiriza en sus páginas, en la serie desfilan personajes simbólicos del capitalismo aplastante que viven los norteamericanos; entre esos personajes también participan los presidentes de Estados Unidos. A lo largo de la trama, la ingenua heroína principal se ve despojada de sus ropas paulatinamente hasta que se muestra totalmente desnuda; los personajes que participaban en la *strip* eran: la protagonista como sátira de la moralina de las *strips* de antaño, su padrastro Daddy Big Bucks (parodia del padrastro de *Little Orphan Annie*) que era un estereotipo del burgués, sus amigas, Ruthie y Wanda, símbolos de la juventud desenfrenada. Visualmente la *strip* se acercaba más al realismo, con la dirección artística de Will Elder dirigiendo a dibujantes como: Russ Heath, Larry Seigel y Al Jaffe, el último, marcaría época con su participación en la serie, pues su trabajo detalladísimo en cada viñeta hacían de la *strip* un

complejo conjunto entre la narratividad visual y literaria que le daría a la serie varios años dentro de la revista *Playboy*.

Otro creador significativo del mundo de los *comix* fue Robert Crumb creador del *comix-book Zap Comic*, con formato parecido a los *comic-book*; portada a color pero con el interior en blanco y negro; en la portada de los *comix-books* se podía ver un sello de autorizado por la aprobación moral de la *Comics Code Authority*, en la versión de Crumb se observaba un sello parecido que decía “Approved by de ghost witters in the sky”, haciendo referencia a los escritores o autores marginados.

En todo Estados Unidos creció la aceptación de los *comix* y en poco tiempo había publicaciones de este tipo en todo el país. En Chicago se publicaba un *comix-book* que se llamó Bijou[fig.42], su autor era Skip Williamson, este *comix* se pudo producir gracias a la ayuda de Crumb. En Texas Gilbert Shelton lanzaba *Feeds n’Heads*, en Berkeley se publicaba el *comix-book Yellow Dog*, entre otras tantas publicaciones. Por su parte, también los profesionales trataron de incursionar en este medio de difusión. El más talentoso artista de EC Comics Wallace Wood se quitó la ataduras que la empresa le pudiera poner y en 1968 produjo un *comix-book* llamado Witze[fig.43]. Vaughn Bodé (creador de Chek Wizard), Jeff Jones (ilustrador hiperrealista creador de la *strip* Eiree) y Richard Corben (creador de aventuras fantásticas) siguieron los pasos de Wallace Wood, y crearon un punto de inflexión entre el *comic* y el *comix*. revistas de lujo como la *Cavalier* y la *Swank*.

La figura más prominente y controversial de los *comix* fue *Fritz the Cat* [fig.44] de Robert Crumb, es la *strip* de un gato de moral

extrovertida, drogadicto, alcohólico y anti-sistema, Crumb creó a *Fritz the Cat* en 1959, antes de que la revista *Cavalier* le diera popularidad. En las *strips* publicadas, el gato lanzaba una dura crítica a todo lo establecido y lo no establecido, era un anti-todo, no le importaba cruzar límites ni excesos. La popularidad de *Fritz* lo llevó al cine en un largometraje animado dirigido por Ralph Bakshi en 1972, aunque en el largometraje podemos observar a un gato desenfrenado no se acerca a las publicaciones de Crumb, sin embargo, podemos decir que fue el primer dibujo animado que presentaba características de crítica contra el establishment, que sirvió para la ulterior creación de dibujos animados de este tipo, como *The Simpson* en 1989. Posterior a la fama que obtuvo con el film, Crumb iba a notar la fama de su personaje e iba a hacer lo impensable, matar a Fritz (a pesar de la predecible rentabilidad económica que le iba a proporcionar) para que no se convirtiera en un simple producto de consumo. Crumb publicó el mismo año del estreno del film un capítulo en la revista *Cavalier* en donde se veía a Fritz convertido en superestrella adulado por la sociedad; observándose al espejo dice “me estoy volviendo viejo”, entonces, entra una mujer al mismo cuarto y clava un picahielo en la nuca de Fritz. Posteriormente trataron de salvarle sacando otro film titulada *The Nine Lives of Fritz the Cat*, para fortuna de Corben esta cinta enterró más profundamente a su personaje y lo mantuvo a salvo de la prostitución capitalista. Así moría un personaje, símbolo de rebelión social de su época.

Los *comix* son la alternativa que los medios masivos necesitan para poder hacer una verdadera crítica por su carácter *underground*, sin embargo, como hemos podido observar, hay ocasiones en las que un producto de cultura “popular” o subversivo, las cultura cultas observan su rentabilidad y lo

convierten en un producto que se pone a la venta y así se le quita el elemento revolucionario que lo hizo innovador en su momento; aquí o sigue siendo ese simple producto comercial o las minorías cultas lo toman para hacerlos suyo, además podemos ver que los Simpson tienen una fuerte influencia de los comix pues en la serie se hace crítica y sátira de la sociedad estadounidense y su american way of life.

3.1.5 De la imagen estática secuencial a la imagen en movimiento

Resulta importante este recorrido histórico de la animación para entender la inserción de una serie animada tan revolucionaria para su tiempo como lo fueron Los Simpson, y como también en televisión tienen una tradición que les precede y además que Homero Simpson tiene ciertos rasgos parecidos a personajes de series anteriores.

El medio que ha tenido más relación con los dibujos animados ha sido el *comic*, aunque es importante decir que la difusión de la imagen en movimiento ha sido lenta a diferencia del *comic*, que se esparció de manera acelerada por lo menos en occidente, mientras que los dibujos animados vieron su auge gracias a la televisión (aunque ya existían obras importantes de cine animado).

Al igual que los *comics* el cine de animación, en sus comienzos tuvo la predisposición a tener protagonistas animales antropomórficos. Así mismo muchos personajes pertenecientes a *sundays*, *dailies* y *comics* en general, se han

producido como *cartoons* en el cine; algunos ejemplos son: Popeye, Dick Tracy, Li'l Abner, Superman, Charlie Brown, Krazy Kat, Fritz the Cat, etcétera.

Autores que se popularizaron dentro del mundo de los *sundays* y *dailies*, también incursionaron en el cine *cartoon* con algunos de sus personajes que les dieron fama; uno de ellos fue Winsor McCay, creador de uno de los títulos predilecto de las minorías cultas, *Little Nemo in Slumberland* [fig45] que apareció en el Herald por primera vez en una plancha dominical el 15 de octubre de 1905, esta *strip* presentaba un onírico mundo en donde se desarrollaban las aventuras de Nemo, un pequeño niño que durante cada *strip* deambula en el mundo de los sueños y al finalizar la serie se despertaba; el efecto onírico se le proporcionaba con viñetas al estilo art Nouveau, lleno de figuras orgánicas y contornos gruesos. McCay decide hacer una adaptación para el cine y aparece en 1909, posteriormente hace una de las animaciones históricas de la vida del cine; *Gertie, the trained dinosaur* [fig46], en donde se muestra a McCay alimentando a un dinosaurio, lo que le otorgo el mote de amaestrador de dinosaurios y algo más importante, el primer cartoon clásico norteamericano. McCay siguió produciendo ahora su *dayli* de *Little Nemo in the Slumberland*, pero no dejó de producir para el cine, para 1918, produjo el primer largometraje (20 minutos) animado: *The sinking of the Lusitania* [fig.47], que narraba la historia real del hundimiento de un trasatlántico británico en 1915, gracias a los torpedos de un submarino alemán.

Harest contaba con diversas organizaciones, con el *Herald*, el *King Feature Syndicate* y en el campo de la animación con el *Internacional Film Service* (en donde trabajaba un

talentoso dibujante; Walter Lantz, futuro creador del popular *Woody Woodpecker* [fig.48]), producto de esta casa filmográfica surgieron cortometrajes de *Krazy Kat*, *Mutt and Jeff*, *The Katzenjammer Kids*, *Happy Hooligans*, entre otros personajes de *strips* famosas en los periódicos.

Krazy Kat llevada al cine sentó las bases de las animaciones personificadas por animales parlantes, a pesar de la dificultad que presentó este fenómeno para un naciente cine mudo. Precisamente *Krazy Kat*, fue una gran influencia para Pat Sullivan (dibujante australiano con enorme talento y sensibilidad) creador de uno de los héroes más famosos de los dibujos animados: *Felix the Cat* [fig.49] estrenada en 1917, animación de un pequeño gato negro carente de suerte pero muy ingenioso e imaginativo. La aceptación que obtuvo en el mundo del cine le llevó a obtener su propia *strip* en *sundays* el 14 de agosto de 1923 y en *dailies* el 9 de mayo de 1927, el comic *Felix the Cat* no era precisamente un *animal-strip*, más bien presentaba aun gato conviviendo con humanos, el gato no hablaba, tenía soliloquios representados por *ballons* en forma de nubes, la imaginación del gato era su mejor y única arma para enfrentarse al mundo, Pat Sullivan iba más allá de lo fantástico, por ejemplo en un capítulo se ve a *Felix* tratando de alcanzar comida de una mesa, el impedimento era un perro durmiendo al lado de la mesa, entonces a *Felix* se le ocurre que puede usar la onomatopeya de los ronquidos del perro (zzzz) y utilizarlos como escaleras para alcanzar su objetivo; pero todo en ingenio y la frescura irreverente de *Felix the Cat* se vendría abajo para 1930, a causa de una mala dirección y de reducir al personaje a una carente falta de personalidad y dirigido hacia un público infantil.

En 1928 se cocinaba también el clásico de los dibujos animados, con marcada influencia de la *animal-strip* *Krazy Katy* del ingenioso *Felix the Cat*, nace un ratón prosopopéyico llamado en un primer esbozo *Mortimer Mouse* y que después tomaría el nombre de *Mickey Mouse* [fig.50]. Al igual que *Felix the Cat* Mickey Mouse tiene sus primeras aventuras en el cine sonoro en 1928, lanzado posteriormente como *comic* en enero de 1930. Los personajes que convivían con el ratón y sus aventuras, nos deja observar el carácter poco infantil del *comic*. En los *dailies* lanzados a partir de 1932 se desarrollan temas basados en el *western*, ciencia ficción, la intriga policiaca, melodrama urbano, aviación, e incluso en la comedia doméstica. Uno de los temas relacionado al público adulto consumidor de diarios, se publicó de septiembre a diciembre de 1935, en la *strip* se puede ver a un personaje llamado Dr. Vultur con semblante del tipo germánico que aspira a la dominación de los seres del planeta; Mickey Mouse va a intentar frustrar los planes de este villano con ayuda del Dr. Einmug que se construye una isla voladora en la que tiene una fórmula capaz de derrotar a Dr. Vultur con su poder atómico, sin embargo, no entrega la fórmula a Mickey Mouse por temor al uso que la humanidad pueda darle a tal arma; por lo que Dr. Einmug se ve forzado a ocultarse en un lugar más inaccesible junto con su isla. En cuanto a los personajes de esta serie es muy difícil identificar a todos, pues durante todo el tiempo que duró la *strip*, más el tiempo de transmisión en televisión suman una cantidad de personajes innumerables, pero de los principales podemos hablar de *Donald Duck*, pato de personalidad antisocial adquirida por su propio entorno, este pato se convertirá posteriormente en el compañero ideal de Mickey Mouse por ser de personalidades totalmente contrarias,

también está el perro antropomorfo Goofy originalmente llamado *Dippy Dawg*[fig.51], el avaro *Uncle Scrooge*[fig.52] (haciendo homenaje a Dickens), sus tres sobrinos Hewey, Dewey y Louie, [fig.53] personajes que conservan su comportamiento animal: el perro Pluto (compañero fiel de Mickey), el caballo Tanglefoot[fig.53], el gorila Spuds; todos ellos juntos hicieron de las *sundays* y *dailies* un retrato divertido de Norteamérica de los años 30.

Walt Disney no fue en realidad un activo dibujante o guionista en los trabajos cinematográficos, más bien era el encargado de la dirección de un equipo numeroso de creadores y editores. Entre los Films más destacados dirigidos por Walt Disney encontramos: *Three pigs and wolf* estrenado en 1933, *The Tortoise and the Hare* en 1934, *Silly Symphonies featuring Donald Duck* en el 36; todos ellos ganadores de un Oscar; para el año de 1937 se estrenaba un largometraje que marcaría el inicio de un largo camino por recorrer por el cine de dibujos animados y principalmente por las producciones disneyanas: *Snow White and the Seven Dwarfs*. La producción de dibujos animados para series televisivas, la muerte de Gottfreston (guionista durante varios años de las *strips* publicadas en los periódicos) y la venta de franquicias de los personajes a diferentes países para crear *strips* propias; hicieron caer a un aburrido infantilismo a las obras maestras de Disney de antaño.

La *strip* *Thimble Theater of Popeye* corrió con la misma suerte y la serie decayó también en un infantilismo falto de sátira tras la muerte de su creador Elzie Chrisler Segar en 1938, lo mismo ocurrió con las versiones cinematográficas del marinero tuerto, se rodaron bajo a producción de Max

Fleischer en 1933.

Los hermanos Max y Dave Fleischer trabajaron para la Paramount creando largometrajes de *strips* como *Little Lulu* [fig.54] y *Betty Boop* [fig.55]. A pesar del éxito obtenido por los Fleischer, Walt Disney fue el creador de escuela de los dibujos animados antropomorfos y que hasta nuestros días subsiste su legado y han surgido parodias e imitaciones.

Otros asiduos productores de *cartoons* para el cine fue la Warner Bros, de la mano productora de Tex Avery, se presentó en 1935 *Porky Pig* [fig.56] en su largometraje del 38 titulado *Porky's Hare Hunt* en donde aparecería por primera vez un hilarante conejo que recibiría el nombre de *Bugs Bunny* [fig.57] en otra película estrenada en 1940: *a Wild a Hare*. Otros famosos personajes que nacieron en filmes producidos por la Warner Bros fueron *Speedy Gonzales*, *Daffy Duck* [fig.58], *Road Runner* [fig.59], *Sylvester* y *Elmer Fudd* [fig.60]. Producciones a cargo además de Avery; Chuck Jones y Friz Freleng.

La competencia para el mundo Disney era llevada también por Walter Lantz, fundador de un estudio en 1928 trabajando siempre para la Universal Studios, bajo este concepto se creó al famoso pájaro *Woody Wood Pecker*, con la voz de Grace Stafford esposa de Lantz; el pájaro carpintero aparece en una película del osito Andy Panda en 1939.

La verdadera competencia para los cortos disneyanos la lograron el dúo de William Hanna y Joseph Barbera colaboradores del departamento de *cartoons* de la Metro Goldwyn Mayer, y creadores del binomio animal *Tom Y*

Jerry [fig.61](surgida del corto animado *Gets the Boot* en 1939). Esta pareja al más puro estilo de *Krazy Kat* destronó a los cartoons de Disney, gracias a la aclamación del público y a que le robaron seis Oscars entre 1943 y 1952. Hanna y Barbera fundaron su propio estudio y crearon personajes famosos que llegaron a series televisivas como: Huckelberry Hound[fig.62], Yogi the bear[fig.63], The Flinstons[fig.64] para la Metro Goldwing Mayer, y para la United Arist The Pink Panther[fig.65], Migthy Mouse[fig.66] y el largometraje de la famosa fabula *the Fox and the Crow* [fig.67]en 1941 para la Columbia.

Los *comics* en sus diferentes medios de difusión gozaron de varias décadas de apogeo, desde su inicio a principios del siglo pasado hasta aproximadamente la década de 1970; el inicio de la televisión como medio de difusión masiva, en los años 50 del siglo anterior, destronó la creciente proliferación de títulos de *comics*, las series televisivas eran elegidas por sobre las *strips* de los periódicos o los *comics-books*, las series cómicas de dibujos animados eran preferidas en vez de las tiras cómicas que aparecían en los periódicos, las series de acción de la televisión también lo eran sobre las *strips* de los *comics-books*, por lo que comenzaron a nacer las historias psicológicas que nuevamente atraían a un vasto público al consumo de *comics*. A pesar de que el *comic-book* sigue teniendo un público juvenil permanente, a partir del inicio de los años 70, no han surgido nuevos personajes relevantes ni nuevas *strips*; en cuanto a la *comic-novela*, tuvo nuevamente una época de apogeo entre los 80 y 90, con creadores como Allan Moore, empero, la televisión opacó cualquier intento del *comic* de tomar nuevamente su lugar

predilecto de preferencia por los espectadores y así es como la televisión comenzó a convertirse en el medio de difusión masiva por excelencia, porque cuenta con el ingrediente de ofrecer entretenimiento directamente en el hogar, para varios espectadores a la vez (como el cine, la radio o el teatro) además de ser casi gratuito y no exige mucho esfuerzo al televidente para entender lo que está sucediendo en la programación, además con la televisión se inició una larga trayectoria propagandística y manipuladora que dura hasta nuestros días.

3.2 La familia amarilla

3.2.1 Antecedentes

Podemos considerar a *Los Simpson* como una *family-strip*, de este mismo tipo hubo dos series televisivas de gran trascendencia que podemos considerar como influencia o antecesores de *Los Simpson*; las dos series se hicieron bajo el sello de la productora Hanna-Barbera. La primera de esas dos series en estrenarse fue *The Flintstones* (Los Picapiedra en la versión para América Latina), presentada por primera vez al aire el 30 de septiembre de 1960 en la cadena norteamericana ABC. *Family-strip* televisiva por definición; la trama giraba al alrededor de la familia *Flintstones* (Los Picapiedra) y sus vecinos los *Rubble* (Los Mármol); los Picapiedra estaban integrados al principio de la serie por Pedro Picapiedra (*Fred Flintstone*), personaje de carácter fuerte y testarudo, Vilma Picapiedra (*Vilma Flintstone*) la gran controladora de Pedro Picapiedra; la

familia Mármol que estaba formada por Pablo Mármol (*Barney Rubble*) el patíño y fiel compañero de desventuras de Pedro Picapiedra. Betty Mármol (*Betty Rubble*) la siempre comprensiva esposa de Pablo Mármol. En años posteriores se les integra un componente más a cada una de las dos familias, los Picapiedra tienen a Pebbles y los Mármol adoptan a un niño huérfano de nombre Bam Bam. La serie tenía ilustraciones más o menos realistas de seres humanos, con exageraciones caricaturescas infantiles, junto con los humanos coexistían animales extintos entre mamíferos y dinosaurios, representados también con exageraciones propios de caricatura, con un estilo muy marcado de Hanna-Barbera.

Los Picapiedra era una serie que retrataba la vida de la clase media norteamericana; con sus salidas de campo, los vecindarios con una organización monótona (al más puro estilo del desarrollo industrial), las esposas sufridas y abnegadas, el uso de la tecnología para un estilo de vida más cómodo, etcétera; precisamente el último era el elemento principal de comicidad en la serie; la tecnología utilizada por los habitantes de Piedradura (el pueblo en el que se desarrollaba la serie) era representada por aparatos rudimentarios cuyo mecanismo funcionaba gracias a animales prehistóricos, por ejemplo el control remoto del televisor era una pequeña caja de madera con un botón en la parte superior, al presionar el botón, éste molestaba a un pájaro que sabía que su función era salir volando de la cajita en la que se encontraba y presionar otro botón en el televisor que le permitiera cambiar de canal, siempre se mostraba el desagrado de los animales al ser utilizados de esa manera; era una sátira de la dominación del hombre sobre la naturaleza para beneficio de la humanidad.

En los Picapiedra se tratan temas de adultos, pero con un lenguaje y tratamiento infantil, entre algunas temáticas se trataba la ludopatía de Pedro Picapiedra, la maternidad en Vilma Picapiedra, el fuerte consumismo arraigado de Vilma y Betty, uno de los temas más delicados que trató la serie fue la infertilidad, vista en la familia Mármol, y la posterior adopción de Bam Bam; un dato muy interesante de esta serie, es que Pedro y Vilma fueron la primer pareja de una serie televisiva de dibujos animados en aparecer juntos en la cama.

En 1962 Estados Unidos se encuentra en plena carrera espacial en contra de los soviéticos, para esta fecha las dos potencias contendientes ya habían mandado al espacio a su primer cosmonauta humano, se contaban ya innumerables avances tecnológicos; Hanna-Barbera aprovecha este ambiente de avances científicos y estrena *The Jetsons* (Traducidos como Los Supersónicos para Latinoamérica) el 23 de septiembre, Los Supersónicos son una familia que vive en el año 2062 (muchos *fans* dicen que son los Picapiedra del futuro) es la primera serie que muestra un futuro favorable en donde los robots están al servicio de los humanos y podemos observar, al igual que en los Picapiedra, que el telón de fondo es el uso de la tecnología. La familia Supersónico habitaban en una plataforma levantada varios metros sobre el suelo, hasta donde ya no se podía observar tierra firme, esos edificios se llamaban Sky Pads y albergaban a 2000 habitantes. Esta serie era también un retrato de las clases medias altas de Estados Unidos, Super Sónico (George Jetson) era el jefe de familia, típico empleado al servicio de la industria, siempre temiendo a su jefe, irritable capitalista; Ultra Sónico (Jane Jetson) es la ama de casa

con hábitos pronunciados de consumismo, uno de sus intereses principales es ir de compras al centro comercial; en el *opening*¹¹ se ve a Ultra quitándole la billetera a Super; Lucero Sónico (Judy Jetson) y Cometín Sónico (Elroy Jetson) son los hijos de Ultra y Super; la servidumbre es representada por un robot de nombre Robotina (Rosey) y sus mascotas Astro un perro que balbucea algunas frases y Morabito (Orbicular) un extraño ser que pasa la mayoría del tiempo con Cometín. Esta *family-Strip* no presentó muchas innovaciones, prácticamente es vista como la secuela de Los Picapiedra, aunque tuvo una aceptación normal por el público, no sobrepasó los 75 episodios distribuidos en 3 temporadas y 3 largometrajes *The Jetsons meet the Flintstones* (1987), *Rockin' with Judy Jetson* (1988) y *Jetsons: The movie* (1990); a diferencia de los Picapiedra con 166 capítulos en 6 temporadas, 2 largometrajes animados: *A man called Flintstone* (1967), *The Jetsons meet the Flintstones* (1987), y 2 largometrajes en *live action*¹² *The Flintstones* (1994) y *The Flintstones "Rock in Vegas"* (2001).

Uno de los trabajos de animación que influyó en la creación de Los Simpson es el largometraje de El Gato Fritz, visto por primera vez en 1965 (en su versión *comic*) para la revista Help, su autor Robert Crumb, relataba sus sórdidas historias a través de su protagonista, un gato inconciente que estaba en contra de todo lo establecido, en el *comic* lanzaba una dura crítica a la sociedad estadounidense y todos sus valores, en el primer número de *Fritz the Cat* se ve a Fritz llevando a una gata a su cuarto, y tras varios intentos le quita la ropa y por fin puede ponerse sobre ella para poscerla, cuando se publicó este

11 El *opening* es la entrada habitual que tienen las series televisivas.

12 Con ese nombre se le conoce a las versiones de dibujos animados realizados posteriormente con actores humanos.

primer capítulo, Kurtzman, director de la revista *Help!*, le confesó a Crumb que no sabía cómo iban a hacer para que no les arrestaran, sin embargo, sí los detuvieron, lo cual fue uno de los factores que lo llevaron a publicar su famoso *comic* en revistas prestigiosas y de élite (pero que tenían el sello *underground*) como *Cavalier*, *Fug* y *The People's comics*. En la polémica que causaba recae el éxito de este *comix*, sin embargo existen dos posturas acerca de la serie; hay quien dice que Crumb es uno de los grandes artistas del siglo XX comparable con pintores como Goya, Brueghel o Daumier, y existe otra posición que califica a la obra de Crumb como una simple colección de pornografía misógina. Lo que queda claro es que *Fritz the Cat* vino a revolucionar totalmente las *animal-strip* y también el mundo de la animación, en 1972 se estrenó la cinta en Estados Unidos, aunque no alcanzó el grado de acidez, humor negro, ironía y sarcasmo que el *comix*, ésto se debió a dos factores: uno porque es muy difícil igualar la calidad en la pantalla grande de la adaptación de un género literario (en este caso de un *comic*), y ejemplos hay de sobra; la otra razón fue porque el talento de la animación Ralph Bashki consiguió hacerse de los derechos para rodar un largometraje de *Fritz*, aunque lo hizo a la mala, lo consiguió acercándose a la ex esposa de Crumb de quien ya llevaba varios años separado, la ex esposa no dudó en vender todas las libertades posibles para la realización del filme; Crumb nunca estuvo de acuerdo con la cinta y se convirtió en su acérrimo atacante dando muerte a *Fritz* en un capítulo de su *comic*, en donde se ve a la mujer avestruz acercándose con un picahielo en la mano para luego clavárselo a *Fritz* en la nuca, acabando con el personaje el mismo año en que se estrenó la cinta. Con todo y eso la película tuvo gran éxito (aunque muy

bajada de tono según el mismo Crumb) y fue la primera película de animación en conseguir clasificación “X”, es que se muestra a un gato universitario, literato y poeta dolido, que grita en contra de la injusticia que sufre el mundo, pero que una vez que experimenta con drogas y conoce el sexo, todo vuelve a estar bien, mostrando en la pantalla una crítica a la sociedad yanqui, pero también contra crítica a los residuos del movimiento Hippie. Otro factor que ayudó al éxito de la cinta, fue la gran producción detrás de la misma, con un presupuesto de un millón de dólares y cincuenta artistas bajo el mando de Bankshi que pudo adaptar los trazos gruesos característicos de Crumb [fig.68] a la pantalla grande, añadiendo además una banda sonora con influencias jazzistas, gracias al gusto que Crumb tenía hacia ese género. Entre los artistas que participaron en la producción estuvieron:

Hubo un intento posterior para salvar a Fritz en una cinta que se llamó *The nine lives of Fritz the Cat*, pero resultó en un notorio fracaso económico, lo que ayudó a sepultar definitivamente a Fritz.

La primera Cinta de Fritz trajo consigo una nueva forma de presentar dibujos animados ante el público, es cierto que no contaba con la energía que le hubiera proporcionado Crumb, pero se pudo observar un film innovador y atrevido tras la exigencia del público adulto por ver algo diferente en la pantalla grande, pues le precedían los innumerable rodajes infantiles del mundo disneyano de mucha calidad, pero que no presentaban nada nuevo hacía varias décadas. *Fritz the Cat* es una animación diferente, porque muestra la vida cotidiana real de una sociedad y su juventud que se enfrentaban a una constante evolución

en donde el hedonismo se había convertido (y lo sigue siendo hasta ahora) en el estandarte de la masa juvenil y en donde los sueños de cambio estaban en lenta agonía aplastados por un aparato salvajemente consumista. No se presentó otra animación en el cine, mucho menos en la televisión, parecida al *Fritz the Cat* hasta 1989 con la aparición de una familia muy peculiar y disfuncional que se insertó primero en los hogares estadounidenses y luego casi en todos los países del mundo, Los Simpson.

3.2.2 Matt Groening en el infierno

El nombre completo del creador de esta irreverente serie es Mathew Abraham Groening, nacido el 15 de febrero de 1954, en Portland Oregon, es el tercero de cinco hijos, sus padres son Margaret Wiggum y Homer Philip Groening; su madre era maestra y su padre era publicista, escritor, cineasta y dibujante, de donde seguramente viene la influencia más directa que hizo de Matt lo que es hoy, según se cuenta, aunque no está confirmado, creció en una familia menonita. Las influencias artísticas de Matt no sólo vienen de su padre, también de su abuelo Abraham Groening que ejerció como profesor de artes en la escuela de arte menonita Universidad de Tabor, posteriormente comenzó a trabajar en la Universidad de Albany.

Se cuenta que Matt Groening durante el highschool nunca fue un alumno sobresaliente, siempre se la pasaba dibujando en vez de poner atención a sus clases, lo que le costó un muy bajo nivel al terminar el highschool, por lo tanto tuvo que asistir a una universidad pública en

Olympia Washington, la Evergreen University State, la que el mismo Groening describiría como una universidad Hippie con falta de normas y en la que no existían cursos obligatorios para nadie, Matt trabajó para el periódico del campus haciendo reportajes y caricaturas en donde conoció a la que él llama una de sus mayores inspiraciones: Lynda Barry famosa caricaturista estadounidense.

A los 23 años, Groening decide ir a Los Ángeles para convertirse en escritor profesional, mientras buscaba su empleo ideal, tuvo que conformarse con lo que él llamaría una serie de trabajos desagradables; trabajó de extra en una película, lavando platos en una guardería, vendiendo muebles, como chofer y escritor de un retirado director de Western.

Sus amigos le pedían les contara como le iba en su nuevo hogar, y Groening se los narró a su manera, haciendo un libro llamado *life in hell* [fig.69], que le vio futuro y lo distribuyó en la pizzería en la que trabajaba, así su obra estaba al alcance de muchas personas. Posteriormente obtiene una oportunidad por parte de la revista *Wet* y publica profesionalmente por primera vez en 1972.

Después de haber transitado por diferentes empleos, consiguió trabajar en el diario alternativo *Los Angeles Readers*, ahí repartía periódicos, contestaba llamadas, escribía artículos y se encargaba de algunas ediciones; un día le tuvo la oportunidad de mostrar sus caricaturas al editor James Vowell, éste quedó impresionado por las habilidades de Groening y por fin obtuvo un lugar en el periódico y así su primer *comic life in hell* vio la luz oficialmente el 25 de abril de 1980.

Vowell ofrece una columna semanal propia para Groening, en ella escribía sobre temas musicales, al principio lo hizo, sin embargo no lo sentía suyo y hablaba de cosas de la vida cotidiana, pero Vowell le pidió que escribiera de música, y Groening obedeció pero con bandas y álbumes que no existían, para la siguiente columna Matt aclaró que todo era mentira, siguió escribiendo algunas semanas más pero Vowell se dio cuenta que la mejor opción era que abandonara esa columna y se dedicara de lleno a *life in hell*.

Los Simpson [fig.70] son hijos directos de *Life in Hell*, en este *comic* se gestó lo que ahora es la serie más popular de Groening, esta obra ha sido catalogada como *underground* por el agrio humor que maneja, aún más que el de Los Simpson, pues Matt Groening dibuja el sueño americano vuelto pesadilla insoportable por la vida diaria, la trascendencia de este *comic*, es la obsesión de Groening con el Bulling hacia el más débil, la monotonía casi esclavista del trabajo diario, el pequeño lapso de felicidad que se llama niñez, las pocas esperanzas que el estudiante encuentra al terminar la universidad, etcétera; son realidades que le quedan a cualquier parte del mundo.

En Groening podemos ver la escuela de Crumb; no más sutil, pero presentada de una forma diferente, más al estilo Bukowsky¹³. Con la neurosis encarnada en su personaje principal Binky y su compañero Bongo, un conejo de una sola oreja que sirve de conejillo de indias para saciar los instintos más sádicos del protagonista. Juntos van por la vida tratando de sobrevivir, para al final darse cuenta de que se encuentran en el infierno.

13 Literato Estadounidense, de estilo realista en su prosa que muestra la vida de los perdedores, de la gente normal, de la contraparte de la *American way life*.

La gran popularidad de *Life in Hell* llamó la atención en muchos lugares, a tal punto que en la actualidad se siguen publicando en 250 periódicos alrededor del mundo, esta *strip* llamó la atención de un productor Hollywoodense, James L. Brooks, quien recibió una copia de la *strip* por medio de Polly Patt, colega también productor. Así Groening fue contactado por Brooks y lo invitó a que hiciera una adaptación animada de su serie para ser presentada en una capsula de treinta segundos en el programa de variedades *Tracey Ullman Show* que se transmitía por la cadena FOX; por temor de perder los derechos de la serie (o tal vez por no querer corromper su creación) Groening decidió crear otros personajes; una versión cuenta la que en tan solo quince minutos dibujó a toda la familia Simpson, y así comenzó el ascenso.

3.2.3 Los Simpson, la serie

Puedes tener todo el dinero del mundo,
pero hay algo que no puedes comprar [...] un dinosaurio.

Homero Simpson

Los Simpson aparecen a mediados de los años 80, cuando el mundo vivía una tensa calma con la guerra fría que estaba por concluir con el fin de la década, la juventud norteamericana hace tiempo había dejado atrás la psicodelia y los sueños de cambio, la sociedad se encontraba metida en sus empleos, mientras a sus hijos los educaba la televisión y un nuevo entretenimiento, los videojuegos que aparecían por primera vez; Internet mostraba su rostro al mundo, y como muestra de la impotencia humana ante sus creaciones, un accidente nuclear en Chernobil el 26 de Abril de 1986, matando directamente a 16 personas, evacuando a 1600000

más, poniendo en alerta a 13 países europeos y amenazando con dejar inhabitable más del 80% de los países europeos.

Tras la invitación de Brooks, Groening comenzó a trabajar y Los Simpson[fig71] aparecieron en televisión por primera vez en televisión el 17 de abril de 1987 en una cápsula de 30 segundos para el programa *Tracey Ullman Show*.

Para finales de la década de los 80, se transmitían en la televisión estadounidense series de dibujos animados infantiles como *Top Cat*[fig72] (Don Gato y su pandilla), *Les Schtroumpfs*[fig73] (Los Pitufos), y la última “gran serie” que habría lanzado Hanna Barbera *The Jetson* (Los Supersónicos); mientras que la comedia televisiva era representada con programas familiares como: *ALF*[fig74], *The Bill Cosby Show*[fig75] y *Black and White* [fig76]; mientras tanto terminaba *Tracey Ullman Show* y con ello las pequeñas cápsulas de Los Simpson[fig77]; posteriormente Los Simpson transmitirían su primer corto de 30 minutos para la televisión en un especial navideño el 17 de diciembre de 1989, este capítulo marcará el inicio de Los Simpson como serie en televisión, compitiendo con los programas de mayor *rating* en ese momento en la televisión norteamericana.

La serie de 30 minutos dio comienzo con el capítulo *Some Enchanted Evening* (una tarde encantadora), se preparó desde 1989, pero se estrenó hasta mayo de 1990. Los directores de la cadena Fox, vieron un gran futuro en la serie y tomaron la decisión de transmitir la serie los jueves por la noche, considerado como un horario suicida, compitiendo con el programa familiar *The Bill Cosby Show*, esto suponía dos obstáculos que Los Simpson vencerían, el programa al que se enfrentaban ya contaba

con una larga trayectoria y un *rating* abrumador difícil de vencer, el otro factor que tenía doble filo, era que la disfuncional familia amarilla era la antítesis total del decentísimo *The Bill Cosby Show*, la nueva serie casi de golpe causo más sensación y pronto se convertiría en el nuevo mito norteamericano. El esperado estreno de la serie tuvo al pendiente del televisor la increíble cifra de 33,6 millones de espectadores sintonizando el primer capítulo de Los Simpson, contra tan solo 18,5 millones que siguieron *The Bill Cosby Show*. Tras el éxito obtenido gracias a la notoria aceptación del público, la serie obtuvo la hora estelar, los domingos a las 8 p.m. transmitiéndose ininterrumpidamente en ese horario hasta la actualidad con 400 capítulos en 23 temporadas, lo que le permitió romper otro récord más, la serie animada más duradera en la televisión, título perteneciente anteriormente a *The Flintstones*, con 166 episodios en 6 temporadas.

En ese horario estelar la serie ha ganado varios premios y menciones como: la serie preferida por hombres de 18 a 40 años, tras once años de transmisión y en el estreno de temporada en el año 2000, atrajo a 16 millones de espectadores, durante sus primeros diez años se hizo acreedor a la nominación de 34 *Emmys*, ganando 23, 12 premios *Annies*, 3 premios *Genesis*, ganó también el premio Peabody¹⁴, la revista *Time* llamó a Los Simpson la mejor serie del siglo XX; en el 2000, obtuvo una estrella en el paseo de la fama en Hollywood. Se han escrito artículos sobre Los Simpson en innumerables periódicos y revistas, ha conseguido portadas en diversas revistas, incluso en el aniversario número veinte de la serie, Playboy le dio la portada a Marge Simpson.

14 Reconocimiento que se otorga a lo mejor de la radio y la televisión.

De los libros publicados encontramos: Los Simpson, una guía completa, Simpson por siempre, El libro de navidad de Los Simpson, Haciendo caras con Los Simpson, La guía para la vida de Bart Simpson, El Álbum familiar no censurado de Los Simpson y Dibujando a los Simpson, entre otros tantos libros y tesis universitarias alrededor de la serie. También tienen se publican Los Simpson el Comic y Bartman el Comic.

Hasta el día de hoy, cuenta con 400 capítulos, una película (*Los Simpson, The Movie*, 2007) y un documental (*The Simpson, 20 years, 3D on ice*, 2010), la serie se transmite en más de 70 países, llegando a un número aproximado de 60 millones de espectadores, su doblaje sobrepasa los 12 idiomas; además, un dato bastante interesante que demuestra el nivel de influencia en la sociedad anglosajona, es que el *Oxford English Dictionary* a integrado a su acervo, la famosa onomatopeya de Homero, *D'oh*, definiéndola como: exclamación que manifiesta asombro, pena o desilusión.

El éxito y la fama nunca llegan solos, y así con Los Simpson que también han generado controversia. George Bush, siendo presidente de Estados Unidos, arremetió en 1992 contra de Los Simpson, diciendo “Necesitamos una nación más cercana a los Walton que a los Simpson”¹⁵, (Los Walton era una serie que se transmitió en los 70, la trama alrededor de una familia estadounidense que salía adelante en la gran depresión), tras el abrupto descenso económico de la administración Bush, Bart en un capítulo respondió “Nosotros somos los Walton, rezamos por el fin de la depresión”¹⁶; Barbara Bush por su parte saliendo a

15 Pinsky, Mark. *El evangelio según Los Simpson*. Selector, México: 2000. p. 15.

16 Ídem.

la defensa de su marido declaró: “Los Simpson es la cosa más tonta que jamás he visto”¹⁷, varios años después la ex primera dama norteamericana se retractó por medio de una publicación en varios periódicos con un artículo titulado *Una carta a Marge*, en donde decía que *Los Simpson* eran una familia encantadora y que eran un ejemplo para todo el país.

La serie también se enfrentó a varios líderes morales de Estados Unidos, que alegaban que Los Simpson son la evidencia de la decadencia de la sociedad occidental. También en las escuelas presentaron problemas cuando el director de la Primaria Cambridge, en Orange County, impidió a los estudiantes portar camisetas de Bart dentro de la institución. Por su parte el alcalde de Newark, New Jersey, Sharp James, pidió a todos los establecimientos que distribuían suvenires de Los Simpson, no vendieran más camisetas de los personajes. El mismo Bill Cosby calificó a Bart como una imagen negativa para los niños. Incluso muchos de sus episodios han sido editados para su transmisión en diferentes países, también algunos capítulos generaron malestar en dos naciones en particular, Australia y Brasil, pues existen dos capítulos en donde Los Simpson viajan a los países referidos y los retratan como incivilizados e intolerantes; el gobierno brasileño tomó cartas en el asunto y por medio de las vías legales pidió la cancelación de ese episodio.

La superioridad de Los Simpson sobre otras series televisivas y su respectiva polémica es gracias a la trama. La clave del argumento, está en que el televidente se identifica fácilmente con alguno de los personajes, porque *Los Simpson*, son al igual que *The Life in Hell* el retrato

¹⁷ Ídem.

satírico y paródico de la vida cotidiana, fenómeno que nunca antes se había presentado en la televisión.

Springfield es un pueblo-ciudad, que no ha quedado del todo claro en qué estado de Norteamérica se localiza, su principal actividad económica es la industria nuclear, por lo que la traza urbana gira en torno a la planta nuclear, proveedora principal de energía eléctrica. Como la ciudad es pequeña, sus habitantes llevan una vida monótona y rutinaria, las únicas distracciones además de mirar el televisor, son los bolos, un cine, algunos restaurantes y la taberna de Moe, en esta ciudad transcurren innumerables historias de diversos personajes creados por Groening, pero la historia gira alrededor de Los Simpson, una familia de clase media que habita en los suburbios de la calle *Evergreen*. Los integrantes de la familia son los siguientes:

Homero Simpson:

Desempeña los papeles de esposo, padre, inspector de seguridad en la planta de energía nuclear de Springfield, jugador de bolos, bebedor de cerveza, astronauta, pequeño empresario y soñador. Y todo parece tan sencillo. Pero no siempre fue así. Educado por su padre, Abraham, quien intentó compensar la ausencia de la madre de Homero, una “hippie” radical. Homero se graduó en el último lugar de su clase en la preparatoria y tuvo la distinción de ser el empleado que más tiempo permaneció en el primer nivel de la planta. Junto con Marge Bouvier, su novia de la preparatoria, Homero se estableció en la Avenida Siempre Viva, localizada en la sección más agradable para la clase media de Springfield, a fin de educar a sus tres preciosos hijos. A Homero le fascina la cerveza, las rosquillas, las costillas de cerdo que prepara Marge y ver al “Abejorro Cotorro” por el canal latino. Le

desagrada su jefe, el Señor Burns, arreglar el jardín, y su vecino, Ned Flanders.¹⁸

Marge Simpson:

Es una feliz ama de casa y madre de tres hijos. Su orgullo y alegría son Bart, su pequeñín especial, Lisa y Maggie. También está muy orgullosa de su esposo, Homero, a pesar de que éste pierde con frecuencia las llaves y necesita que ella las encuentre. Además, Marge mantiene una sólida relación con sus hermanas, Patty y Selma, y con su suegro, Abraham Simpson. Pero también guarda sus secretos: ha estado tentada a abandonar a su esposo por un jugador de bolos encantador y estuvo a punto de ser conducida a una vida de delitos, por su antigua vecina, Ruth Polines. AL margen de sus deberes en el hogar, Marge ha incursionado brevemente en diversas carreras que van desde oficial de policía hasta activista en contra de la violencia.¹⁹

Bart Simpson:

Es un incomprendido. Erróneamente catalogado como un alumno de bajo rendimiento y un busca pleitos, Bart desearía recordar al mundo algunas de sus buenas cualidades: cuida de su hermana, Lisa; ha aceptado como amigos a segregados e inadaptados, como Milhouse Van Houten y Rafa Górgory, ha inyectado romance a la vida de su profesora Edna Krabappel, y destruyó una vinatería ilegal francesa, durante su breve semestre en el exterior. ¿Qué importa que haya ofendido a la iglesia comunitaria de Springfield con himnos falsos o haya hecho llamadas burlescas a la taberna de Moe varias veces al día durante los últimos años? Todo

18 <http://www.canalfox.com/mx/series/los-simpson/personajes>

19 ídem.

Capítulo 4

Homersapiens habitante de
extremo Oriente

se equilibra, ¿verdad? A los 10 años, Bart ha logrado realizar varios sueños: ha sido la estrella en su serie de televisión favorita (con su ídolo Krusty, el Payaso). Ha localizado y nombrado a un cometa letal que casi destruye a su ciudad. Y por poco consigue el papel del Chico Fisión en la película del Hombre Radioactivo. No habría podido hacer nada de esto, sin la ayuda y el apoyo de su mejor amigo, el Ayudante de Santa.

Lisa Simpson:

Está ansiosa por ir a la universidad. Sólo tiene ocho años y lee como una alumna de preparatoria y ha escrito varios ensayos con la calidad de una solicitud para el ingreso a la universidad, uno de los cuales le otorgó a ella y a su familia un viaje gratuito a Washington, D.C. Sus actividades favoritas son tocar el saxofón, ir a la escuela y leer las revistas “Eternity” y “Jóvenes de hoy”. Admiradora de Stacy Malibú, Lisa trató sin éxito de crear su propia muñeca que habla, Lisa Corazón de León. Por desgracia, nadie quiso comprar una muñeca que habla y critica a los demás tanto como ella. Lisa desea que todos sepan que es vegetariana y que si pudiera tener algo (además de paz en el mundo), esto sería un pony.²⁰

Maggie Simpson:

En su primer año de vida su desarrollo ha sido asombroso: aprendió a escribir su nombre en un pizarrón mágico, recorrió sola todo Springfield, y le disparó al hombre más rico de la ciudad, porque intentó robarle su paleta. Con el tiempo, aprenderá a hablar y a caminar sin caerse.²¹

El éxito de los Simpson ha sido generado por diversos factores, uno de ellos ha sido que no han dejado nada a

20 Ídem.

21 Ídem.

la suerte, toda la serie ha sido bien planeada desde sus comienzos, nada salió del espontáneo, pues detrás de la serie existe un respaldo histórico de *comics* y dibujos animados que década tras década ha dejado su aportación para posteriormente dar paso libre a Los Simpson. Capítulo III.

Bueno, tiene todo el dinero del mundo,
pero hay algo que no puede comprar...
un dinosaurio

Homero Simpson

Este análisis lo haremos según la teoría de Peirce, que divide al signo en nueve correlaciones, éstas a su vez se agrupan en tres momentos diferentes, según su ideoscopia, que habla de la primeridad, sgundidad y terceridad.

La primeridad “es la concepción del ser o del vivir independientemente de cualquier toda otra cosa”²², entonces, la primeridad es aquella cualidad del signo que por lo mismo no está asociada a ninguna cosa en concreto y puede pertenecer a cualquier signo.

La segundidad “el modo de ser aquello que es tal como es, en relación con un segundo, pero sin consideración a

22 Sanders, Pierce Charles en von der Wade, Lilian. *Aproximación a la semiótica de Charles S. Pierce*. Acciones Textuales. México, Universidad Autónoma Metropolitana- Iztapalapa. Julio 1990: p. 95. Año 1. Número 2.

un tercero cualquiera”²³, es decir se correlaciona con la primeridad que otorga las cualidades a este segundo para que se pueda conformar.

Y la terceridad: “es la concepción de la mediación por la cual un primero y un segundo se relacionan”²⁴, aquí es en donde, por decirlo de alguna manera, termina el proceso semiótico, es decir, es la conclusión de la inferencia.

Lo anterior atañe al campo cognoscitivo, puesto que todo el proceso semiótico es mental. En el siguiente análisis podremos observar estas tres partes esenciales de el proceso de interpretación y producción de signos, por ello este pequeño repaso.

4.1 Cualisignos

Como primeridad, y en la correlación objeto – objeto, describiremos las cualidades físicas de nuestro personaje, que por ser cualidades específicas de Homero Simpson, forman parte esencial de la construcción del personaje.

Nuestro peculiar personaje, al igual que la mayoría de los personajes de la serie animada, comparten cualidades físicas características con los demás habitantes de *Springfield*, así que describir a Homero Simpson en sus generalidades, es describir a los pobladores de aquella ciudad en donde Los Simpson se desenvuelven.

Homero J. Simpson, es un personaje de piel amarilla que ronda los 35 años de edad²⁵, tiene los ojos exageradamente grandes, que no corresponden a las proporciones regulares

23 Ídem.

24 Ídem.

25 <http://www.canalfox.com/mx/series/los-simpson/personajes>

de un ser humano, sufre alopecia aguda, sin embargo, mantiene dos cabellos con vida en la parte superior del cráneo (este estilo de representación se asemeja mucho al jefe de Sónico de la serie animada los Supersónicos, es decir, de alguna manera se hace homenaje a una parte importantísima de la cultura visual estadounidense representada por los cartoons, los comics y los dibujos animados) y una hilera zigzagueante en la nuca, gracias al poco cabello que permanece en la cabeza de Homero, presume no ser calvo.

Si vemos de perfil a Homero Simpson, se observan características de un primate[fig77]: frente prominente, ojos *esféricos*, nariz pequeña, mandíbula retraída (enmarcada por su barba café), y una boca muy larga. También en el cuerpo se conservan estas particularidades, pues tiene un ligero encorvamiento remarcado por la caída de los hombros, de los cuales *cuelgan* sus brazos y manos –las cuales sólo cuentan con cuatro dedos– (nuevamente podemos encontrar elementos tradicionales de los comics y las caricaturas de antaño, con las peculiares manos con cuatro dedos).

A diferencia de los primates, Los Simpson cuentan con orejas muy pequeñas que se encuentran al nivel de la línea de la nariz; habilidosamente Matt Groening deja su firma en la cabeza de Homero[fig78]; la hilera de cabello que Homero tiene en la nuca, en conjunto con su pequeña oreja, forman “MG”, es decir, las iniciales del autor.

Si ponemos atención en las proporciones generales del cuerpo de Homero Simpson, fácilmente se aprecia que no está proporcionado según un ser humano regular, pues el hombre promedio está proporcionado con ocho cabezas

aproximadamente y Homero Simpson cuenta con tres cabezas de altura.

En su talle claramente vemos un abdomen voluminoso, aunque no es precisamente obeso a diferencia de otros personajes de la serie, como su compañero de jerga Barney Gómez[fig79] o el estereotipo adicto a los *comics*, Jeff Albertson[fig80] (el vendedor de historietas) y ni hablar de la sátira de las corporaciones policíacas a cargo del jefe de policía *Wiggum*[fig81].

En cuanto a su atuendo, salvo en algunos capítulos, Homero Simpson siempre viste igual: una camisa blanca de manga corta, pantalón de mezclilla azul y zapatos negros.

Como ya vimos en los capítulos anteriores, la cultura es simbólica y no pudiera ser sin la comunicación, por tanto, Matt Groenning junto con su equipo de colaboradores, tratan de hacer de Homero Simpson un retrato satírico de la cultura occidental vigente mediante el lenguaje visual representado por las características físicas a las que nos referimos con anterioridad; al encontrarse éstas en la relación objeto-objeto, será el punto de partida de todo el proceso semiótico.

4.2 Sinsignos

En este apartado analizaremos los distintos cualisignos de los que hablamos en el anterior apartado, que englobados en un solo personaje encarnan las características particulares de Homero Simpson y no de otro personaje, es decir, todas las cualidades de este personaje, le pertenecen a él porque así lo decidió su creador, por tanto comunican

(o tratan de comunicar) rasgos “reales” de la personalidad del personaje en cuestión.

Lo más característico y llamativo de Los Simpson, es su peculiar color de piel amarilla (RGB 255/217/15; CMYK 1,12,98,0[fig82]), sobra decir que no se trata de la representación de la raza asiática(reconocidos y estereotipados en occidente por el pigmento supuestamente amarillo de su piel) y nos podemos dar cuenta de ello por los ojos esféricos y no rasgados; más bien, esos ojos grandes y esféricos y el color de la piel amarilla hacen alusión a que los personajes son caucásicos, aunque en la serie se observan también personajes con rasgos latinos, negros, indios, asiáticos, entre otros.

La calvicie de Homero Simpson es rasgo de la edad de este personaje, pues comúnmente se asocia la pérdida de cabello con personas adultas, al contrario del cabello largo que era uno de “los signos más visibles de lo que se llamó la <<contracultura>> ... [además]... la música de rock-and-roll y el consumo de drogas ilegales.”²⁶, (por lo menos así es en las culturas occidentales actuales) como ya vimos en el apartado anterior Homero ronda los 35 años.

En el rostro de Homero vemos una barba café que se insinúa, lo que puede indicar que es una persona despreocupada, (puesto que su principal prioridad no es su apariencia física) y esa es la principal cualidad que hace complejo y único a este personaje, pues aunque aparenta ser un hombre adulto, muchas veces tiene actitudes de animal, es decir, actúa por instinto sin importarle las consecuencias.

26 <http://www.america.gov/st/educ-spanish/2008/September/20080916145341pii0.9690821.html>

En su cuerpo se observan otras características que nos hablan de la escasa importancia que Homero Simpson presta a su apariencia y que por lo mismo no representa el prototipo masculino bien parecido del héroe, es notable su sobrepeso, (esto tiene implicaciones culturales que se abordarían en apartados posteriores) lo que nos hablan de dos particularidades que a lo largo de la serie han caracterizado a Homero Simpson: el *amor* que Homero siente hacia la comida y la vida sedentaria que su contexto social le fomenta y estimula.

La vestimenta que usa a diario Homero Simpson, dice mucho del estilo de vida del personaje, no es ropa formal, más bien su atuendo es adecuado para el trabajo que realiza en la planta nuclear; en lo que corresponde a su camisa blanca, puede que haga referencia a los trabajadores de “cuello blanco”²⁷, Homero está situado en un puesto alto (supervisor de seguridad de la planta; irónicamente siempre ha representado un peligro para la planta y toda la población de Springfield), por lo tanto no realiza esfuerzo físico; el pantalón de mezclilla arma un intrincado juego con su camisa, puesto que representa al oficinista, mientras el pantalón refiere su trabajo en “una fábrica de átomos”.

Kandinsky habría dicho alguna vez: “toda obra es hija de su tiempo, muchas veces es madre de nuestros sentimientos”²⁸, así sucede con el personaje de Homero

27 El trabajador de cuello blanco se diferencia del de cuello negro porque los primeros son los empleados de oficina y los segundos los trabajadores de las fábricas, al parecer el cuello negro es en referencia al trabajo sucio de las fábricas. Cfr. Moreno, Diego. *El país de los hombres solos*. Diana; México: 1992. pp. 40-41.

28 Kandinsky, Vasili. *De lo espiritual en el arte*. Paidós; Buenos Aires: 2003. p. 11.

Simpson; pareciera ser el hijo que siempre deseó occidente. Tomemos un hombre promedio norteamericano, démosle una ojeada y encontraremos mucho de Homero.

4.3 Legisignos

Recordemos que el legisigno es la relación entre el objeto y el interpretante, y es terceridad, por tanto, podemos decir de alguna manera que son generalidades convencionales, sin llegar a ser necesariamente un símbolo; mejor dicho, es una generalidad creada por varias réplicas particulares, que en nuestro caso son los signos particulares (sinsignos) que moldean el ser de Homero Simpson como resultante de un producto para las masas que representa o satiriza la idiosincrasia del ciudadano norteamericano, o el *american way of life*²⁹.

Un diccionario alemán define pintorescamente al americanismo: Superficialidad, ritmo de vértigo, supervaloración de los bienes materiales, ansia desenfrenada de rendimiento récord, tendencia al

29 El *American way of life*, nace de dos factores, Ana Carrasco Rosa nos habla de ello: “Concretamente, fue partir de la Segunda Guerra Mundial, en la década de los 50, cuando la producción cobró una gran importancia, contribuyendo a aumentar las necesidades; entre otras causas, porque las exigencias del propio desarrollo capitalista condujeron a una situación en la que la demanda del consumidor debía ser a la vez estimulada y orientada, en un mercado en constante expansión y transformación cualitativas internas, como consecuencia del cambio estructural del primitivo capitalismo de producción en el que podemos llamar neocapitalismo de consumo.” En <http://www.eumed.net/ce/2007a/acr.htm>. El segundo factor fue la participación de la publicidad y el marketing en la creación de necesidades de consumo, lo que devino en el *american way of life*, es decir, un estilo de vida basado en el consumismo y ostentación.

sensacionalismo, mecanización del trabajo y de la vida, explotación sin escrúpulos de la naturaleza y de las energías del hombre³⁰

La definición anterior parecería más o menos la de Homero Simpson, con lo cual nos damos cuenta que es retrato del estilo de vida norteamericano, en especial de la vida del varón *gringo* y su desenvolverse diario en su contexto social.

Es cierto que los norteamericanos no son amarillos, entonces ¿por qué Homero, al igual que la mayoría de los Simpson, es amarillo? Y ¿por qué los latinos, indios, negros, y todas las demás gamas raciales que se presentan en la serie animada, tratan de ser representados del color que le corresponde a cada raza? Ya hemos hablado de la versión de Matt Groening acerca del peculiar color que caracteriza a los Simpson (puede confrontarse en el capítulo II.3.1 de esta tesis), sin embargo, abordaremos otra versión según el análisis que estamos realizando.

Eva Heller dice: “ningún otro color es tan poco estable como el amarillo”³¹, y también nos habla de las cualidades simbólicas de este color (aunque no profundizaremos tanto en este apartado, de eso nos ocuparemos en los siguientes apartados): “es el color del optimismo, pero también del enojo, la mentira y la envidia, [...] de la iluminación, del entendimiento, pero también de los despreciables y traidores. Así de contradictorio es el amarillo”³², por lo tanto, un color ideal que comunica la personalidad tan

30 Fernández del Valle, Agustín. *Visión de Estados Unidos*. Diana; México: 1974. p. 26.

31 Heller, Eva. *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Gustavo Gilli; Barcelona. p. 85.

32 *Ibidem*.

dinámica y contradictoria del ciudadano norteamericano, por eso insisto que el amarillo no fue elegido por mero accidente, sino que es un color que por sus cualidades perceptivas encaja en la representación del *american way of life*, es decir, el color del habitante de *extremo occidente*.

Tampoco es casualidad que los demás habitantes de Springfield sí sean representados más o menos de acuerdo al color de piel de la raza que representan, pues así se hace mayor énfasis en mostrar cual es la raza dominante en Springfield, y darle mayor protagonismo a esta raza caucásica que resultan ser los personajes principales de la serie; recordando así a los fundadores de las trece colonias, que hoy conforman la primer potencia mundial con todas las discordancias que esto conlleva.

Siguiendo con el análisis, nos podemos encontrar con la calvicie de Homero, y cómo es que sus sueños de ser rocanrolero³³ se desvanecieron junto con su cabellera, es decir, cómo el trampeador, el solitario, el aventurero; desaparece cuando llega el momento de entrar en el sistema; ya no se puede jugar más, es hora de trabajar y perder aquella figura atlética de cuando joven, y se debe cambiar por la eficiente máquina de trabajo, pues como dice Diego Moreno, el americano es “el hombre de la masa y del número”³⁴, lo único que le importa al

33 En el segundo capítulo de la temporada catorce (Cómo pasé mis vacaciones de verano), vemos a Homero Simpson conviviendo en un campamento de verano con *The Rolling Stones*, esto sucede porque Homero tras haber bebido en exceso en la taberna de Moe, sus compañeros de parranda no lo dejan manejar y se tiene que ir a su hogar en un taxi, en el cual lo van grabando para la televisión, posteriormente Homero aparece en un programa hablando mal de su familia. Su familia, posteriormente a su enojo, deciden mandar a Homero a un campamento de verano para que pueda cumplir su sueño juvenil de tocar en una banda de rock.

34 Moreno, Diego. *Op cit.* p. 15.

norteamericano es trabajar, para ganar dinero y poder consumir, de esta manera contribuir con el ciclo de consumo que mantiene con vida al *american way of life*.

Con respecto al atuendo diario de Homero Simpson, como ya lo vimos anteriormente, sólo se compone de tres piezas: camisa blanca, pantalón azul y zapatos negros. Homero viste cómodo e informal, casi como la mayoría de los habitantes de Springfield, no viste de traje a diferencia del Sr. Burns, su jefe y poblador con el mayor poder adquisitivo de Springfield; Homero no viste así porque él está listo para el trabajo, como la mayoría de los norteamericanos, puesto que “la moda norteamericana es la expresión clara de cuerpos adictos al trabajo duro y constante. Al agobio de los freeways atestados donde el que se detiene parece arrollado”³⁵.

Un rasgo más que identifica a Homero Simpson con el promedio de la población norteamericana es la obesidad con la que es representado el personaje, pues la tendencia en este país se ha incrementado en ese país según lo muestra la CDC: “entre 2009 y 2010 más de 78 millones de adultos y 13 millones de niños de 2 y 19 años de edad estaban obesos”³⁶.

Si pensamos en el estereotipo que se ha generado fuera de México de sus pobladores, nos viene a la mente el gordito, chaparro, moreno, bigotón y sombrerudo; con tequila en mano, y recostado sobre un nopal. Ahora bien, si nosotros nos imaginamos al estereotipo del *gringo*, nos podemos imaginar a Homero Simpson, gordo, rubio,

35 Moreno, Diego. *Op cit.* p. 310.

36 <http://saludinfantil.about.com/od/Infantil/a/Obesidad-Prevalece-En-Ee-Uu.htm>

calvo, exótico y borracho. Eso es precisamente el legisigno, tratar de desenmarañar sus cualidades para descubrir al estereotipo.

4.4 Íconos

Le toca ahora a la relación entre representamen y objeto, es decir, aquí los signos que hemos venido tratando, deben guardar similitud con lo que representan. Nos fijaremos en las similitudes que tiene Homero Simpson con la sociedad que representa.

Regresemos nuevamente al color de piel de Homero Simpson, que resulta icónico para con el pueblo norteamericano y toda su idiosincrasia. Usted lector podrá decir que el amarillo no resulta ícono de Estados Unidos, podrá pensar que los colores más representativos de esa nación (por lo tanto simbólicos, no icónicos) son el azul, blanco y rojo; sin embargo pienso que el amarillo le es icónico a aquella sociedad porque de alguna manera representa su ideología. Es que como lo dice Diego Moreno:

Estados Unidos de América es el estadio final de la historia nacida en el oeste de Europa con el Sacro Imperio Romano creado por Carlomagno, el rey de los francos. Es el hombre del número y la clase de la masa. Es el otro extremo la cultura occidental, y con esta nación se cierra el ciclo cultural nacido con los relatos de caballería del medioevo³⁷

Permítame lector ser quisquilloso y ver más allá del

37 Moreno, Diego. *Op cit.* p. 15.

mero accidente en el color amarillo de los Simpson. Si recordamos, al principio de la serie Bart Simpson era el protagonista de la misma, era el hijo predilecto de Estados Unidos, el último estadio del que habla Diego Moreno. Bart Simpson (el hijo mayor de la familia Simpson) al igual que sus dos hermanos, son los únicos personajes de la serie que parece que no tienen cabello, y tienen unas figuras puntiagudas por cabellera, pero no hay un color que distingue la piel del cabello, por lo tanto, creo que con eso se hace referencia a que el color del cabello cubre todo el cuerpo de los tres hijos Simpson, y de ahí el color de los demás personajes de los Simpson (incluyendo a Homero Simpson, nuestro personaje en cuestión), ¿y qué tiene de icónico esto con Estados Unidos?; pues bien, para encontrar relación entre el amarillo y Estados Unidos, veamos lo que dice Eva Heller con respecto a ese color:

Los cabellos de este color son, en el lenguaje lírico, cabellos dorados. Como en nuestro simbolismo el amarillo es tan frecuentemente negativo, para el cabello de color amarillo hemos inventado la palabra “rubio”. Para una rubia sería ofensivo decir de ella que es una mujer de “pelo amarillo”.³⁸

Entonces, esa es la relación existente entre el cabello y el color del cuerpo de Los Simpson, es exaltar el color del cabello convertido ahora en una sola piel para todos, y de esta manera marcar las diferencias entre los pobladores caucásicos de todas las demás razas que habitan en Springfield, además, los “antiguos griegos representaban a sus dioses con cabellos rubios [por lo tanto] los mortales, incluidos los varones querían ser rubios, untaban sus cabellos con unguento decolorante [...] y esperaban hasta

38 Heller, Eva. *Op. cit.* p. 87.

que los cabellos se volvían rubios”³⁹; y en dónde más podía haber empezado esta representación, sino en la cuna de la civilización occidental; entonces así podemos entender que el amarillo es icónico a esa sociedad occidental con ideología de superioridad, mesianismo, liberadora y de divinidad.

Para que en Estados Unidos se lograra crear una sociedad consumista, la publicidad jugó un papel muy importante, pero nada hubiera podido hacer la ésta sin el actor principal, la televisión. Según Régis Debray, actualmente estamos viviendo en la videosfera, y con ello se refiere a que vivimos en una época en la que preferimos el lenguaje visual, sobre cualquier otra vía de comunicación; esto es gracias a los tiempos globales de la actualidad, y que Estados Unidos promueve. En Los Simpson podemos observar los grandes ojos que tienen, que resulta ícono de la cultura norteamericana (hoy en día, mundial), más aún en el personaje de Homero Simpson y su gran amor hacia la televisión. Incluso también podemos ver orejas extremadamente pequeñas, que hablan precisamente de que la época de la comunicación oral ha quedado muy atrás, es decir, ya no escuchamos, si acaso oímos; sentimos gran predilección por los estímulos visuales.

Los hábitos alimenticios culturalmente representan la forma de ser de una sociedad, y dice mucho del contexto geográfico, social, antropológico, y hasta iconológico e iconográfico. El *Fast-food*, es una de las comidas preferidas de Homero Simpson, la otra, es la chuleta de cerdo acompañada de puré de papa y chícharos (cena que le gusta que le prepare Margge Simpson), su alimentación se ve reflejada en su cuerpo obeso, aunado también al

39 *Ibidem.*

sedentarismo propio de las actuales culturas occidentales; Homero es un comedor de hamburguesas, (la comida norteamericana por excelencia) que resulta simbólica a la cultura norteamericana empaquetada entre dos panes.

Homero Simpson pudiera ser el actual ícono norteamericano, el nuevo trampeador; por verlo de alguna forma, el aventurero, el hombre de masas por antonomasia, no ya aquel *cowboy* fortachón que libraba batallas en las grandes e inhóspitas geografías de Estados Unidos, pero sí aquel solitario que trata de sobrevivir en las contemporáneas urbes estadounidenses.

3.5 Índice

En Estados Unidos trabajamos más horas que cualquier habitante de casi todos los otros países industrializados del mundo, y dos de las principales actividades en las que empleamos nuestro escaso tiempo libre son mirar televisión e ir de compras: vamos al trabajo, llegamos exhaustos a casa y nos desplomamos frente al televisor; los comerciales nos dicen que necesitamos más cosas para sentirnos mejor con nosotros mismos, entonces salimos de compras, y después tenemos que trabajar aun más para pagar todo lo que compramos. Es lo que denomino rutina del trabajo-la TV-las tiendas⁴⁰

Este apartado es el de la correlación entre el representamen consigo mismo, en otras palabras, podemos entender esta correlación como el signo mismo dentro de su contexto social, sin embargo no por convención. Por consiguiente, veremos cómo los signos de los que hemos hablado, indican actitudes de la sociedad norteamericana, y cómo

40 Fox, Louis (Director). *Historia de las cosas* (viedograbación). (2007). Estados Unidos: Free Ranges Studios.

otros tantos indican una contradicción de la misma.

Me gustaría empezar hablando de la complejión de Homero Simpson, ya que indica (cómo ya se mencionó antes) sus hábitos alimenticios y la vida sedentaria que su contexto social promueve.

Homero Simpson gusta de comer hamburguesas, es decir, *Fast-food*. No se necesita de una investigación profunda para saber los componentes básicos de un paquete en un restaurante que ofrece hamburguesas como comida rápida, sólo hace falta acercarse a uno de estos lugares y realizar un pedido. Por lo general un combo consta de una hamburguesa, papas fritas y un refresco, en otros términos, un bombardeo excesivo de carbohidratos y azúcares, lo que en muchos casos provoca obesidad, aunado a que la comida rápida “descontrola el apetito [...] Esta ingesta acelerada hace que el organismo no pueda poner en marcha el mecanismo de la saciedad por lo que se acaba comiendo mucho más de lo que en otra circunstancia [...] tenemos que el norteamericano promedio come alrededor de 17 veces al día [...] como consecuencia [...] los índices de obesidad en Estados Unidos”⁴¹, de lo anterior, podemos dar cuenta de porque la complejión de Homero Simpson es índice directa de su alimentación, Pero, ¿cuáles serán las connotaciones sociales de las Hamburguesas?

La hamburguesa es la comida perfecta para el paradigma consumista estadounidense, primero porque como su nombre lo indica, es comida que se prepara de manera muy rápida⁴², no es aquella comida tradicional

41 http://www.ugr.es/~pwlac/G26_45Eduard_Maury_Sintjago.pdf

42 La comida rápida es el combustible excelente que hace que la

y elaborada que consta de varias horas su preparación, y la elaboración de la comida, habla mucho del lugar en donde se prepara, es un tipo de lenguaje que refiere al lugar de procedencia de ese alimento, y cómo dice Joseph Conrrad “la comida se asocia a la nacionalidad y el restaurante que sirve una comida rápida en una gran ciudad es [...] un <<no-lugar>>, donde anónimos quedan desnacionalizados, o sea, personas pierden su carácter identificador”⁴³, así es la cultura *gringa*, la cultura de las masas homogéneas, que carecen de identidad. Otro aspecto semiótico-cultural está conformado por la carne, su ingrediente principal. Eduard Antonio Maury, hace un interesante análisis antropológico acerca de este ingrediente y dice lo siguiente:

No obstante, la carne trasciende esa mera función nutritiva y despliega todo un arsenal simbólico en el colectivo estudiado. La carne para los practicantes adquiere un carácter relevante, cohesiona todos los ingredientes del platillo y engrasa las relaciones entre los actores. Denota poder y fuerza al ser calificado como ingrediente fundamental y definitorio de la hamburguesa. Es definido como el ingrediente que más carga hedónica posee, la carne da placer pero también es peligroso, se le asocia a lo insano, a lo impuro, a la enfermedad.⁴⁴

Entonces, entendemos el carácter icónico de la hamburguesa (uno de los alimentos preferidos de

máquina funcione, además, este tipo de alimento es fabricado de manera industrial, para poder satisfacer una necesidad básica para las masas, esa masa que no tiene tiempo para detenerse, el mismo sistema lo empuja a seguir sin parar, dentro del ciclo de producir para consumir.

43 Conrad, Joseph. *El gran secreto*. Imago; Rio de Janeiro: 2005. p. 173.

44 Maury, Eduard. *Ritos de comensalidad y especialidad. Un análisis antropológico de la alimentación*. En *Gazeta de antropología*. Número 2. 2010. p. 8.

Homero Simpson) que indica toda una ideología expansionista y de dominación.

Hay capítulos en los que se observa a Homero Simpson con una salud deteriorada, ha estado a punto de morir por consumir veneno de pez globo, en otras ocasiones se le observa con muy mala condición física, ha sufrido dos lobotomías, entre otros tantos problemas de salud. Sin embargo, la dentadura de Homero Simpson se le dibuja impecable, no se encuentra en ella rastros de imperfección, a diferencia de Cletus⁴⁵, personaje que dibujan con una dentadura imperfecta, lo que indica que Homero Simpson si cuenta con seguro dental, seguro del que Cletus carece, y está fuera del sistema, es un disidente, pues no cuenta con un número, por lo tanto se encuentra en un grave error, pues al igual que la industria de la comida rápida, la industria deportiva, la televisiva, entre otras industrias que se enmarcan dentro del pan y circo occidental; las asociaciones dentales también quisieron su rebanada del pastel y crearon su industria; porque para ser un norteamericano decente, será pues, necesario tener hasta los dientes sanos; es bien cierto que la salud bucal es importante, sin embargo no resulta ser una prioridad para ningún ser humano; y es que tratar de curar la caries y el sarro “ es aventurarse a pensar que alguna vez la Ford producirá un auto que no requiera reparaciones y que dure cincuenta años. El solo hecho de imaginarlo horroriza seguramente a la Asociación Médica Dental, que se desplaza como cualquier industria norteamericana”⁴⁶.

45 Personaje que interpreta al los pobladores de la zona sur de los Estados Unidos de Norteamérica; a este personaje se le representa como una persona deleznable, rural y analfabeta.

46 Moreno, Diego. *Op cit.* p. 199.

En cuanto a los ojos grandes de los que hablábamos en el apartado anterior son índice de la época visual en la que vivimos, si bien es cierto que el Internet es un medio de comunicación masiva que cada día cobra mayor importancia a nivel mundial, no podemos negar que la televisión aún sigue conservando su trono, y más aún cuando gran parte de la *cultura pop* norteamericana ha sido transmitida por medio de la televisión, esa cultura pop a la que Los Simpson critican, han pasado a formar parte de la misma, así mismo, la programación televisiva que también satirizan en Los Simpson, irónicamente (o muy a propósito) son parte importante de ella.

Dentro de esta serie animada encontramos un sinnúmero de íconos que son indiciales a la cultura y a la cosmovisión norteamericana, que a su vez forman símbolos, de los cuales hablaremos en el siguiente apartado.

4.6 Símbolos

En la cultura norteamericana encontramos muchos íconos que representan la idiosincrasia de aquella nación, podemos encontrar al trampero, al *cowboy* solitario, al aventurero, al buscador de tesoros; hombres solos que se enfrentan a la naturaleza para dominarla, no para entenderla, así es el norteamericano, la inquebrantable oruga de acero occidental. Dentro de la ideología de los ciudadanos estadounidenses, lo imprescindible es el número, necesario para alcanzar la meta; para ellos solamente existen dos alternativas, vencer o ser derrotado, no hay medias tintas.

Pensemos nuevamente en el alimento favorito de Homero

Simpson, (hago tanto énfasis en la comida que consume Homero Simpson, porque es a propósito que este personaje prefiera esa comida por sobre otras, porque como ya lo vimos, le es icónica a Estados Unidos de Norteamérica, y esta serie animada resulta que es hija de este tiempo.) la hamburguesa, alimento simbólico para una nación de vidas aceleradas. Resulta simbólico este alimento porque los estadounidenses viven de manera rápida, a diferencia de los habitantes de otras partes del planeta, y un ejemplo bien claro del nunca parar de esos ciudadanos del número es el *freeway*, “aquella calle recta solitaria que atraviesa de horizonte a horizonte el poblado y que [...] es el centro de la vida, la glándula pituitaria de las ciudades norteamericanas”⁴⁷, avenida tan larga en la que se asientan grandes plazas comerciales, en donde el consumo nunca se acaba, pareciera ser una banda transportadora que nunca se detiene. Por eso la Hamburguesa es ideal para estos ciudadanos, pues es *Fast food*, es lo que se prepara tan rápido para los ciudadanos que nunca se detienen, pues no hay tiempo para preparar comida, sin embargo, es necesario alimentar el cuerpo, aunque no sea tan nutritivo, pero que por lo menos engañe al estomago para poder continuar la marcha interminable.

Es cierto que Homero Simpson lleva una vida sedentaria, sin embargo no es ajeno a los deportes, ese moderno circo para los ciudadanos de occidente. Los deportes tienen una función simbólica especial para aquella cultura, por eso Homero Simpson cada fin de semana consume fría cerveza y nachos, y se sienta en su cómodo sillón situado frente al televisor para admirar el deporte predilecto de

47 Moreno, Diego. *Op cit.* p. 73.

Estados Unidos, el *Futball*⁴⁸; aunque Homero Simpson no viva en carne propia el deporte, sí es participe al observar con fervor cada juego del equipo local, los Átomos de Springfield.

El *football* es símbolo de la nación norteamericana por todo el “ritual” y la farándula intrínseca a éste; deporte considerado nacional en ese país y que encontramos muchos simbolismos en la esencia de todo el juego; Diego Moreno nos habla del simbolismo que encontramos en el *football*:

Son escuadras blindadas frente a frente, con todos los accesorios que la industria produce para el espectáculo, con muchedumbre anónima y solamente diferenciadas por el número, donde la disciplina absoluta al programa de avance es básico y donde la improvisación es un aspecto no deseado [...] el rugby es un antepasado rústico del fútbol americano, sin mayor proyección futurista, muy classicista y más parecido a carrozas que a los tanques de guerra [...] La “formación escopeta” define con una claridad abrumadora, a escala de símbolo racial sin paralelo en el deporte de Occidente, el alma estirada de un pueblo que no entiende de otra actitud ante la vida que no sea el avanzar forzosamente a la meta venciendo a la naturaleza y capturando el futuro.⁴⁹

Homero Simpson es esa muchedumbre anónima que siente placer al mirar frente a la televisión, cómo se representa la actitud de una nación; cómo dos equipos simbolizan a las corporaciones multinacionales que se valen de toda la tecnología para enfrentarse unas a otras

48 *Futball* el que en el resto del mundo se le conoce como fútbol americano, y en Estados Unidos lo llaman *football*, porque ellos tienen el sentimiento de creadores de todo.

49 Moreno, Diego. *Op cit.* p. 252.

hasta el final, en una sangrienta competencia en la que los directivos generalmente no salen heridos, sino que mandan a los heroicos trabajadores, indispensables pero no insustituibles componentes de la maquinaria demoledora que desata toda la tecnología que hasta ese momento se tenga a la mano y de esta manera pueda llegar a la meta, es decir, a dominar a la naturaleza, que es el fin último de las corporaciones, y que Homero Simpson se emociona al ver esos marcadores tan llenos de números, seis por *touch down* y uno más extra por patada anotada, al final del juego los marcadores quedan con una numeración muy alta, al igual que en el Basketball, y no así en el futbol que sólo se otorga un tanto por anotación en la portería.

También la dentadura blanca con la que cuenta Homero Simpson [fig83], es simbólica a la sociedad estadounidense, porque representa de alguna manera el narcisismo que se pregona y se persigue en Estados Unidos. La boca puede representar la felicidad, pues al estirarse para mostrar una sonrisa, ésta se refuerza con una hilera de 38 piezas blancas bien acomodadas, aunque en realidad se cuente con diversos padecimientos, ya sean físicos o psicológicos, es decir, todo aparenta estar bien mientras se cuente con un seguro que cubra los gastos por salud dental, entendiéndose con esto, que en la sociedad norteamericana tener unos dientes blancos y saludables no es en realidad índice de buena salud; más bien simboliza la perfección que el norteamericano anhela, y con esto se simboliza de alguna forma que se está dentro del sistema y que entonces no es disidente, por tanto no puede ser juzgado por ello. En el caso de Cletus [fig84], es una muestra de estar en contra del sistema. Es tan ir en contra del sistema, que Cletus simboliza el ambiente rural, que no encaja con la

idiosincrasia norteamericana; bien lo dice Diego Moreno: “Norteamérica nunca fue rural”⁵⁰, mientras tanto sobre el mismo tema nos dice Alexis de Tocqueville dice lo siguiente:

Los norteamericanos no usan la palabra campesino; no emplean la palabra porque no conocen la idea. La ignorancia de las primeras edades, la sencillez de los campos, la rusticidad pueblerina no se han conservado entre ellos, y no conciben ni las virtudes ni los vicios, ni las costumbres groseras, ni la gracia ingenua de una civilización naciente.⁵¹

El trabajo de Homero Simpson llama mucho la atención por el simbolismo que representa. Cómo ya lo hemos venido mencionado desde apartados anteriores, el norteamericano es el cowboy, el solitario, el trampeador, el individuo que se ve la cara de frente con la naturaleza, no para conocerla sino para dominarla; ese es el sino del estadounidense, trabajar sin descanso para someter a la naturaleza a nuestro beneplácito.

Homero Simpson trabaja en una planta de energía nuclear, es decir, es el hombre dominando los elementos otorgados por la naturaleza para ser utilizados por los habitantes de Springfield, y que a su vez, los ciudadanos paguen al dueño de la planta contribuyendo de esta manera con su enriquecimiento.

El personaje de Homero Simpson es una trama de complejos signos; me gustaría terminar este apartado haciendo una observación acerca de la personalidad de Homero Simpson que tiene que ver con su trabajo, puesto que la mayoría de los estadounidenses se encuentra sumergido

50 *Ibidem.* p. 93.

51

en el sistema y trabajan toda su vida para llegar al final a su anhelado retiro, y así mantener al sistema con vida; pues bien, Homero es representado como un holgazán, que se la pasa durmiendo en las horas de trabajo, además por lo general nunca es descubierto, y las raras ocasiones que sucede, Homero siempre se sale con la suya. Esa holgazanería es índice del hartazgo del norteamericano de ese estilo de vida, es decir, al representar a Homero Simpson como un perezoso, es la antítesis del símbolo del trabajo cómo becerro de bronce que sostiene gran parte de la idiosincrasia estadounidense.

4.7 Rema

Hemos llegado a la relación objeto-interpretante, es decir, es la primera relación de la terceridad, en donde se efectúa tal relación entre las cualidades, pero al ser la primera relación del interpretante, estas cualidades son mentales.

La familia Simpson, al igual que gran parte de la población anglosajona de Estados Unidos, son protestantes, religión exportada del otro lado del Océano Atlántico; religión que les otorgó el ideario con carácter expansionista y mesiánico que necesitaban para poder hacer suyas las tierras que pisaban en sus andanzas, pues “En el <<nombre del Señor>> Richelieu gobernó Francia, y su tesoro [...] En el <<nombre del Señor>> Hernando Cortes y Francisco Pizarro acabaron con culturas precolombinas y se cansaron de saquear, destruir y violar para enviar a España minerales y productos muy tangibles”⁵² y de esta

52 Moreno, Diego. *Op cit.* p. 208. Cabe agregar una observación que hace Diego Moreno: “Aquí aclaramos que estamos hablando de los hombres,

misma forma, Estados Unidos en el “nombre del Señor” se ha hecho de territorio a lo largo del mundo.

Marge Simpson representa a la mujer tradicional norteamericana, que inculca a sus hijos los valores que a su vez a ella le inculcaron, entre ellos la religión protestante. Si bien Homero Simpson, sí acepta la fe protestante, es renuente a muchos elementos que conforman esta religión, incluso muchas veces se burla de sus preceptos, por ejemplo cambia el nombre de Jesús por el de Jebús, o se duerme durante el culto, o alguna vez dijo: “sé que no soy un hombre de plegarias, pero si estas ahí arriba ¡sálvame Superman!”⁵³; sin embargo, en otro capítulo se puede ver a Homero platicando con Dios; incluso alguna vez pronunció: “¿Para qué voy a la iglesia, si Dios está en todos lados?, entonces Homero no duda de la existencia de Dios; por lo tanto podemos entender que Homero Simpson cree en Dios a su manera, según la circunstancia en la que se encuentra, lo que indica la ideología del norteamericano actual; mientras se trate de aumentar el territorio o los recursos para enriquecer al sistema, recuerdan su fe en Dios, sin embargo, encontramos al igual que en Homero, una fuerte contradicción ya que existe un hedonismo bastante arraigado que impera en las sociedades occidentales influidas principalmente por los conceptos culturales de Estados Unidos.

Siguiendo con el ideario de Estados Unidos también podemos comparar a Homero Simpson con el *american way of life*, ya que él pareciera el cowboy solitario, pues a pesar de que no es aquel hombre bravo que se enfrenta

no <<del reino de otro mundo>> ni de creencias personales basadas en alguna verdad metafísica” en Moreno, Diego. *Op cit.* p. 207.

53 Capítulo 24 de la temporada 9, llamado (*Hemos perdido a nuestra Lisa*)

a la naturaleza, sí observamos en Homero ese individuo impulsivo que muchas veces no mide consecuencias y se enfrenta a las circunstancias sea cual sea el resultado; así es Homero, impulsivo, complejo e impredecible, pero también es un tanto bruto, sin embargo su estupidez no se compara con la que es caracterizado Clethus, el sureño y rural personaje, además de analfabeta y disidente, con este personaje se muestra el temor (sino es que desprecio) hacia todo el ambiente rural, máxime que se acerca al sur⁵⁴, pues como nos dice Diego Moreno en *País de los hombres solos*, Estados Unidos nunca fue rural, siempre ha tratado de dominar a la naturaleza con la tecnología, no tiene la concepción y armonía que las culturas ancestrales tenían con la tierra, es decir, Estados Unidos no avanza con las estaciones del año; las fuerza, no entiende que el ritmo de los ciclos naturales por eso son así, naturales, y no necesitan ser forzados, sin embargo, en su afán de dominar la naturaleza, nada importa mientras se produzca para la manutención del sistema, aún a costa de la misma ecología.

Entonces observamos en Homero Simpson mucha de la ideología norteamericana de la cuál se ha valido para ampliar su territorio, sin embargo, como lo hemos dicho en apartados anteriores, Homero Simpson es un personaje muy complejo, que tiene mucho que ver con la idiosincrasia del hombre promedio americano, sin embargo, cuenta con otros rasgos ideológicos que no encajan totalmente con el *american way of life*.

54 Es que al sur se nos ve desde el norte como los exóticos, los ociosos y fiesteros, los que pasan el tiempo descansando sin preocuparse por su futuro, entonces si no aprovechan la tierra para trabajarla, es decir, para que produzca, entonces vendrán desde territorios nortños para aprovechar esas tierras desaprovechadas.

4.8 Dicisignos

En este apartado que corresponde a la correlación interpretante – representamen, nos encargaremos de ir estructurando las cualidades mentales (por decirlo de alguna manera) de Homero Simpson para posteriormente realizar el cierre de la inferencia, es decir, el argumento.

Como ya lo he venido repitiendo en diversas ocasiones, Homero Simpson es una construcción bastante compleja, porque en él se encierran muchas cualidades que encontramos en el hombre occidental de la actualidad (y muchas veces también del hombre de oriente que intenta imitar al estereotipo occidental), sin embargo lo que hace tan especial a este personaje, es la contradicción que se presenta en él y en ello recae el éxito y la popularidad de Homero, a tal grado que le quitó el protagonismo de la serie a su hijo Bart Simpson.

Homero Simpson no es el hombre del número, pero sí es el hombre que actúa por impulso, es el aventurero, el desfachatado; también es el glotón, holgazán y alcohólico; vive el día sin preocuparse por las consecuencias que el futuro le puede traer, es el hombre hedonista de occidente. Es creyente no tan fiel de la fe protestante, y con respecto a este tema, muchas veces suele ser sarcástico y otras, aunque las menos, es sincero con la fe que profesa.

No es un hombre con ideología racista ni clasista, sin embargo, es también la representación del hombre que se declara en contra de todo lo que tenga que ver con un esfuerzo intelectual, prefiere siempre que puede, ver la televisión durante largas horas y cree en lo que se dice en este medio de comunicación masiva, tal es así, que

Homero pareciera ser un hombre que no sigue las reglas, pero esto no es cierto, pues observamos como Homero Simpson sigue el *american way of life* que se propaga por medio de la publicidad y los programas de televisión, un ejemplo muy claro del que hemos tratado en apartados anteriores, es la dentadura blanca que presenta Homero Simpson y toda su familia, es decir, padecen de algunos otros males, pero la dentadura siempre impecable.

Homero Simpson, tan importante personaje para la cultura popular occidental que “ha sido elegido el mejor personaje de la televisión y el cine de las dos últimas décadas en una encuesta elaborada por la revista estadounidense *Entertainment Weekly*”⁵⁵, y esto ha sido posible porque “en el fondo, todos se identifican con él [Homero Simpson]”⁵⁶, por lo anterior y además por todo lo que hemos dicho acerca de este personaje en los apartados anteriores.

55 <http://www.eluniversal.com.mx/notas/684562.html>

56 <http://www.eluniversal.com.mx/notas/684562.html>

Conclusión

(Argumento)

Antes de comenzar con la conclusión

Durante mi largo transcurso por las aulas en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, aprendí junto con mis compañeros innumerables técnicas que nos servirían posteriormente en el sano ejercicio del Diseño y la Comunicación Visual; en esos cuatro años y medio de estancia (más el año que me costó este trabajo de investigación) me surgía la imperiosa necesidad de tener clases teóricas de calidad, las cuales, en muchas ocasiones son menospreciadas por la mayoría de la comunidad de la ENAP; esa necesidad me llevó a desarrollar esta tesis y así poder obtener el grado de licenciado (y me siento bastante satisfecho), pues a pesar de todas las trabas burocráticas, la falta de recursos (de todo tipo, no sólo económicos), falta de tiempo, entre otros tantos obstáculos que el ingenuo tesista debe sortear en el camino para salir bien librado; y con toda certeza digo que me siento satisfecho además de orgulloso, pues de no haber tratado de cubrir esa comezón por la teoría, me hubiera perdido de muchísimo conocimiento que adquirí durante el desarrollo de esta investigación, incluso ahora me siento con la seguridad de poder tratar de entender y definir que es la comunicación, cosa que no hubiera logrado de no haber sido por esta investigación.

Mientras reflexionaba en conceptos y definiciones de diferentes autores, y tratar de crear mis propios conceptos, me entró otra duda ¿y para qué esto de la teoría? o peor aún ¿qué tiene que ver la semiótica con el diseño? Y si en realidad tiene algo que ver ¿cuál es su utilidad o su función?;

y permítanme decirlo, pero a la modesta conclusión a la que llegué, es que la semiótica no sirve para nada, por lo menos en el ámbito del diseño, es decir, si lees, estudias y reflexionas sobre semiótica no te conviertes en mejor diseñador, incluso hay quienes dicen que la semiótica ya está en desuso en el diseño y en las artes, y nada más falso, pues realmente creo que nunca ha tenido un uso, y si a caso lo ha tenido, es muy subjetivo. Más bien la semiótica (por lo menos personalmente, he aprendido a vivir con ella) es entonces pragmática, por tanto muy, pero muy personal, pues nadie aprende con la experiencia ajena. En su pragmatismo recae su importancia (mas no su utilidad), el valor más grande que me deja la semiótica es personal, entender (o por lo menos eso siento) mi entorno y tratar de dilucidar el por qué de tantas cosas, pero con una perspectiva pragmática que le otorga distintos matices a las cosas que vivo, ordeno y entiendo; como dijo Heráclito “no se puede entrar dos veces en el mismo río”.

Ahora sí la conclusión

En mi familia somos cinco,
Marge, Bart, eh... la niña Bart ...
La niña que nunca habla y el tipo gordo
¡Cómo lo desprecio!

Homero Simpson

Los dibujos animados no tienen sentido, sólo sirven para
pasar el rato

Homero Simpson

Hemos llegado a la correlación que se encuentra en el lado inferior derecho de la tabla de las tricotomías de Peirce, la que se encuentra en el extremo más alejado del objeto, es decir, la correlación interpretante-interpretante, por tanto, tomaré este último apartado a manera de conclusión, pero quiero aclarar que no es porque el que escribe sea el interpretante, sino que hay que recordar que el interpretante es el final de la inferencia⁵⁷, es decir, después del análisis y reflexión de las diferentes correlaciones anteriores, o sea, de los signos que construyen a nuestro personaje en cuestión, si bien un servidor es el que aportará las líneas de esta conclusión, el argumento está respaldado por los apartados anteriores, formando así la idea que terminará en el argumento. En el libro *Los Simpson y la filosofía*, se dice que Bart Simpson es el superhombre⁵⁸ del que hablaba Nietzsche,

57 Cabe recordar que Peirce era lógico (y de ahí la semiótica) entonces, para él el argumento es la conclusión de la inferencia, haciendo la similitud de sus correlaciones con una inferencia lógica, es decir, sus premisas y su conclusión.

58 Nietzsche decía que el superhombre era aquel que dejaba atrás

como no es nuestro fin debatir si esto es cierto o no, no profundizaremos acerca de ello, sólo quisiera hacer mi aportación acerca de lo que como conclusión llegué a lo largo de este trabajo. A mi juicio, Homero Simpson, según su personalidad, se acerca a este superhombre, pues como ya lo hemos visto con anterioridad, Homero Simpson tiene su propio paradigma semántico; este paradigma pareciera ser que está en contra de lo establecido como normal, sin embargo, si se analiza con detenimiento su forma de actuar, Homero está totalmente influenciado por el estilo de vida americano que se difunde por medio de la televisión, en donde cada individuo es una pieza indispensable para mantener con vida al sistema y para que el sistema siga, se tiene que consumir, y observamos que Homero es un gran consumidor, de comida rápida, de cerveza, de cosas innecesarias, además es un comprador compulsivo de los artículos que ofrecen los programas de infomerciales; en el cumpleaños de Marge, Homero le compra regalos que al final serán para él, es decir, en algunas ocasiones Homero sólo piensa en si mismo y si tiene ocasión deja a los demás para después, sin embargo, otras veces lo vemos preocupado por su familia.

También existe esa contradicción en sus creencias, y si

los valores tradicionales occidentales y cristianos, y que el superhombre como individuo crearía su propio sistema de valores, según lo que él mismo considerará como bueno, y de esto habla en su famosa obra *así hablaba Zaratustra*: “¡Mirad yo os enseño al superhombre! El superhombre es el sentido de la tierra. Diga vuestra voluntad: ¡sea el superhombre el sentido de la tierra! ¡yo os conjuro, hermanos míos, permaneced fieles a la tierra y no creáis a quien os habla de esperanzas sobreterrenales! Son envenenadores, lo sepan o no. Son despreciadores de la vida, moribundos y están ellos también, envenenados, la tierra está cansada de ellos: ¡ojalá desaparezcan!” en Nietzsche, Federico. *Así hablaba Zaratustra*. Editores mexicanos unidos; México: 2001. p. 27.

no contradicción por lo menos la maleabilidad de su ideario, pues dependiendo las circunstancias cambia lo que en algún momento considera como malo y después sin más, lo considera bueno, es decir, utiliza sus creencias para justificar sus actos, al igual que el ciudadano norteamericano que es pragmático y puritano.

Homero Simpson es una individuo lleno de contradicciones, que de alguna manera refleja al héroe norteamericano, pero también retrata lo que el americano desearía ser; veamos que dice Diego Moreno acerca del héroe estadounidense:

El héroe norteamericano no piensa. Actúa. No es hablantín ni cantante ni elegante ni culto. Es rudo y golpea. Responde con naturalidad al arquetipo del triunfador [...] Es ante todo puritano, pragmático, prepotente y prejuicioso. No forma coplas ni cantares: se dedica a producir. Este hombre solitario y trágico trae en sus manos la culminación de la cultura occidental, sin saberlo a ciencia cierta pero expresándolo en su quehacer cotidiano. Se siente el romano de nuestros días.⁵⁹

Si tomamos en cuenta los signos que analizamos en los apartados anteriores, Homero Simpson se parece a este héroe que no piensa, que actúa; creo que el diseño de la cabeza con esa notoria desproporción habla precisamente de la cabeza dura de Homero, incluso en el capítulo en el que Homero entra en el mundo del boxeo, se da cuenta que tiene un mal congénito único, pues tiene el cráneo más grueso de lo normal y esta condición lo protege contra los golpes, pero le presiona el cerebro, causándole algunos de sus característicos problemas mentales, además

59 Moreno, Diego. *Op cit.* p. 15.

también se trata de representar esas facciones simiescas en Homero Simpson, a propósito de el parecido de Homero con los primates, habla de la involución de este habitante de occidente, pues es el regreso a la no reflexión y a actuar sólo por instinto, donde la prioridad es dominar al oponente, siempre dominar, nunca dialogar ni entender.

También podemos observar esas cualidades de bruto que posee el héroe norteamericano en Homero Simpson, ya que Homero es notablemente inculto, y más allá, está en contra de lo que tenga que ver con la cultura y conlleve un esfuerzo intelectual, como ejemplo tenemos el capítulo en el que después de una visita al médico, Homero Simpson se da cuenta que la causa de su estupidez es una crayola que olvidó sacarse de la nariz cuando pequeño, entonces, el doctor Hibbert, le saca esa crayola que le presionaba el cerebro y con esa operación Homero sufre un cambio radical y el Homero estúpido es opacado por el nuevo Homero intelectual, sin embargo, en vez de traerle consecuencias agradables para él, se ve discriminado por la mayoría, por lo que toma la decisión de volver a introducirse la crayola y con esto regresaría a su estado anterior, dando a entender, que es mejor una vida de estupidez pero alegre, que una vida marcada por la segregación causada por pensar.

Vemos también en Homero Simpson, que no es en realidad un hombre productivo, él trata de estar descansando siempre que puede⁶⁰, no vemos esa actitud del trampeador y aventurero norteamericano que va en busca del oro;

60 En diversos capítulos se ve a Homero Simpson recostado en su hamaca, sin preocupación otra preocupación que la de disfrutar de no hacer nada, en otras palabras, Homero parecería más un latinoamericano que un ciudadano norteamericano.

a Homero no le interesa producir, esto es en realidad el reflejo de lo que el norteamericano desea, es decir, disfrutar la vida cuando jóvenes, que tienen la fuerza y vitalidad, no cuando viejos, que la fuerza ha menguado tras haber dejado la vida para la perdurabilidad del sistema; entonces podemos observar que Homero también refleja el deseo del ciudadano norteamericano de dejar de vivir ese *American way of life*, dejar de producir por un momento y acercarse más a la vida del latinoamericano. Cuando el estadounidense visita países de Latinoamérica:

observa con sorpresa y extrañeza que [...] viven con una escala de valores diametralmente opuesta a la que prevalece en Estados Unidos. Ve con azoro que los costeños de los estados de Veracruz y Tabasco, México, nadando literalmente en petróleo, viven la parte medular de su día bebiendo café, bailando sones jarochos y en el eterno y jubiloso parloteo sin que en momento alguno la angustia de no explotar los famosos yacimientos les perturbe el sueño⁶¹

Y así es Homero Simpson, el hombre gordo, alcohólico, glotón, que disfruta de la vida es en algunas cosas heteróclito al norteamericano, es decir, ni héroe ni antihéroe, simplemente la sátira del *american way of life*, pero también el escondido deseo de cambiar esa vida perfecta por una vida más suelta, sí, hedonista pero en contacto con los demás, sí, vivir del placer de esta vida, pero sin estrangular a nadie más para ello. Es entonces Homero Simpson, el último estadio del hombre de occidente, es el retrato mismo de ese hombre que comenzó a gestarse en las frías tierras nórdicas y mucho tiempo después se convirtió en potencia en Europa central y se pensaba que había culminado en las islas británicas, pero que en

61 Moreno, Diego. *Op cit.* p. 42.

realidad se mudó y maduró en el norte del continente americano, ese hombre corregido y aumentado, con todas los beneficios que la geografía le otorgaba, ese hombre es Homero Simpson.

El hombre a lo largo de sus procesos de evolución encontró distintas maneras de enviar mensajes, y lo ha hecho por medio del lenguaje, de distintos tipos; pero en esa larga historia, existió un momento muy importante en el cual el hombre toma conciencia de si mismo y se da cuenta y reflexiona sobre su ser, y de alguna manera trata de plasmarlo, lo hace dejando la silueta de su mano en una caverna; y así es como comienza una nueva forma de emitir mensajes, de esta misma manera, evoluciona la técnica junto con el ser humano, y durante siglos fue perfeccionando esas formas de expresión pasando por muchas etapas, llegando hasta nuestros días, que utilizamos los mensajes visual como medio de comunicación masiva, pues al ser visuales, facilitan la comunicación sin que se interponga el problema del idioma. Matt Groening aprovecho este mundo de la comunicación visual para crear una de sus más grandes obras, *Los Simpson*, transmitida en más de veinte países y traducidos a más de quince idiomas, dentro de esta serie de dibujos animados, creó también a uno de sus más grandes personajes, Homero Simpson, que como ya lo dijimos, es el vivo retrato del hombre de occidente, tan lleno de contradicciones, pero también, al igual que aquel hombre de las cavernas, Matt Groening, hace conciencia del hombre que vivimos en la actualidad y lo expresa y refleja con su personaje, es decir, Homero es la conciencia de que el hombre occidental existe, sea como sea, pero aún existe, por eso tan importante obra de arte de masas,

ese hombre gordo, con ojos saltones, calvo, y amarillo,
que muchas veces nos hace reír sin parar, porque eso es lo
que somos, o por lo menos llevamos un Homero Simpson
dentro de nosotros

Ilustraciones



Fig. 1

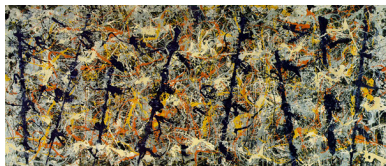


Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8

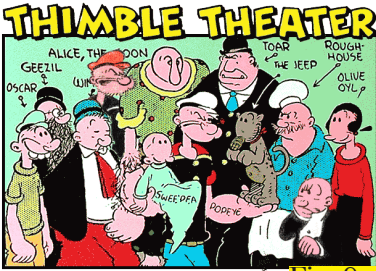


Fig. 9



Fig. 10



Fig. 11

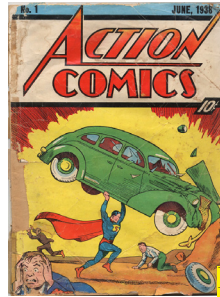


Fig. 12

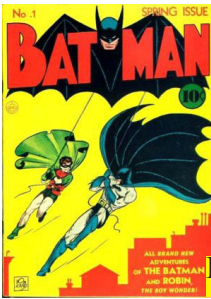


Fig. 13



Fig. 14



Fig. 15

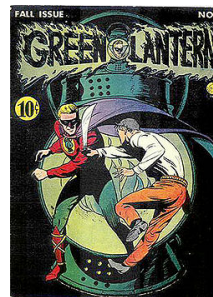


Fig. 16

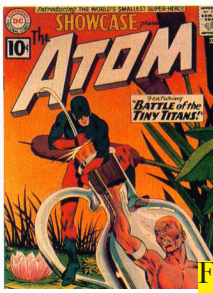


Fig. 17

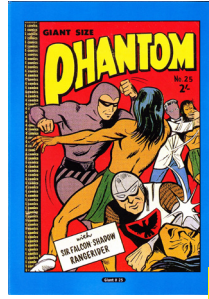


Fig. 18



Fig. 19

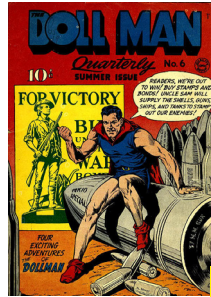


Fig. 20

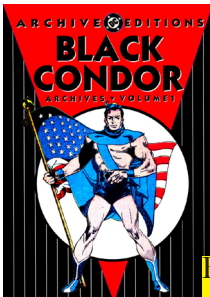


Fig. 21



Fig. 22

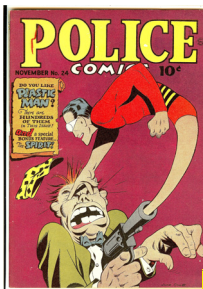


Fig. 23

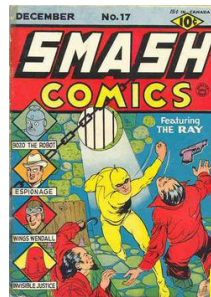


Fig. 24



Fig. 25



Fig. 26



Fig. 27

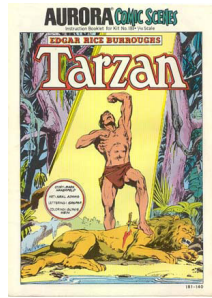


Fig. 28



Fig. 29



Fig. 30

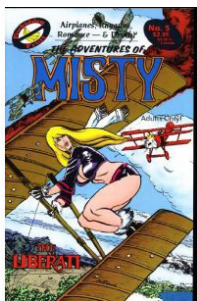


Fig. 31

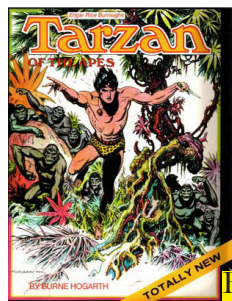


Fig. 32

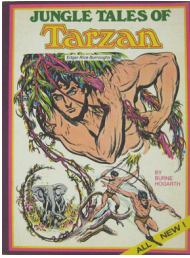


Fig. 33



Fig. 34



Fig. 35



Fig. 36



Fig. 37

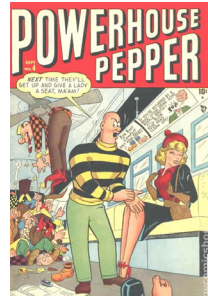


Fig. 38



Fig. 39



Fig. 40



Fig. 49

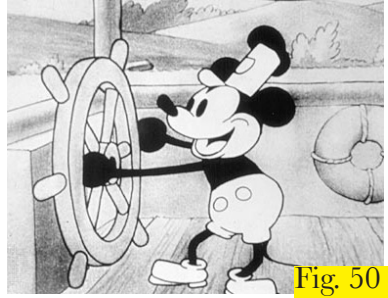


Fig. 50



Fig. 51

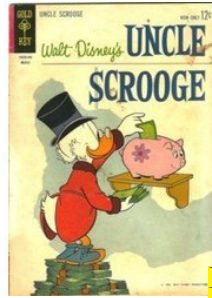


Fig. 52



Fig. 53



Fig. 54

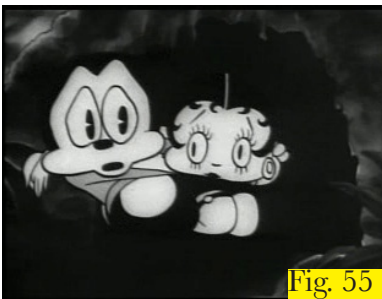


Fig. 55

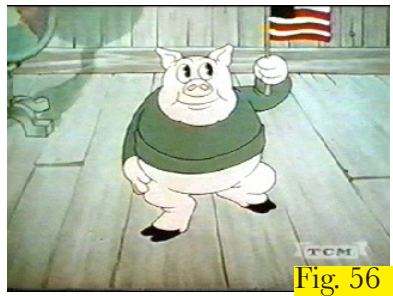


Fig. 56



Fig. 57



Daffy's first appearance in - Porky's Duck Hunt 1937

Fig. 58



Fig. 59

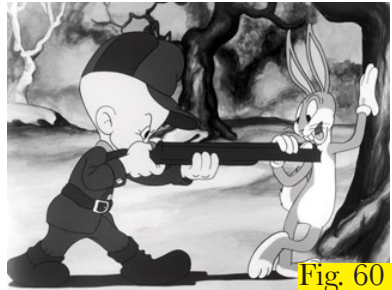


Fig. 60

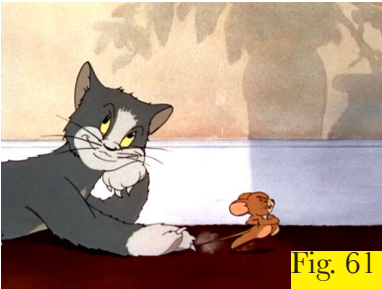


Fig. 61



Fig. 62



Fig. 63



Fig. 64

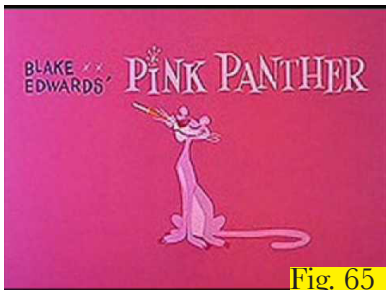


Fig. 65



Fig. 66



Fig. 67



Fig. 68



Fig. 69



Fig. 70



Fig. 71



Fig. 72



Fig. 73



Fig. 74



Fig. 75



Fig. 76

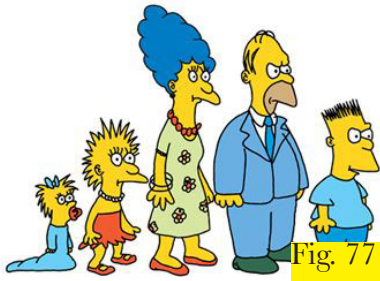


Fig. 77

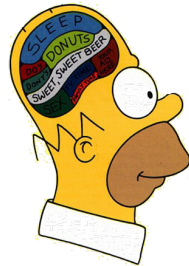


Fig. 78

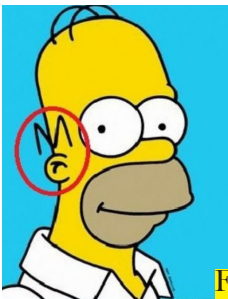


Fig. 79



Fig. 80



Fig. 81



Fig. 82



Fig. 83



Fig. 84



Fig. 85

Bibliografía

Eco, Umberto. *Kant y el ornitorrinco*. Lumen, Milano: 1997. p. 21

Heidegger, Martin. *Ser y tiempo*. FCE.

Kant, Immanuel. *Crítica de la razón pura*. Porrúa, México: 2008

Nietzsche, Frederick. *Sobre la verdad y la mentira en sentido extramoral*. Tecnos, Madrid.

Peirce, Charles. *La ciencia de la semiótica*. Nueva visión, Buenos Aires: 1986.

Eco, Umberto. *Tratado de semiótica general*. Lumen, Barcelona: 2000.

Guiraud, Pierre. *La semiología*. Siglo XXI, México: 1972.

Geertz, Clifford. *La interpretación de las culturas*. Gedisa, Barcelona: 2003.

Barthes, Roland. *Elementos de semiología*. Comunicación, Madrid: 1971.

Peirce, Sanders. *La ciencia de la semiótica*. Nueva visión; Buenos Aires: 1968.

García-Luna, Gerardo. *La prisca sapiencia (Tratados eruditos para la correcta comprensión de lo <<naco>>, lo <<kitsch>> y lo <<nice>>)*. Distrito Federal; 2002.

Giménez, Gilberto. *Teoría y análisis de la cultura*. CONACULTA-ICOCULT; México: 2005. p. 67. Vol. I.

Giménez, Gilberto. *Teoría y análisis de la cultura*.

CONACULTA-ICOCULT; México: 2005. Vol. II.

Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados*. Lumen;
Barcelona: 1985

Pinsky, Mark. *El evangelio según Los Simpson*. Selector,
México: 2000.

Coma, Javier. *Del gato Félix al Gato Fritz Historia de los
comics*. Gustavo Gili; Barcelona: 1979.

Torres, Manuel David. *Graffiti y Contracultura*. Distrito
federal; 2009.

Partida, Milton Carlos. *Los Simpson. Reflejo de la vida
cotidiana*.

Hjelmslev, Louis. *Prolegómenos a una teoría del lenguaje*.
Gredos; Madrid: 1969.

Morris, Charles. *Fundamentos de la teoría de los signos*.
Paídos; Buenos Aires: 1971.

Mc Quail, Denis. *Introducción a la teoría de la comunicación de
masas*. Paídos.

Adorno, Theodor. *Dialéctica de la ilustración*. Trotta;
Madrid: 1998.